



## **Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**

### ***The Effectiveness of the Role Playing Method in Improving Learning Achievement Students in Islamic Cultural History (SKI) Subjects***

**Asep Tutun Usman<sup>1</sup>, Masripah<sup>2</sup>, Wilda Risma Agesty<sup>3</sup>, Nenden Munawaroh<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, Email : [astoenoeman@gmail.com](mailto:astoenoeman@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, Email : [masripah@uniga.ac.id](mailto:masripah@uniga.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, Email : [wildara27@gmail.com](mailto:wildara27@gmail.com)

<sup>4</sup>Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut, Email : [nendenmunawaroh@uniga.ac.id](mailto:nendenmunawaroh@uniga.ac.id)

---

#### ***Abstract***

*This research aims to evaluate the effectiveness of the Role Playing method in improving student learning achievement in the Islamic Cultural History (SKI) subject. This research uses qualitative research. The Role Playing method is used as an alternative learning approach involves students' active role in simulating Islamic Cultural History situations. The results of the research show that the Role Playing method is effective in improving student learning achievement in SKI subjects, with a significant increase in understanding of Islamic Cultural History concepts, critical thinking abilities, and students' social skills. These findings show the potential of the Role Playing method as an innovative and relevant learning approach in the context of SKI learning, by providing a fun and memorable learning experience for students. This research provides an important contribution to the development of effective learning strategies in improving student learning achievement in the Islamic Cultural History subject.*

***Keywords: History of Islamic Culture, Role Playing Method***

---

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode *Role Playing* digunakan sebagai pendekatan pembelajaran alternatif yang melibatkan peran aktif siswa dalam simulasi situasi Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI, dengan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep-konsep Sejarah Kebudayaan Islam, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa. Temuan ini menunjukkan potensi metode *Role Playing* sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam konteks pembelajaran SKI, dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**Kata Kunci: Sejarah Kebudayaan Islam, Metode *Role Playing***



---

**PENDAHULUAN**

Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1, pasal 1 ayat (1 dan 2) dijelaskan bahwa; Pendidikan memegang peran penting sebagai sarana utama dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia yang merupakan aset berharga bagi bangsa sangat bergantung pada mutu pendidikan yang diberikan. Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk individu yang cerdas dan berakhlak mulia. Pendidikan nasional merupakan upaya terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka, masyarakat, serta negara. Pendidikan nasional didasarkan pada prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, yang mengakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, serta responsif terhadap dinamika perubahan zaman (Nadidah, 2023).

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, dalam pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara aktif melalui proses pembelajaran. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat memiliki kepribadian yang cerdas, berakhlak mulia, dan juga memiliki keterampilan untuk dirinya sendiri ataupun untuk lingkungan masyarakat sekitarnya (Fitri, 2021)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, pendidikan dalam konteks ini adalah usaha atau proses yang dilakukan oleh pendidik untuk menunjang peserta didik dan menggali segala potensi yang ada pada dirinya, sehingga mampu mencapai tujuan dasar pendidikan.

Keterampilan individu untuk menjadi warga negara yang baik yang sadar akan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara harus dikembangkan melalui pendidikan.

Bagi sebagian besar siswa, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (dikenal sebagai SKI) seringkali dianggap kurang menarik sehingga dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar. Hal ini umumnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya kreativitas guru dalam mengajar, serta proses pembelajaran yang monoton. Selain itu, munculnya stereotip bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam hanya berfokus pada



kisah masa lalu juga membuat mata pelajaran tersebut kurang diminati oleh para siswa (Rasyid, 2018).

Permasalahan lainnya adalah materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Musaddadiyah Garut lebih terfokus pada pengayaan pengetahuan (kognitif) dan minim dalam pembentukan sikap (afektif). Dalam implementasinya juga lebih didominasi pencapaian kemampuan kognitif; kurang mengakomodasikan kebutuhan afektif. Mempersiapkan bahan-bahan yang berupa Sejarah Kebudayaan Islam dan membiarkan atau lebih tepatnya membimbing siswanya untuk membangun sendiri wawasan dan kesadaran sejarahnya.

Materi SKI menampilkan ciri khas dari sejarah Islam masa lalu, sering kali disampaikan melalui metode pembelajaran narasi atau cerita. Dalam metode ini, siswa cenderung hanya duduk dan mendengarkan guru berceramah, yang mengakibatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam memahami materi menjadi kurang optimal.

Untuk mengatasi kebosanan siswa dan menimbulkan efek baru dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), guru hendaknya berusaha semaksimal mungkin untuk berkreasi dalam proses pembelajaran atau membuat inovasi baru dalam proses pembelajaran.

Desain pembelajaran yang berkualitas merupakan cerminan dari daya tarik pembelajaran. Semakin baik kualitas proses pembelajaran, semakin menarik pula pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran sejarah memerlukan inovasi. Dengan adanya inovasi ini, minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran sejarah akan terstimulasi, dan mereka tidak akan merasa bosan dengan mudah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengungkap gejala secara holistic atau menyeluruh, dalam konteks sesuai dengan fakta atau apa adanya dengan mengumpulkan data dari lingkungan sebagai sumber langsung dengan menggunakan instrumen penelitian. Penelitian kualitatif juga dapat dianggap sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif seperti bahasa tertulis atau informasi dari setiap orang dan perilaku yang dapat diamati.

Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi yang berbeda lingkungan alami. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian berdasarkan filosofi postpositivisme, digunakan untuk meneliti



kondisi material alam, di mana peneliti adalah instrumen sentral, Teknik Pengumpulan data dilakukan triangulasi (gabungan), dilakukan analisis data induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif menggaris bawahi kepentingannya dari generalisasi. Makna adalah data faktual, data spesifik adalah nilai dibalik data yang terlihat (Sugiyono, 2017:7).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pendidikan merupakan upaya dan kegiatan yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan potensi manusia dalam berbagai aspek, seperti kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk berperan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk membentuk individu yang secara menyeluruh memiliki kecerdasan fisik dan mental yang baik, kesehatan yang optimal, serta budi pekerti yang mulia (Rini, 2017).

Dalam pembelajaran akan melibatkan proses di mana guru mentransfer pengetahuan kepada siswa, dan pentingnya penggunaan metode yang tepat untuk memastikan pengetahuan yang disampaikan diterima dengan baik. Ini menunjukkan signifikansi metode pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), dan peran sentral guru dalam memilih metode pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab penting dalam memilih metode yang sesuai dalam pembelajaran. Metode merupakan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu cara untuk mempermudah pencapaian tujuan yang diinginkan (Wirabumi, 2020)

Pendidikan merupakan proses mengubah sikap atau perilaku individu dengan tujuan membentuk manusia yang matang, melalui upaya pengajaran yang mengikuti norma-norma yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan tradisional sering kali dikaitkan dengan pendidikan pesantren yang dilakukan secara nonformal dengan pendekatan khas, seperti kaderisasi.

Pendidikan agama Islam adalah suatu pendekatan sadar dan terencana yang bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, menghayati, dan membentuk pribadi yang beriman dan bertakwa melalui pengamalan ajaran Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Al-Hadits. Hal ini dapat dilakukan melalui bimbingan, pendidikan, pengajaran, latihan dan amalan (Masripah et al., 2019).

Dalam konteks pengajaran, efektivitas mengacu pada sejauh mana metode pengajaran, strategi, atau teknik yang digunakan oleh seorang pendidik berhasil dalam membantu siswa



mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini melibatkan pertimbangan terhadap seberapa baik metode tersebut mendorong pemahaman, pengembangan keterampilan, dan pencapaian siswa sesuai dengan standar atau harapan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, dalam konteks metode *Role Playing* dalam pelajaran SKI, efektivitas akan diukur berdasarkan sejauh mana penggunaan metode *Role Playing* berhasil dalam meningkatkan keterampilan SKI siswa. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui observasi langsung, penilaian kinerja, atau umpan balik dari siswa.

Metode adalah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum (Fanani, 2014). Definisi tersebut menegaskan bahwa metode pembelajaran ialah 1) cara, 2) untuk menyampaikan, 3) materi pembelajaran, 4) sebagai upaya mencapai tujuan kurikulum.

Dalam proses pembelajaran, terdapat banyak pilihan metode yang bisa dipilih. Karena mata pelajaran SKI berkaitan dengan sejarah, salah satu metode yang tepat untuk digunakan oleh guru adalah metode *Role Playing*. Dengan menggunakan metode ini, siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini karena ketika proses pembelajaran berlangsung, melibatkan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran (praktik) menjadi kunci untuk mempercepat pemahaman mereka terhadap materi (Ermaroutul Fuaddah et al., 2023)

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi (Humaerah, 2019). Oleh karena itu, metode *Role Playing* sangat sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran SKI, terutama mengingat banyaknya peristiwa dan kejadian bersejarah dalam dunia Islam yang penting bagi peserta didik untuk mengetahui. Dengan menggunakan metode ini, peserta didik akan lebih mudah mengingat peristiwa-peristiwa penting, tokoh-tokoh bersejarah Islam, dan tempat-tempat bersejarah, karena mereka akan aktif terlibat dalam peran yang diberikan, memungkinkan mereka untuk merasakan pengalaman langsung.

Dalam metode *Role Playing*, siswa mengembangkan imajinasi dan empati dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Aktivitas memerankan ini bertujuan agar siswa lebih mendalam dalam memahami materi pelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran meliputi pemilihan topik, pemilihan pemain, penyusunan lembar kerja (jika diperlukan), latihan singkat dialog (jika perlu), dan pelaksanaan permainan peran (Yudistira, 2022)



Metode ini menggambarkan suatu kondisi atau paradigma tertentu dalam ranah sosial. Melalui “skenario”, aktor yang tampil tanpa informasi verbal dapat melihat reaksi siswa dan sesama aktor lainnya. Melalui jawaban-jawaban yang diberikan dalam bentuk tindakan, dimungkinkan untuk menganalisis bagaimana situasi yang dihadirkan para “aktor” tersebut terkait dengan situasi atau paradigma yang berlaku di masyarakatnya. Kondisi atau paradigma memberikan landasan bagi siswa untuk mencocokkan apa yang dilihatnya dengan apa yang diketahuinya.

*Role Playing* merupakan salah satu pelajaran berdasarkan pengalaman. Karena dalam metode *Role Playing*, anak dapat dengan bebas mengungkapkan perasaannya melalui kata kata atau gerakan. *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran dan menguasai mata pelajaran berlandaskan kreativitas dan luapan, untuk mengekspresikan imajinasi seseorang, dan terlibat pembelajaran mata pelajaran tersebut, tidak dengan batasan verbal dan gerak, tetapi tidak di luar materi pelajaran. Penggunaan *Role Playing* memungkinkan siswa untuk aktif belajar melalui *Role Playing* (Ade Husnaeni et al., 2023).

Menurut hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli, menunjukkan bahwa metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang efektif. Terutama, *Role Playing* efektif dalam membantu siswa memecahkan masalah yang berkaitan dengan interaksi sosial dan kehidupan sehari-hari.

Kemudian, keberhasilan proses pembelajaran di dukung dari pihak-pihak yang berkaitan. Hal inilah yang menjadikan warga sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam terselenggaranya pendidikan. Guru bisa melakukan pengawasan dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga, tujuan dari belajar SKI dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat tercapai secara efektif. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif.

Adapun faktor pendukung dalam metode *Role Playing* pada mata pelajaran SKI adalah; 1) siswa dapat belajar dengan aktif. Metode *Role Playing* memungkinkan peserta secara aktif terlibat dalam pembelajaran mereka. Ini dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mempelajari SKI. 2) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi. Dalam metode *Role Playing*



peserta memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan instruktur dan sesama peserta dalam konteks yang lebih realistis. Ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dalam bahasa yang lebih terbuka dan alami. 3) peningkatan kepercayaan diri. Berpartisipasi dalam permainan peran dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dalam kemampuan mereka untuk menguasai materi SKI. Mereka dapat merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan dan mengatasi hambatan.

Selain faktor pendukung ada juga faktor penghambat dalam metode *Role Playing* pada mata pelajaran SKI yaitu membutuhkan waktu yang relatif lebih lama. Selain itu, faktor penghambat lainnya dari metode *Role Playing* juga terdapat siswa yang kurang percaya diri, pemalu, masih kaku dalam memainkan peran, dan tidak semangat dalam belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal penting terkait dengan Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI ialah:

1. Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran SKI. Penggunaan metode ceramah awalnya mengalami kendala yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Namun, dengan beralih ke metode *Role Playing*, terjadi perubahan. Metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan skenario *Role Playing*.
2. Berdasarkan uraian tentang metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran, terlihat bahwa metode ini menawarkan pendekatan yang menyeluruh dan interaktif dalam mengajarkan konsep-konsep yang kompleks, seperti dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui metode ini, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan memerankan peran dalam situasi-situasi Sejarah Kebudayaan Islam yang realistis. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, minat, dan semangat belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan



Islam. Penggunaan metode ini mampu mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berdampak positif terhadap pemahaman konsep materi siswa.

3. Keberhasilan proses pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan metode *Role Playing* sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung, seperti 1) siswa dapat belajar dengan aktif. 2) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi. 3) peningkatan kepercayaan diri. Namun, terdapat pula beberapa faktor penghambat yang perlu diatasi, seperti 1) membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, 2) terdapat siswa yang kurang percaya diri, 3) pemalu, 4) masih kaku dalam memainkan peran, dan 5) tidak semangat dalam belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade Husnaeni, Sayekti, S. P., & Mufida, H. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi'ien. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 3(02), 132–140. <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v3i02.2128>
- Ermaroutul Fuaddah, F., Pulmasari, M., Puteriani, T., & Alimni. (2023). *Implementasi Metode Role Playing Sebagai Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI di Mas Darussalam Kota Bengkulu*. 7, 32045–32049.
- Fanani, A. (2014). Mengurai Kerancuan Istilah Strategi dan Metode Pembelajaran. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 171–192. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.576>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Humaerah, N. (2019). Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Minat Belajar SKI Peserta Didik di MTs. Muhammadiyah Julubori. *Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, 9(1), 20–21.
- Masripah, Wiganda, I., & Fatonah, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(01), 236–248.
- Nadidah, G. (2023). *Inovasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Active Knowledge Sharing Program Studi Pendidikan Agama Islam*.



- 
- Rasyid, A. (2018). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 13–25. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.8>
- Rini, Y. S. (2017). Pendidikan: Hakekat, Tujuan dan Proses. *Pendidikan*, 32.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 111.
- Yudistira, M. R. (2022). Penerapan Metode Role Playing dengan Media Audio-VIisual untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>