



PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

APPLICATION OF THE ROLE PLAYING METHOD IN IMPROVING STUDENTS' UNDERSTANDING IN THE SUBJECT OF ISLAMIC CULTURAL HISTORY

Nenden Munawaroh¹, Asep Tutun Usman², Asep Maulana³, Masripah⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut

Email : asepm4410@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 21-05-2024

Revised : 23-05-2024

Accepted : 25-05-2024

Published: 27-05-2024

Abstract

This research was motivated by a lack of understanding among students in Islamic Cultural History Subjects, especially in the Al-Khoriyah IT Middle School Garut school environment. This aims to increase students' understanding of SKI subjects through the application of the role playing method. In this case, a pretest and posttest are carried out to determine the extent of the student's understanding of intelligence so that the results are known before being given treatment and after being given treatment. Added to this are other techniques, namely observation, interviews and documentation. This research used an experimental research method with Nonequivalent Control Group Design carried out in class VII with a total of 26 students and VIII with a total of 31 students who were used as research samples. The instrument used in this research is a written test (Multiple Choice) and is divided into Pretest and Posttest to determine students' understanding of the subject History of Islamic Culture. Based on the research results, the (pretest) and (posttest) scores obtained 90% for student understanding and 84% for student learning activities. So it can be concluded that with an average score of 85%, there has been an increase from the previous 55%. After going through several stages of calculating the N.Gain of 0.61, it can be concluded that there has been an increase in the application of the Role Playing Learning Method to Improve Students' Understanding of Islamic Cultural History Subjects.

Keywords : Learning Methods, Role Playing, Student Understanding.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Khususnya di lingkungan sekolah SMP IT Al-Khoriyah Garut. Hal ini bertujuan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada mata Pelajaran SKI melalui Penerapan Metode Role Playing. Dalam hal ini dilakukan pretest dan posttest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman kecerdasan yang dimiliki siswa sehingga diketahui hasilnya sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Di tambah dengan teknik lain yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode



penelitian eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design dilakukan di kelas VII sejumlah 26 siswa dan VIII sejumlah 31 siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan tes yang merupakan tes tulis (Pilihan Ganda) dan terbagi menjadi Pretest dan Posttest untuk mengetahui pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai (pretest) dan (posttest) memperoleh hasil 90% untuk pemahaman siswa dan kegiatan belajar siswa 84%. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan perolehan nilai rata-rata 85% terjadi peningkatan yang sebelumnya 55%. Setelah melewati beberapa tahap perhitungan N.Gain sebesar 0,61 maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terdapat peningkatan.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran, Role Playing, Pemahaman Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini termaktub pada Undang- Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menurut imam al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menumbuhkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga hatinya merasa dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Sedangkan Ibnu Khaldun berpendapat bahwa pendidikan itu memiliki arti yang luas. Menurutnya pendidikan tidak terbatas pada proses pembelajaran saja di dalam ruangan tetapi dimanapun bisa, bermakna proses kesadaran manusia untuk memahami, menyerap, dan menghayati peristiwa alam sepanjang hidupnya (Firmansyah, 2019).

Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007 Bab I pasal 2 menyebutkan Pendidikan Agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan, membentuk moral, kepribadian, dan kemampuan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran atau kajian pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.

Pendidikan Islam merupakan cakupan luas dalam pembentukan situasi pengetahuan dan akhlak mulia yang merupakan proses pemberian sejumlah informasi mengenai pengalaman untuk memperoleh ilmu pengetahuan (Ijudin & Munawaroh, 2018).

Pendidikan agama Islam menurut Daradjat adalah suatu upaya dan arahan terhadap siswa supaya nantinya setelah melalui pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam Islam secara menyeluruh, memahami makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran agama Islam sebagai pedoman dalam pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.

Metode pembelajaran adalah suatu rancangan atau cara yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat bahan-bahan pembelajaran, dan kreatifitas pembelajaran di kelas atau yang lain. Metode pembelajaran dapat



dijadikan cara pilihan, artinya para guru boleh memilih metode pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Mirdad, 2020).

Metode Pembelajaran *Role Playing* adalah Teknik pembelajaran yang didalamnya memberikan stimulus dimana peserta didik akan bermain peran untuk memerankan situasi tertentu. Metode pembelajaran ini pada dasarnya peserta akan dipilih untuk mewakili peran tertentu dan memerankan situasi yang diberikan pada mereka dengan cara alami dan realistis. Metode *Role playing* ini digunakan untuk keterampilan interpersonal dan komunikasi, karena memungkinkan peserta mengalami situasi yang mungkin timbul dalam kehidupan nyata dan belajar merespon dengan cara yang efektif. Metode ini juga menekankan keterlibatan sisi emosional dalam memerankan figur tertentu sehingga menjiwai ke dalam karakter tersebut. Sehingga diharapkan guru secara maksimal dapat mengetahui kemampuan dari daya ingat siswa/I terhadap materi yang sudah diajarkan. (Dr. Shilphy A. Octavia, M.2020)

Seiring dengan majunya perkembangan zaman serta globalisasi yang kian maju, pendidikan menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan. Menanamkan nilai-nilai mulia seperti sikap religius, kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, kepedulian sosial, dan nilai mulia lainnya, serta memberikan perubahan sikap dalam diri peserta didik adalah tugas utama pendidikan.

Pemahaman yang benar terhadap suatu aspek yang penting bagi dunia pendidikan terkhusus dalam mata pelajaran sejarah yang referensinya sedikit dalam ke shahihannya, banyak cerita yang ditambah dan dikurangi supaya bisa menarik pembacanya, dengan pemahaman yang benar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan cepat. Pemahaman sendiri bisa di artikan sebagai suatu proses dimana seseorang mendapatkan makna dalam mengolah informasi. Dari sini pemahaman bisa melahirkan kemampuan untuk mengerti, menguasai, dan mengetahui gagasan suatu hal secara utuh.

Kecerdasan spiritual merupakan kemampuan individu dalam mengelola nilai-nilai, norma-norma dan kualitas kehidupan dengan memanfaatkan kekuatan-kekuatan pikiran bawah sadar atau lebih dikenal dengan suara hati (*God Spot*).

Pemahaman yang benar adalah ketika seorang manusia dapat merangkai, dan melakukan, dan menghargai pendapat orang walaupun informasi dan konsep setiap orang-orang berbeda. Pemahaman yang benar merupakan kemampuan individu dalam mengelola nilai-nilai, norma-norma dan kualitas kehidupan bersosial dengan memanfaatkan perbedaan pendapat menjadi solusi dari setiap permasalahan. Pemahaman yang benar pengathuan yang akurat untuk membuat keputusan yang baik untuk menghindari keputusan yang salah, pemahaman yang benar juga dapat memperluas wawasan kita tentang suatu hal informasi. (Desi Wahyuni1, 2022)

Pemahaman adalah kecerdasan untuk memecahkan persoalan makna dan nilai, pemahaman itu sendiri mengatasi perilaku dan hidup dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, pemahaman yang akurat membuat tindakan seseorang atau jalan hidup seseorang lebih terukur dan jelas tujuanya. (Nor Rochmatul Wachidah, 2021)



Pemahaman seseorang dapat diketahui jika dalam dirinya jiwa yang positif dalam tubuhnya baik secara ruh dan raganya, diantaranya nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu diawal kehidupannya adalah sama, semua bermula dari nol dan kosong. Dan dengan alat indera yang diberikan oleh Allah sebagai wujud dari salah satu anugerahnya, manusia dapat mengolah serta menerima informasi yang didapatkan dari alat indera tersebut. Yang kemudian informasi itu diaktualisasikan kedalam memorinya, sehingga menjadi sebuah pengetahuan kemudian menjadi kecerdasan yang digunakan oleh manusia dalam kehidupannya.

Pada dasarnya Allah memberikan pemahaman kepada setiap orang berbeda-beda ada yang diberikan informasi dia langsung paham, ada yang juga diberikan suatu informasi belum paham, harus berungkali baru ia paham, dan ada pula yang diberikan suatu informasi ia tidak paham-paham juga. Pemahaman bisa dibagi menjadi dua yaitu pemahan subjektif dan objektif, pemahaman subjektif adalah dimana pemahaman didasarkan oleh pandangan suatu individu berdasarkan pengalaman kehidupannya, sedangkan pemahaman objektif didasarkan oleh suatu data dan fakta yang dapat diuji dan diverifikasi.

Pemahaman yang brilian berarti sadar bahwa siapapun dan apapun keadaannya memiliki visi dan peranan yang berbeda-beda, dan tugas kita menghargai setiap pemahaman setiap orang. Diperlukan manajemen diri yang tepat yang dapat melatih dan menuntun manusia agar menjadi lebih baik sehingga pemahaman yang benar dapat tercapai. Untuk mengetahui cara manajemen diri yang baik dalam mencapai tujuan hidup, dibutuhkan seseorang agar dapat memotivasi dan memberikan pengetahuan tentang tujuan hidup manusia, seseorang tersebut adalah guru. (Hasyim1, N. S. 2022).

Secara simple, guru adalah pendidik yang mengajar baik di kelas maupun luar kelas, karena makna guru bisa bermakna luas. Guru ialah siapa saja yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik baik dari segi potensi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Mendidik adalah tugas seorang guru, mendidik sendiri bisa bermakna luas tidak bisa dikatakan seorang guru saja, karena mendidik tugas siapa saja, bisa kakak, om, Rw, Rt, atau seseorang yang bisa dipercaya dan punya kemampuan untuk memberikan suatu perubahan dalam kehidupan seseorang. Mendidik sebagian dilakukan dalam bentuk mengaja di lingkungan formal, sebagian dalam bentuk memberikan dorongan, memuji, memotivasi di informal atau di lingkungan. Islam sendiri mengatakan bahwa guru harus bisa memberikan tauladan, contoh, dan memberikan sikap moral kepada peserta. (Tafsir, 2019).

Mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam sendiri merupakan salah satu pelajaran yang ada di dalam madrasah yang berorientasi agar peserta didik itu memiliki pengetahuan tentang



kesejarahan Islam mulai dari perkembangan Islam sejak awal penciptaan Nabi yang pertama hingga Nabi yang terakhir yaitu Nabi Muhammad Saw. Peserta didik juga dalam mata pelajaran sejarah ini bisa meningkatkan wawasan tentang sejarah Islam, untuk menumbuhkan toleransi, kepedulian sosial, supaya di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran sejarah dalam memberikan materinya masih belum maksimal terbukti dengan masih kurangnya pemahaman siswa terhadap wawasan sejarah Islamnya masih kurang. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pelajaran yang kurang tepat dan masih konvensional, sehingga pembelajaran bersifat membosankan, sehingga pembelajaran kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya suatu hal baru yang bisa menstimulus pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan wawasan sejarah peserta didik.

Berdasarkan observasi awal dengan melakukan wawancara bersama guru SKI kelas VII, Bapak Mohamad Iqbal, S.Ag, beliau mengatakan bahwa metode (*Role playing*) ini belum diterapkan, namun untuk memberi anak stimulus yang baik akan nilai-nilai spiritualitas sudah dilakukan meskipun jauh dari kata maksimal dan respons dari peserta didiknya juga masih sangat kurang, seperti contohnya ketika disuruh untuk shalat dzuhur ada sebagian anak yang nurut langsung ke masjid dan shalat, ada yang kemesjid namun hanya untuk rebahan, ada yang kewarung untuk jajan sehingga sholatnya masuk. Karena untuk pembiasaan yang baik itu butuh proses dan tidak bisa instan. Untuk karakteristik pemahaman spiritual peserta didik itu sendiri beraneka ragam, ada yang pemahaman Agamanya itu kental, dan ada yang biasa saja. Menurutnya, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor yang paling utama adalah faktor lingkungan keluarga, kemudian faktor lingkungan sekolah dan dengan siapa ia berteman saat berada disekolah, serta faktor lingkungan masyarakat dimana tempat ia tinggal. Tugas lembaga sekolah dalam pembentukan dan peningkatan kecerdasan spiritualitas peserta didik hanya mengarahkan saja namun yang paling dominan dalam pembentukan spiritualitas ini adalah lingkungan keluarga.

Permasalahan spiritualitas pada sebagian mayoritas peserta didik ini masih kurang dikarenakan emosionalnya yang belum stabil. Selanjutnya beliau juga menuturkan bahwa upaya sekolah dalam membentuk mental spiritualitas ini sudah sejak lama dilakukan, namun hasil dari proses ini masih kurang, dikarenakan pergaulan di luar maupun lingkungan sekolah. Adanya peraturan dari atas yang kurang sesuai dengan kondisi sekolah madrasah yang notabennya lekat dengan nilai keislaman. Contohnya seperti, kenapa pelajaran olah raga ditambah jam pelajarannya menjadi 3 jam, tetapi untuk mata pelajaran yang khas dengan madrasah (seperti akidah akhlak, al-qur'an hadits, sejarah kebudayaan islam, bahasa arab) tidak ditambah, tetap saja 2 jam pelajaran. Juga tidak adanya penambahan jam pelajaran untuk kegiatan-kegiatan keislamannya, seperti belum konsistennya sholat dhuha berjamaah. Selain itu, menurut penilaian beliau selama mengajarkan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini di kelas VIII, beliau menuturkan bahwa mayoritas kelas VIII apalagi di kelas VII ini karakter spiritualitasnya masih kurang dikarenakan peralihan dari SD ke SMP sehingga sangat perlu adanya penguatan agar karakter spiritualnya meningkat.



Sudah dilakukan, namun hasil dari proses ini masih kurang, dikarenakan pergaulan di luar maupun lingkungan sekolah. Adanya peraturan dari atas yang kurang sesuai dengan kondisi sekolah madrasah yang notabennya lekat dengan nilai keislaman. Contohnya seperti, kenapa pelajaran olah raga ditambah jam pelajarannya menjadi 3 jam, tetapi untuk mata pelajaran yang khas dengan madrasah (seperti akidah akhlak, al-qur'an hadits, sejarah kebudayaan islam, bahasa arab) tidak ditambah, tetap saja 2 jam pelajaran. Juga tidak adanya penambahan jam pelajaran untuk kegiatan-kegiatan keislamannya, seperti belum konsistennya sholat dhuha berjamaah. Selain itu, menurut penilaian beliau selama mengajarkan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini di kelas VIII, beliau menuturkan bahwa mayoritas kelas VIII apalagi di kelas VII ini karakter spiritualitasnya masih kurang dikarenakan peralihan dari SD ke SMP sehingga sangat perlu adanya penguatan agar karakter spiritualnya meningkat.

Pemahaman yang baik tercermin dalam diri peserta didik adalah nilai-nilai yang baik, baik dari segi akademik maupun non akademik seperti berkehidupan sosialnya bisa menghargai siapapun tanpa melihat status sosialnya, jujur dalam ucapan, toleransi mengargai pemeluk Agama lain, disiplin, kerja keras, kreatif, inovatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Tapi kenyataan tidak demikian banyak peserta didik SMP IT Al-Khoiriyah ketika di sekolah berprilaku baik, akan tetapi ketika diluar lingkungan sekolah berbanding terbalik sikapnya ketika di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode ilmiah memberikan cara untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Sebuah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah akan melahirkan informasi yang dapat dipercaya (Sani Abdullah Ridwan, 2017).

Metode eksperimen merupakan kategori penelitian terbaik untuk menguji hipotesis tentang hubungan sebab akibat jika dilakukan dengan benar. Penelitian ini dilakukan dengan langsung mencoba perlakuan untuk mengetahui pengaruh variabel tertentu (Sani Abdullah Ridwan, 2017). Oleh karena itu, penulis menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*, dimana desain ini memiliki kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono: 2019).

Ekperimen dilakukan terhadap dua kelompok atau kelas yang akan menerima perlakuan tertentu yang berbeda antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Prosedur eksperimental bertujuan untuk membandingkan efek dari variasi variabel bebas terhadap variabel tergantung melalui pengendalian variabel bebas. Sedangkan desain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control*



group design, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono: 2019).

Adapun prosedur dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Memilih subjek penelitian yaitu kelas VII dan VIII SMP IT Al-Hoiriyah Garut.
2. Memberikan *pretest* terlebih dahulu kepada kelompok eksperimen.
3. Memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan pembelajaran yang menerapkan metode (*Role Playing*).
4. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan *posttest*.

Kemudian mengolah data menggunakan hitungan statistik agar dapat diketahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing*

PEMBAHASAN

Pada pelaksanaannya penelitian Pembelajaran Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran SKI, dapat di deskripsikan secara terperinci yaitu setelah dilaksanakan kegiatan *pretest*, maka dapat diketahui kemampuan siswa pada awal kegiatan proses belajar mengajar mengenai materi SKI adalah Nabi Muhammad Saw rahmat bagi seluruh alam semesta, Perjuangan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan, Perkembangan Islam masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Ummayah, Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Maka kelas tersebut diberikan materi yang diatas dengan tidak menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada saat *pretest* dan diberikan materi Perjuangan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan, Perkembangan Islam masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Ummayah, Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada saat *posttest*. Hasil observasi kegiatan pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal :
 - a. Guru mengucapkan salam.
 - b. Guru menanyakan kabar siswa dan mengkondisikan siswa.
 - c. Guru mengabsen siswa.
 - d. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran
 - e. Guru melakukan apersepsi dan memberi motivasi kepada siswa.
2. Kegiatan Inti :
 - a. *Literacy*



Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi. Dengan melihat, membaca dan mengamati pada tampilan yang ditampilkan atau buku yang telah disediakan berkaitan dengan materi Perjuangan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan, Perkembangan Islam masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Ummayah, Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.

b. *Critical Thinking*

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi Perjuangan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan, Perkembangan Islam masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Ummayah, Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.

c. *Collaburation*

Peserta didik dibentuk beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan menambah informasi mengenai Perjuangan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan, Perkembangan Islam masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Ummayah, Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.

d. *Communication*

Peserta didik mempresentasikan secara kelompok atau individu secara klasikal. Mengemukakan pendapat atas presentasi yang telah dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang lain.

e. *Creativity*

Guru dan peserta didik menyimpulkan akhir dari materi dan memberikan pemahaman dengan membuka pertanyaan bagi peserta didik.

3. Kegiatan Penutup :

- a. Guru dan peserta didik dapat merefleksikan pembelajaran.
- b. Guru dan peserta didik dapat menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran.
- c. Guru memberikan *reward* berupa pujian kepada kelompok yang memiliki kinerja yang baik.
- d. Menugaskan peserta didik untuk menggali informasi lebih dalam mengenai materi Perjuangan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan, Perkembangan Islam masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Ummayah, Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz.
- e. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas selanjutnya.
- f. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan do'a.



Hasil observasi kegiatan mengajar guru pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di SMP IT Al-Khoiriyah Garut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Lembar Observasi Kegiatan Mengajar Guru

No	Hal Yang Diamati Guru	Skor			
		4	3	2	1
1.	Penguasaan materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan Penyampaian Pendidik c. Keberagaman pemberian contoh	√ √	 √		
2.	Sistem penyajian: a. Ketuntasan uraian materi b. Uraian materi mengarah pada tujuan c. Uraian materi sesuai dengan SKKD	 √ √	√		
3.	Penerapan media: a. Ketepatan penggunaan media b. Mudah diikuti siswa		√ √		
4.	Penggunaan media: a. Ketepatan pemilihan media b. Keterampilan penggunaan media		√ √		
5.	Performance: a. Kejelasan guru terhadap siswa b. Interaksi guru dengan siswa	√ √			
6.	Pemberian motivasi: a. Kepedulian guru terhadap siswa b. Ketepatan pemberian reward and punishment	√	√		
Jumlah		28	21		
Skor Total		49			
Skor Maksimal		14 x 4 = 56			



Perumusan selanjutnya dilakukan melalui perbandingan antara jumlah skor total dengan skor maksimal dikalikan seratus persen.

$$\text{Rumus} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Maka Nilai Akhir} = \frac{49}{56} \times 100\% = 87,5\%$$

Bila ada pada rentang skor dan presentase berikut di interpretasikan, bahwa observasi guru pada saat kegiatan pembelajaran :

0% - 20% = buruk sekali

20% - 40% = buruk

40% - 60% = cukup

60% - 80% = baik

80% - 100% = baik sekali

Angka 87.5% jika diinterpretasikan menurut kategori diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman spiritual siswa pada saat proses pembelajaran berjalan dengan baik sekali. Setelah melakukan observasi kepada guru kemudian dilanjutkan dengan observasi Pembelajaran Siswa dan kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, apakah kegiatan siswa pada saat pembelajaran sesuai dengan kriteria observasi kegiatan siswa. Untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman spiritual siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam, peneliti melakukan observasi terkait penerapan model pembelajaran *Role Playing* serta menggunakan teknik kuisisioner untuk mengetahui pemahaman siswa terkait hal tersebut. Berikut hasil observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 2. Lembar Observasi Pemahaman Spiritual Siswa

No	Hal Yang Diamati	Skor			
		Guru	4	3	2
1.	Penguasaan materi:				
	d. Kelancaran memahami materi	√			
	e. Kemampuan menjawab pertanyaan		√		
2.	f. Bisa memberikan contoh sesuai materi	√			
	Sistem penyajian:				
	d. Mengikuti arahan Guru		√		
	e. Materi Di Praktekan dalam keseharian	√			



	f. Uraian materi harus sesuai	√			
3.	Penerapan pemahaman Spiritual c. Keyakinan yang dimiliki Siswa d. Praktik spiritual dalam keseharian		√		
4.	Penggunaan media: c. Ketepatan pemilihan media d. Keterampilan penggunaan media		√		
5.	Performance: c. Mampu menjelaskan dengan baik kepada Audience d. Interaksi tanya jawab dengan lugas	√ √			
6.	Pemberian motivasi: c. Kepedulian Siswa terhadap lingkungan d. Ketepatan dalam menjalani ibadah	√			
Jumlah		21	22		
Skor Total		40			
Skor Maksimal		11 x 4 = 44			

Perumusan selanjutnya dilakukan melalui perbandingan antara jumlah skor total dengan skor maksimal dikalikan seratus persen.

$$\text{Rumus} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Maka Nilai Akhir} = \frac{40}{44} \times 100\% = 90\%$$

Bila ada pada rentang skor dan presentase berikut di interpretasikan, bahwa observasi guru pada saat kegiatan pembelajaran :

0% - 20% = buruk sekali

20% - 40% = buruk



40% - 60% = cukup

60% - 80% = baik

80% - 100% = baik sekali

Angka 90% jika diinterpretasikan menurut kategori diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman spiritual siswa pada saat proses pembelajaran berjalan dengan baik sekali. Setelah melakukan observasi kepada guru dan Siswa kemudian dilanjutkan dengan observasi kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, apakah kegiatan siswa pada saat pembelajaran sesuai dengan kriteria observasi kegiatan siswa.

Hasil penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di SMP IT Al-Khoiriyah Garut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Siswa

No	Hal Yang Diamati	Skor			
	Siswa	4	3	2	1
1.	Keaktifan siswa: a. Siswa aktif mencatat materi b. Siswa aktif bertanya		√	√	
2.	Perhatian siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada pelajaran c. Antusias		√ √ √		
3.	Kedisiplinan: a. Kehadiran b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu	√ √ √			
4.	Penugasan: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktu c. Mengerjakan sesuai perintah	√ √	√		
Jumlah		20	15	2	



Skor Total	37
Skor Maksimal	11 x 4 = 44

Perumusan selanjutnya dilakukan melalui perbandingan antara jumlah skor total dengan skor maksimal dikalikan seratus persen. Skor maksimal di dapat melalui rumus jumlah item dikalikan skor tertinggi maka di dapatkan skor total. Perhitungannya sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Maka Nilai Akhir = $\frac{37}{44} \times 100\% = 84\%$

Bila ada pada rentang skor dan presentase berikut di interpretasikan, bahwa observasi guru pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran :

0% - 20% = buruk sekali

20% - 40% = buruk

40% - 60% = cukup

60% - 80% = baik

80% - 100% = baik sekali

Angka 84% jika diinterpretasikan menurut kategori di atas maka dapat disimpulkan bahwa data hasil observasi pada siswa menunjukkan bahwa aspek- aspek yang harus ada pada kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan perencanaan. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang telah memenuhi aspek atau kriteria dalam pembelajaran dengan baik sekali.

Selain teknik observasi secara langsung, peneliti juga menggunakan teknik kuisisioner untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yakni dengan mengukur tingkat validitas dan realibitas, Daya pembeda butir dan tingkat kesukaran kepada siswa SMP IT Al-Khoiriyah Garut.

Tabel 4. Hasil Uji Peningkatan Data *Pretest* Dan *Posttest*

Rata-Rata			
Eksperimen		Kontrol	
<i>Pretest</i>	59.09	<i>Pretest</i>	56.52
<i>Posttest</i>	84	<i>Posttest</i>	69
Gain Eksperimen		0.61	Sedang

(Sumber : Hasil Pengolahan Data 2024)



Dari hasil analisis data *pretest* dapat disimpulkan bahwa hasil penguasaan siswa sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan di kelas sebagai kelas eksperimen berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dengan jumlah siswa 2 memiliki rata-rata nilai 85 dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 31 memiliki rata-rata nilai 70. Berdasarkan hasil pengolahan data, ternyata sebaran data kelas eksperimen dengan sampel yang berjumlah 26 siswa berdistribusi normal. Hal ini terbukti setelah dilakukan pengujian normalitas data terhadap kelas eksperimen yang menghasilkan nilai X^2 hitung $(6.23) < X^2$ tabel (11.34) , maka sebaran data kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya pengujian normalitas data dilakukan terhadap data kelas kontrol dengan sampel yang berjumlah 31 siswa. Dari pengujian normalitas kelas kontrol diperoleh nilai X^2 hitung $(6.54) < X^2$ tabel (11.34) , maka sebaran data kelas kontrol juga berdistribusi normal. Setelah diketahui data kelas eksperimen dan data kelas kontrol dengan masing-masing memiliki data yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas kedua varian. Dari pengujian tersebut diperoleh nilai t hitung $= 2.68 > t$ tabel 2.67 , maka kedua varian bersifat homogen.

Melalui data yang diperoleh diatas, maka hal ini sesuai dengan teori yang mengemukakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan pencapaian pendidikan nilai yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan rasa tanggung jawab siswa. Metode pembelajaran *Role Playing* juga mampu menanamkan karakter peduli dan menggali atau mengungkapkan nilai-nilai kehidupan yang ada di masyarakat seperti terlibat dalam memilih, menghargai, dan berbuat dalam suatu tindakan dan keputusannya sendiri. Selain itu, metode pembelajaran *Role Playing* ini dapat meningkatkan pemahaman Agama peserta didik, dimana peningkatan yang didapat peserta didik erat kaitannya dengan pembentukan sikap, mental, batin, perasaan dan penjiwaan, terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terutama pada materi Menghindari Perjuangan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan, Perkembangan Islam masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Ummayah, Gaya kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz yang bertujuan untuk menghargai dan mempelajari kehidupan orang-orang terbaik pada masanya untuk mendekatkan diri kepada Sang Pencipta.

Berdasarkan uraian di atas, maka dinyatakan bahwa penguasaan materi kelas yang menggunakan penerapan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan model konvensional. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat diterima atau H_1 diterima.



Keantusiasan siswa dalam proses pembelajaran mempengaruhi tes yang diberikan oleh guru. Selain mempengaruhi pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, kegiatan belajar mengajar pun terlaksana dengan baik, dimana pembelajaran berlangsung dengan kefokuskan belajar siswa meningkat karena pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran *Value Role Playing*. Terlepas dari itu penerapan dalam menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ini menghindari siswa dari kejenuhan serta dari rasa ngantuk karena materi yang disampaikan guru diintegrasikan dengan nilai-nilai nyata dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, namun berbeda dengan metode ceramah secara konvensional seperti biasanya sehingga memancing anak untuk antusias memperhatikan guru mengajar didepan kelas.

Ketika metode pembelajaran *Role Playing* ini diterapkan di kelas eksperimen, aspek religius, kefokuskan, dan cara komunikasi siswa menjadi berkembang, dimana pada aspek religius, siswa memiliki kesadaran untuk senantiasa tenang saat guru menjelaskan materi sehingga tidak mengganggu konsentrasi rekannya yang lain. Dalam aspek kefokuskan siswa sudah mengerti akan materi yang sedang diberikan oleh guru setelah pembelajaran atau setelah menyampaikan materi selesai. Kemudian, didalam aspek komunikasi siswa mudah menyerap suatu informasi dalam dirinya rasa ingin tahu terhadap materi yang akan disampaikan, disiplin, cinta damai, mandiri, dan gemar membaca. Dari semua perhitungan yang dilakukan di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik untuk diterapkan di sekolah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam memberikan pengaruh yang baik dalam peningkatan kecerdasan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

KESIMPULAN

Setelah penelitian dilakukan dan berdasarkan hasil analisis, maka diperoleh beberapa kesimpulan mengenai penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII dan VIII di SMP IT Al-Khoiriyah Garut dimensinya menunjukkan kriteria yang baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas eksperimen, dimana tanggapan siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajarannya. Hal ini juga dibuktikan melalui lembar observasi kepada guru dan Siswa dengan beberapa pengujian berupa posttes dan pretest yang memperoleh hasil 87,5% dalam pemahaman Spritual dan kegiatan belajar Siswa sebesar 84% dengan kategori baik sekali. Pemahaman siswa kelas eksperimen atau kelas yang mendapat perlakuan metode pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan yang signifikan, Hasil tersebut di dapatkan dari pengujian posttes dan pretest dengan perolehan hasil nilai rata-rata.



2. 85% yang mengalami peningkatan yang sebelumnya nilai rata-rata 55% , jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa dikategorikan baik sekali karena memperoleh hasil 84% dalam kegiatan Siswa dan 87,5% melalui lembar observasi kepada Guru dan Pemahaman Spiritual sebesar 90%.
3. Dari hasil pengujian pretest 59 posttes 84 dan dilakukan uji N. Gain sebesar 0,61 yang berarti dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara pemahaman yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Artinya terdapat peningkatan pemahaman siswa di kelas eksperimen melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* yang dibuktikan dengan adanya uji hipotesis yang menunjukkan bahwa H1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Abdul. (2019). *Internalisasi Nilai-Nilai Spiritual Dalam Membentuk Karakter Siswa*, Tesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Dr. Shilphy A. Octavia, M. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUFI.UTAMA.
- Anggraeni, Leni. (2021), *Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, Lampung, Penerbit Adab.
- Busthomi, Y., A'dlom, S., Catur, R., & Kusmayadi, R. (2020). Pendidikan Kecerdasan Spiritual dalam Al-Qur'an Surat Al-Luqman. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(2).
- Daradjat, Zakiah dkk. (2018), *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, Dra. Dwi Nastiti, Moch. Bahak Udin. (2020), *Media Cetak Bergambar SKI Baerbasis Role Playing*, Jawa Timur, Nizamia Learning Center. Fajriani, H. (2021). Nilai-Nilai Pemahaman Agama Di Masa Pandemi COVID-19
- Perspektif Buku Lockdown 309 Tahun Karya Emha Ainun Nadjib. *Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*.
- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90.
- Anton, Alvi Auladinnursoba, Chilmi Khoirun Nisa, Mila Amelia Putri, & Windani. (2024). Meneladani Akhlak Rasulullah SAW dalam Membangun Generasi Digital yang Berkarakter, Toleran dan Terhindar Dari Riba. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 579–586.
- Indahningrum, R. putri, Naranjo, J., Hernández, Naranjo, J., Peccato, L. O. D. E. L., & Hernández. (2020). Title. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 2507(1), 1-9.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.



- Anton, Ahmad Syauqi Munjaji, Ismi Siti Fauziah, Muhammad Wisnu, & Nurul Hasanah. (2024). Semangat Literasi dalam Periode Keemasan pada Masa Daulah Abbasyiah. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 563–569. Nor Rochmatul Wachidah. (2021). Kecerdasan Spritual dan Emosional dalam Pendidikan Tahfizd Al-Qur'an. *Jurnal Qiroah*, 11(2), 65–99. <https://doi.org/10.33511/qiroah.v11n2.65-99>
- Octavia, N., Hayati, K., & Karim, M. (2020). Pengaruh Kepribadian, Kecerdasan Emosional dan Pemahaman Agama terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 16(2), 130–144.
- Ratnasari, S. L., Supardi, S., & Nasrul, H. W. (2020). Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual, Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kinerja Karyawan. *Journal of Applied Business Administration*, 4(2), 98–107. <https://doi.org/10.30871/jaba.v4i2.1981>
- Anton, Yogi Setiawan, Hani Nurul Hanifah, Fitria Rahayu, & Deden Sona. (2024). Sejarah Perkembangan Bani Umayyah dan Peradaban Tiga Kerajaan Islam. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 543–550.
- Sagala, R., Rismayani, Azis, T. N., Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., Syazali, M., Puspita, A. E. F. P., Supardi, U., & Pd, D. M. (2019). Pendidikan Spiritual Keagamaan (Dalam Teori dan Praktik). *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 91. explainer video, efektif, hasil belajar IPS, media pembelajaran
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.