

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS X MIPA 4 SMA NEGERI 1 TEMPEH

Lelly Khusnul Khasanah

(Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jember)

lk77079@gmail.com

Abstract

The role playing learning method is learning that helps students develop their imagination and appreciation by acting out dramas related to the material being studied. The application of the role playing learning method in increasing student learning activity in PAI subjects is implemented in Class X MIPA 4 Senior High School 01 Tempeh. The focus of this research is how to increase student learning activeness in PAI class X MIPA subjects through role playing learning methods at Senior High School 01 Tempeh. The aim of this research is to determine the increase in student learning activity in PAI class X MIPA subjects through role playing learning methods at Senior High School 01 Tempeh. Descriptive qualitative approach, this research went through 3 stages of data collection, namely observation, interviews and documentation. The results of this research are that the application of the role playing method of learning in increasing student activity in class students activeness in applying the role playing methods increases, they are more active and enthusiastic, resulting in interesting learning activities. Learning using this method also requires collaboration between the teacher and students so that the teacher acts as a facilitator for students in carrying out the teaching and learning process.

Submitted: 15 Maret 2024

Accepted: 22 Maret 2024

Published: 23 Maret 2024

Key Words

Role Playing Method,
Student Activeness

Abstrak

Metode pembelajaran *role playing* merupakan pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya dan penghayatan siswa dengan cara memerankan drama. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran PAI diterapkan di Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 01 Tempeh. Fokus penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X MIPA 4 melalui metode pembelajaran *role playing* di SMA Negeri 01 Tempeh. Tujuan penelitian ini yakni Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X MIPA 4 melalui metode pembelajaran *role playing* di SMA Negeri 01 Tempeh. Pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini melewati 3 tahap pengumpulan data yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini bahwa penerapan pembelajaran metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas X MIPA 4 SMA Negeri 01 Tempeh menggunakan 6 langkah-langkah yakni guru menjelaskan materi terlebih dahulu, mengingat pengalaman lalu berdiskusi antar kelompok, presentasi, menanggapi dan mengaitkan materi. Keaktifan siswa dalam menerapkan metode *role playing* meningkat, mereka lebih aktif dan bersemangat, sehingga terjadinya kegiatan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dengan menggunakan metode ini juga memerlukan kerjasama antara guru dan siswa sehingga guru berperan sebagai fasilitator untuk siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar berlangsung.

Submitted: 15 Maret 2024

Accepted: 22 Maret 2024

Published: 23 Maret 2024

Kata Kunci

Metode *Role Playing*,
Keaktifan Siswa

Pendahuluan

Mencerdaskan anak bangsa adalah salah satu tujuan Pendidikan, yang biasanya dilakukan oleh seorang guru kepada siswa, sehingga siswa mampu mengembangkan pengetahuan serta dapat mengeksplor berbagai ilmu secara kreatif dan aktif. Dari seluruh proses Pendidikan, suatu proses yang sangat berperan penting adalah proses pembelajaran. Guru mendesain bagaimana caranya agar siswa belajar dengan baik serta tetap kondusif. Sedangkan siswa itu adalah subjek pembelajaran yang dimana dia bertugas mendengarkan dan mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi yang telah di ciptakan oleh guru serta sebagai penerima pengetahuan yang baru. Guru dan siswa memiliki hubungan yang mampu mempengaruhi pembelajaran (Rahim, 2022; Minah & Farid, 2022).

Proses pembelajaran yang menyenangkan memerlukan guru yang memiliki semangat dalam memaparkan metode pembelajaran sehingga terciptanya suasana kelas yang hidup. Adapun dua indikator yang berperan penting dalam menciptakan keberhasilan proses pembelajaran yaitu keaktifan siswa serta kekreatifan berfikir siswa dan tercapainya tujuan belajar (Dikriansyah, 2018; Masnona, 2017)

Salah satu metode yang dapat menghubungkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung adalah pembelajaran sosial. Pembelajaran sosial merupakan usaha untuk melatih siswa agar dapat berkomunikasi dengan benar pada orang lain dan dapat menyampaikan argument dengan berani. Metode pembelajaran *role playing* merupakan pengembangan imajinasi dan penghayatan dalam penguasaan bahan ajar yang dilakukan dalam pembentukan kelompok dan setiap siswa memerankan karakter tokoh yang ada dalam suatu materi. Tujuan metode *role playing* adalah membantu siswa dalam menemukan jati diri serta menciptakan kebersamaan antar kelompok, saling menghargai, saling menghayati perasaan orang lain dan mengatasi dilemma dengan membagi kelompok. Dengan demikian metode *role playing* ini dapat menciptakan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung (Humaerah, 2019; Intan, 2020; Mahisarani et al., 2023).

Proses pembelajaran di SMA Negeri 01 Tempeh, menggunakan metode pembelajaran yang terkesan monoton sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang menyenangkan. Biasanya, pada jam pelajaran dimulai guru di SMA Negeri 01 Tempeh langsung menjelaskan materi pembelajaran tanpa diawali dengan awalan, misalnya, bertanya kepada siswa mengenai materi sebelumnya apakah sudah dipahami atau masih belum. Guru lebih banyak menjelaskan materi dan siswa mendengarkan saja. Kemudian, setelah guru menerangkan biasanya langsung diberikan tugas terkait materi yang ada di buku paket. Hal ini, dirasa membuat siswa menjadi bosan dan bisa jadi materi yang sudah dipaparkan guru tidak bisa diterima, keadaan ini membuat keaktifan seorang siswa menjadi kurang karena, siswa tidak diberi waktu untuk bertanya terkait materi. Terkadang guru juga menawarkan apakah ada pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan tetapi, malah sering terjadi siswa di SMA Negeri 01 Tempeh diam saja seperti mereka mengerti tentang materi itu padahal kebanyakan siswa banyak yang masih kurang faham.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan bahwasannya selama proses pembelajaran siswa SMA Negeri 1 Tempeh, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, bisa dilihat dengan sedikitnya bahkan hampir tidak ada siswa yang mau beragumen. Tidak hanya itu, kebanyakan siswa menunjukkan sikap pasifnya pada saat pembelajaran. Jika dilihat, banyak siswa tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI, bahkan yang sering terjadi mereka lebih asik sendiri dengan kegiatannya. Keadaan seperti ini, yang menyebabkan proses belajar mengajar

kurang efektif serta kondisi kelas juga menjadi tidak kondusif. Kejadian ini akhirnya membuat siswa kesulitan dalam menerima atau merangsang materi didalam kelas.

Tujuan Pendidikan sebagai fasilitator akan sulit tercapai. Penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat mengembangkan kemampuan siswa lebih aktif, kreatif dan kritis. Metode *role playing* dapat mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Hal ini sangat menunjang mengatasi masalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Tempeh. Dengan demikian penelitian ini berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 01 Tempeh.

Metode Penelitian

Penelitian kualitatif derksiptif. Tiga Teknik dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu dengan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data primer dan sekunder adalah yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat tiga lembar pada instrume penelitian yakni lembar observasi, lembar wawancara dan lembar dokumentasi. Tringgulasi data yang digunakan pada temuan ini dalam pengecekan keabsahan temuan.

Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran dimaksud untuk mempermudah proses pembelajaran sesuai yang diinginkan dengan menyajikan suatu materi yang telah dirancang sedemikian rupa. Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila guru menerapkan metode yang cocok. Maka dari itu setiap mata Pelajaran terdapat suatu metode da model guna untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Di SMA Negeri 01 Tempeh di kelas X MIPA 4 menggunakan metode pembelajaran *role playing* (Sartika, 2020; Dinniar, 2020)

Adapun Langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* yang digunakan sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan materi tentang hakikat mencintai Allah SWT., Khauf, raja', dan tawakal.

Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 01 Tempeh langkah pertama yaitu menyampaikan atau menjelaskan sebuah materi yang sedang dibahas untuk mempermudah siswa dalam mengerti materi pada saat akan melakukan praktek. Pada dasarnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebetulnya memerlukan penjelasan supaya siswa lebih mudah memahami maksud dalam materi yang di tempuh, biasanya Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 01 Tempeh menjelaskan materi kurang lebih selama 15 menit

- b. Siswa diberi kesempatan untuk mengingat pengalaman yang telah terjadi.

Pada kegiatan ini menghidupkan suasana kelas karena siswa lebih fokus dan lebih banyak bertanya tentang usulan-usulan serta berimajinasi dan lebih kreative dalam proses pembelajaran berlangsung.

- c. Diskusi antar kelompok

Kegiatan diskusi ini melatih kekompakkan sesama kelompok yang mana setiap siswa dituntun untuk mengutarakan pengalamannya sebelum dipilih salah

satu diantara yang sesuai dengan materi. Dengan adanya diskusi ini siswa lebih aktif yang mana sesama kelompok saling menghargai satu sama lain.

- d. Mempresentasikan pengalaman hidup yang paling menarik dalam bentuk drama singkat

Pada langkah ini siswa mulai mempresentasikan pengalaman hidup siapa yang akan diangkat dalam bentuk drama singkat. Kemudian diakhir drama kelompok yang maju menyampaikan kesimpulan dan makna yang dapat diambil dari drama yang sudah dibawakan sesuai dengan materi. Biasanya siswa kesulitan dalam menentukan pengalaman cerita siapa yang diangkat, maka dari itu guru agama yang memilih pengalaman cerita setiap kelompok.

- e. Menanggapi

Kegiatan menanggapi dimulai setelah salah satu kelompok sudah selesai dalam mempresentasikan dramanya, dengan demikian kelompok lain dapat menanggapi presentasi drama yang telah dilakukan

- f. Mengaitkan materi

Setelah kegiatan mempresentasikan drama dan menanggapi drama lalu mengaitkan materi yang disampaikan oleh guru guna untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu materi yang dipelajari (Aisyah, 2021).

Metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan di SMA Negeri 01 Tempeh dapat meningkatkan keaktifan siswa yang mana siswa mengaitkan materi dengan pengalaman hidup yang mereka alami sehingga dapat lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Adapun enam Langkah-langkah dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing* yaitu guru menjelaskan materi terlebih dahulu, mengingat pengalaman lalu berdiskusi antar kelompok, presentasi, menanggapi dan mengaitkan materi (Hery et al., 2020).

Pada penelitian ini, disimpulkan bahwasanya metode *role playing* yang diterapkan di SMA Negeri 01 Tempeh dapat memengaruhi peningkatan keaktifan siswa. Dengan demikian metode ini siswa lebih berkenan atau tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Metode *playing role* memiliki beberapa keunggulan seperti :

1. Pelajaran dapat bertahan lebih lama dalam ingatan siswa karena menjadi berkesan dengan kuat, yang mana menjadi pengalaman menambah pengetahuan yang menarik.
2. Terciptanya suasana kelas yang aktif dan semangat
3. Siswa dapat menghargai sesama kelompok serta menumbuhkan rasa kebersamaan dalam menjalin kerja sama yang baik.
4. Siswa berperan langsung sesuai pengalaman yang dialami dengan mengaitkan suatu materi (Rofiq & Mashuri, 2021)

Penerapan metode *role playing* di SMA Negeri 01 Tempeh awal mulanya adalah guru memberikan rangsangan kepada siswa, yang dimana guru menjelaskan sedikit tentang materi hakikat mencintai Allah, setelah itu siswa diberi kesempatan untuk mengingat pengalaman hidup yang berhubungan dengan materi hakikat mencintai Allah, lalu guru menyusun siswa dalam membentuk kelompok. Setelah membentuk kelompok, siswa di anjurkan untuk berdiskusi tentang pengalaman-pengalaman yang terjadi untuk dijadikan suatu drama. Selanjutnya siswa mempresentasikan hasil drama sesuai dengan pengalaman yang telah di diskusikan sebelumnya yang berkaitan dengan materi. Kelompok lain dianjurkan untuk menanggapi hasil presentasi yang

telah dilakukan. Disitulah kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, yang mana sebelumnya siswa kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 01 Tempeh bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa pasif.

Siswa kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 01 Tempeh dengan menerapkan metode ini memperoleh pengalaman belajar yang mana siswa dapat bekerja sama sesama kelompok, lebih aktif berkomunikasi pada saat pembelajaran berlangsung dan dapat memecahkan suatu kejadian yang telah terjadi yang berkaitan dengan materi. Pembelajaran dengan menggunakan metode ini juga memerlukan kerjasama antara guru dan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan paparan data dan temuan penelitian terkait dengan peneliti teliti dapat disimpulkan bahwasannya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan metode pembelajaran *role playing* di SMA Negeri 01 Tempeh menggunakan enam langkah – langkah pembelajaran yaitu guru memberikan penjelasan materi, guru memberikan waktu untuk mengingat pengalaman hidup sesuai materi, diskusi kelompok, presentasi, menanggapi, dan mengaitkan dengan materi.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X MIPA 4 SMA Negeri 01 Tempeh dapat dilihat bahwa disekolah tersebut sudah menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang mana proses pembelajaran siswa dapat aktif dan lebih menarik.

Referensi

- Aisyah, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *role playing*. *JPPTK: Jurnal Pendidikan Pembelajaran & Penelitian Tindakan*, 1(2). <https://doi.org/10.53813/jpptk.v1i2.121>
- Dikriansyah, F. (2018). Kreatifitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Padabidang Studi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Dompu Kabupaten Dompu. *Biomass Chem Eng*, 3(2).
- Dinniar, A. R. (2020). Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. In *Core.Ac.Uk*.
- Hery, L. A., Stit, Q., Nusantara, P., & Ntb, L. (2020). Pemanfaatan Media Dalam Metode Simulasi Pada Pembelajaran Pai. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- 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).
- Intan, R. S. (2020). Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. *Core.Ac.Uk*, 0431.
- Mahisarani, M., Daulay, H. P., & Dahlan, Z. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah dengan Metode Role playing pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(2). <https://doi.org/10.56832/edu.v1i2.66>
- Masnona. (2017). Kreatifitas guru PAI dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di Sd N 49 Karang Anyar Gedong Tataan. In *UIN Raden Intan Lampung*.

- Minah, M., & Farid, A. S. (2022). Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mandailing Natal. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.687>
- Rahim, A. (2022). KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2717>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Sartika, Y. (2020). Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. *Core.Ac.Uk*.