



Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas XI MAN 2 Langkat

Adinda Triska Farmayanti¹, Usmaidar², Muhammad Supawi³

Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : dinda4455667@gmail.com, usmaidaridar@gmail.com, muhammadsupawi@staijm.ac.id

DOI:

Received: Desember 2023

Accepted: Desember 2023

Published: Januari 2024

Abstract :

The purpose of this research is to improve students' learning achievement in the subject of Islamic cultural history using the role-playing method in Grade XI at MAN 2 LANGKAT. The research design employed in this study is classroom action research. Data collection techniques include interviews, observations, documentation, and tests conducted over two learning cycles. Data analysis involves data reduction, data presentation, and conclusion drawing/verification. The results indicate a difference in students' learning achievement in Grade XI at MAN 2 LANGKAT before and after the implementation of classroom action research using the role-playing method to enhance students' learning achievement. The completion rate of students in Class XI-A at MAN 2 LANGKAT in the pre-cycle was 42.85%, increased to 71.42% in Cycle I, and further improved to 88.57% in Cycle II. The application of the role-playing strategy was successfully executed through two cycles, as evidenced by increased activities observed in both teachers and students during Cycle I and Cycle II. Teacher observation scores increased from 71.42 in Cycle I to 85.71 (good) in Cycle II. Similarly, student activity observations increased from a score of 63.33 in Cycle I to 86 in Cycle II. The improvement in students' learning achievement using the role-playing method in the Islamic Cultural History subject, specifically in the material of Islamic Civilization in the Abbasid Caliphate era for Grade XI at MAN 2 LANGKAT, is evident in the average scores. The average learning achievement of students in the pre-cycle was 72.28, increased to 79.42 (satisfactory) in Cycle I, and further improved to 84.71 (good) in Cycle II. The percentage of student completion also increased from 42.85% in the pre-cycle to 71.42% (satisfactory) in Cycle I and further improved to 88.57% (good) in Cycle II.

Keywords : *Role-Playing Method, Students' Learning Achievement*

Abstrak :

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode role Playing di kelas XI MAN 2 Langkat . Jenis dan Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan tes yang dilakukan 2 siklus pembelajaran. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah Reduksi Data, Penyajian Data dan Conclusion Drawing/Verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya Terdapat perbedaan pada Prestasi Belajar siswa di kelas XI MAN 2 Langkat antara sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode Role Playing untuk meningkatkan Prestasi Belajar siswa. ketuntasan belajar siswa kelas XI-A MAN 2 Langkat pada pra siklus adalah 42,85% sedangkan pada siklus I mencapai 71,42% dan pada pada siklus II sebesar 88,57% .Penerapan strategi Role Playing dapat dilaksanakan dengan baik melalui dua siklus. Hal

ini dapat diketahui melalui aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil observasi guru pada siklus I yaitu 71,42 kemudian menjadi 85,71 (baik) pada siklus II. Begitu pula pada observasi aktivitas siswa yang semula pada siklus I mencapai skor 63,33 kemudian meningkat menjadi 86 pada siklus II. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode Role Playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Peradaban Islam pada Masa Bani Abbasiyah kelas XI MAN 2 Langkat dapat dilihat dari nilai rata-rata pada Prestasi Belajar siswa pra siklus adalah 72,28 dan meningkat pada siklus I menjadi 79,42 (cukup) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84,71. (baik). Dapat dilihat juga pada peningkatan persentase ketuntasan siswa yaitu pada pra siklus adalah 42,85% kemudian pada siklus I yaitu meningkat menjadi 71,42% (cukup) kemudian meningkat kembali menjadi 88,57% (baik) pada siklus II.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Prestasi Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Proses belajar yang sering kita temukan yang menampilkan kegiatan fisik seperti membaca, menulis, meragakan, mengukur dan lain-lain. Semua hal tersebut adalah bentuk dari proses belajar (Arikunto, 2010: 76). Akan tetapi jika proses pembelajaran tersebut tidak disertai metode atau strategi yang ada, maka pembelajaran semakin bersifat pasif bagi siswa serta tingkat belajar maupun hasil belajar siswa juga sulit untuk berubah maju serta meningkat. Karena tujuan pertama kita mengajar adalah membuat siswa aktif dalam berbagai hal dikelas serta hasil belajarnya juga meningkat.

“Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu ilmu pengetahuan yang membahas atau mengkaji tentang kejadian-kejadian yang berhubungan dengan agama Islam, baik awalnya ataupun perkembangannya” (Syukur, 2011: 3). Oleh sebab itu mempelajari sejarah adalah hal yang penting karena hari ini tidak akan ada tanpa hari kemarin, dan esok tidak akan hadir tanpa melalui hari ini. Karena itulah sejarah selalu membahas kehidupan manusia dimanapun ia berada.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terdapat tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi siswa dalam mata pelajaran ini antara lain metode pembelajaran yang kurang efektif, kurangnya interaksi dan partisipasi siswa dalam proses belajar-mengajar, serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Slameto, 2017: 71).

Berdasarkan hasil informasi yang diterima dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bapak Avif Ilhamsyah, S.Pd. materi yang disampaikan oleh guru belum dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas hingga belum diperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada ujian semester Genap. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 78. Ketercapaian KKM tersebut tertera pada Tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Hasil Belajar SKI Kelas XI – MIPA -1

KKM	Nilai	Banyak Siswa	Persentase	Ketuntasan
78	≥ 78	20	55 %	Tuntas
	< 78	16	45 %	Tidak tuntas
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih tergolong rendah atau di bawah standar KKM. Hal itu bisa dilihat dari nilai siswa yaitu dari 36 hanya 20 siswa 55% yang memperoleh nilai ≥ 75 atau yang memenuhi nilai KKM. Sedangkan 16 siswa (45%) memperoleh nilai < 75 . Pada umumnya suatu pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal apabila ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 75% .

Bedasarkan pengamatan, peneliti menjumpai adanya beberapa permasalahan, diantaranya adalah kurangnya guru menggunakan pendekatan dan metode yang tepat sehingga siswa kurang aktif dan kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar belum maksimal. Khususnya di kelas XI guru lebih dominan menggunakan metode ceramah sehingga tidak adanya interaksi antara pendidik dengan siswa. Akibatnya, banyak siswa yang nilainya di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga hasil belajarsiswa menjadi rendah.

Setelah peneliti observasi lebih jauh, peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MAN 2 langkat diantaranya adalah *Pertama*, Siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Kedua*, Hanya sebagian kecil siswa yang ikut berpartisipasi aktif disaat proses pembelajaran. *Ketiga*, Guru lebih banyak memberi atau berceramah dan siswa hanya mendengarkan saja. *Keempat*, Siswa tidak dapat mengembangkan bakat, minat dan kemampuan berbicara disebabkan kekurangtepatan guru memilih metode dan pendekatan di dalam pembelajaran selama ini. *Kelima*, Siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran, yang mengakibatkan siswa banyak bergurau dan main-main. *Keenam*, hanya beberapa orang siswa saja yang mau menyimak guru dengan baik. *Ketujuh*, siswa tidak berani untuk berpendapat.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu digunakan suatu metode pembelajaran yang memberdayakan siswa, salah satunya adalah melalui Metode pembelajaran *Role Playing*. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa adalah Metode *Role Playing* . Metode *Role Playing* melibatkan siswa secara aktif dalam berinteraksi, berbagi pemikiran, dan mempertimbangkan sudut pandang yang berbeda. Melalui metode *Role Playing* , siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman tentang

materi, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (hhuda, 2013).

Pada konteks MAN 2 Langkat, penerapan Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Langkat. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru-guru SKI dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran dikelas tersebut.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. PTK merupakan bentuk kajian yang sistematis reflektif, dilakukan oleh pelaku tindakan dan dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran (Kisyani, 2018:4). Tujuan utama PTK adalah untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. Tujuan khususnya adalah untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas belajar (Hidayat, 2017: 122).

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas XI dengan jumlah siswa 36 terdiri dari 20 perempuan dan 16 laki-laki. Dan guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam sebagai penilaian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas XI MAN 2 Langkat

Menurut Suharsimi Arikunto (2010), yang dimaksud dengan Prestasi Belajar adalah tingkat pencapaian yang telah dicapai oleh anak didik atau siswa terhadap tujuan yang ditetapkan oleh masing-masing bidang studi setelah mengikuti program pengajaran dalam waktu tertentu. Menurut Tohirin, “apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar sering disebut Prestasi Belajar”

Terdapat perbedaan pada Prestasi Belajar siswa di kelas XI MAN 2 Langkat antara sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode

Role Playing untuk meningkatkan Prestasi Belajar siswa.

Peneliti mendapat beberapa informasi antara lain: KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran SKI adalah 80. Dari KKM yang telah ditetapkan 15 siswa atau 42,85% belum bisa menguasai peradaban pada masa bani Abbasiyah, sedangkan 20 siswa atau 57,14% mampu dalam menguasai materi perkembangan Islam pada masa Bani Abbasiyah dengan baik.

Suatu masalah yang ditemukan oleh peneliti antara lain: suatu proses pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal karena siswa belajar dengan menggunakan metode menulis, ceramah, kemudian mengerjakan soal latihan di buku paket atau bahan ajar. Buku paket atau bahan ajar merupakan buku yang sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan atau menjelaskan materi, sehingga menyebabkan kurangnya informasi atau pengetahuan, siswa merasa bosan dalam menerima pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sebagian siswa yang aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Berbicara sendiri, tidur merupakan aktifitas yang sering dilakukan oleh siswa ketika merasa jenuh dengan proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Faktor lain juga berpengaruh terhadap kurang maksimalnya pembelajaran antara lain ialah banyaknya materi Perkembangan Islam Pada Masa Bani Abbasiyah, kesulitan dalam memahami materi karena hal tersebut (Sudjana, 2010: 134).

Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa prestasi belajar siswa di kelas XI MAN 2 Langkat ini masih perlu ditingkatkan kembali. Prestasi belajar siswa bisa dioptimalkan dengan baik jika didukung dengan metode yang sesuai sehingga bisa mengalami peningkatan. Oleh sebab itu pemilihan suatu metode menjadi salah satu faktor yang bisa menentukan keberhasilan pada suatu proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Penerapan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran SKI di Kelas XI MAN 2 Langkat

Diperlukan metode yang cocok untuk meningkatkan Prestasi Belajar dari peserta didik. Untuk itu peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran Prestasi Belajar mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *Role Playing*, metode ini dianggap cocok untuk meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

“Metode pembelajaran *Role Playing* adalah pendekatan yang melibatkan siswa dalam peran atau karakter tertentu untuk mensimulasikan situasi kehidupan nyata. Dalam konteks pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas XI, penggunaan metode ini dapat memperkaya pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah, seperti pada masa Daulah Bani Abbasiyah.

Langkah-langkah utama dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing* melibatkan persiapan, pengantar, pembagian peran, pelaksanaan simulasi, debriefing, refleksi, evaluasi, dan umpan balik. Melalui peran yang dimainkan, siswa dapat secara langsung terlibat dalam konteks sejarah, mempromosikan keterlibatan aktif, pemahaman mendalam, dan penerapan konsep sejarah ke dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini dapat meningkatkan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan.”.

Metode *Role Playing* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan siswa pengalaman langsung dalam mensimulasikan situasi sejarah atau kebudayaan tertentu. Dalam konteks pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di tingkat XI, siswa diberikan peran atau karakter terkait periode Daulah Bani Abbasiyah. Misalnya, mereka dapat memerankan tokoh seperti khalifah, ulama, pedagang, atau rakyat biasa pada masa tersebut. Proses ini memungkinkan siswa untuk lebih mendalami pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif tetapi juga mempromosikan pemecahan masalah, kreativitas, dan pengembangan keterampilan sosial yang penting dalam konteks sejarah.

Menurut Aris (2013) tujuan dari metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai pemecahan masalah.

Selain itu, metode *Role Playing* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan menyajikan pembelajaran dalam format yang menarik dan interaktif, siswa lebih cenderung berpartisipasi dengan antusias. Penggunaan skenario sejarah yang menantang dan relevan dapat merangsang minat siswa, menjadikan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam lebih berkesan dan bermakna. Peningkatan motivasi ini berpotensi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam eksplorasi materi, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan di kelas, serta meningkatkan hasil prestasi belajar mereka secara keseluruhan (Sabri, 2014:149).

Menggunakan Metode *Role Playing* untuk materi Peradaban Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah di kelas XI MAN 2 Langkat . dapat menunjukkan bahwa metode *Role Playing* merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi yang akan ditransfer ke dalam otak, sehingga cara tersebut dapat meningkatkan kreatifitas dan

keefektifitasan pikiran, sehingga metode tersebut sesuai dengan pemikiran siswa kelas kelas XI –A di MAN 2 Langkat .

Pada siklus I ada empat aspek yang dinilai selama proses pembelajaran antara lain: Kesuaian Alur Cerita, Penyebutan Tokoh-tokoh Cerita, Ketepatan Susunan Kalimat, dan kelancaran. Dengan keempat aspek tersebut peneliti dibantu guru kelas untuk mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada hasil observasi aktivitas guru pada siklus I belum mencapai kriteria, yaitu 71.42 %. Ada beberapa aktivitas pembelajaran yang belum dilakukan guru serta sudah dilakukan tetapi belum maksimal seperti: dalam menyampaikan *Ice Breaking* dan apersepsi maupun tujuan pembelajaran sudah baik tetapi suaranya kurang lantang, waktu yang diberikan guru kepada siswa untuk bercerita kurang maksimal, pada kegiatan penutup guru melakukan refleksi melalui tanya jawab kepada siswa tetapi dalam menyampaikan refleksi kurang maksimal sehingga respon siswa kurang, begitu juga dalam menyampaikan informasi tentang tindak lanjut dan materi pada pertemuan untuk minggu depan karena suaranya kurang lantang. Dengan mendapatkan nilai sebesar 71.42 %. tersebut hasil observasi aktivitas guru masih belum memenuhi kriteria karena skor minimal observasi guru ialah 80, sehingga diberlakukan siklus ke II.

Setelah siklus II dilakukan maka diketahui nilai aktivitas guru pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas mengalami peningkatan dibanding dengan observasi aktivitas guru pada siklus I. Pada siklus II, kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan hasil observasi aktivitas guru mencapai 85,71 hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa kegiatan yang kurang diperhatikan pada pelaksanaan siklus I kemudian dapat diperbaiki saat pelaksanaan siklus II seperti: Pada siklus II terdapat perbedaan langkah kegiatan dibagian kegiatan inti, adapun kegiatan tersebut ialah guru guru melaksanakan *Ice Breaking* sebelum pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Jika pada siklus I banyak siswa yang masih malu-malu untuk maju ke depan secara individu maka pada siklus II sebagian siswa maju ke depan secara berpasangan kemudian bercerita secara bergantian.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 14,58 % sehingga dapat diketahui bahwa observasi aktivitas guru mengalami peningkatan, hal tersebut dapat diketahui dari penilaian yang dilaksanakan oleh observer kepada guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan pada Aktivitas Siswa pada siklus I peneliti memperoleh hasil nilai observasi aktivitas siswa sebesar 63.33% dan belum mencapai kriteria karena kriteria observasi

aktivitas siswa ialah 80. Berikut merupakan beberapa hambatan yang muncul pada saat observasi guru seperti: siswa belum siap belajar karena tidak membawa buku pelajaran, siswa tidak mendengarkan guru mengecek kehadiran siswa, siswa mengikuti kegiatan tanya jawab tentang materi yang kurang jelas namun tidak terjadi interaksi dengan guru, dalam kegiatan pembelajaran siswa sering tidak fokus dan siswa memerlukan waktu yang relatif lama untuk menyusun potongan gambar pada karton.

Sedangkan Pada siklus II nilai observasi aktivitas siswa mencapai 86% Jadi kesimpulannya bahwa pada siklus II memperoleh peningkatan sebesar 22.67%. Berikut merupakan grafik yang menunjukkan peningkatan observasi aktivitas siswa.

Dari penjelasan peningkatan observasi aktivitas guru dan siswa di atas, bahwa penggunaan Metode *Role Playing* dalam pembelajaran SKI materi Peradaban Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyahdi kelas XI-A MAN 2 Langkat memperoleh hasil yang baik.

3. Penggunaan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Kelas XI MAN 2 Langkat

Metode *Role Playing* menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Ketika siswa terlibat aktif dalam peran atau karakter yang terkait dengan masa Daulah Bani Abbasiyah, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan secara langsung kompleksitas sejarah tersebut. Pengalaman langsung ini membantu membentuk pemahaman yang lebih mendalam karena siswa dapat menjalin koneksi emosional dengan peristiwa dan tokoh sejarah, mengenali konsekuensi dari setiap keputusan, dan meresapi nilai-nilai budaya pada masatersebut.

Selain itu, metode *Role Playing* berkontribusi besar terhadap pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Melalui interaksi dalam permainan peran, siswa belajar bekerjasama, mendengarkan, dan memahami sudut pandang yang berbeda. Kemampuan berkomunikasi dengan baik dan bekerja dalam kelompok menjadi keterampilan penting yang dapat diterapkan siswa tidak hanya dalam konteks sejarah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan membangun keterampilan ini, siswa tidak hanya menjadi pembelajar yang lebih baik, tetapi juga individu yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, metode *Role Playing* tidak hanya merangsang pemahaman konseptual, tetapi juga membentuk keterampilan sosial yang berharga bagi perkembangan holistik siswa.

Penting untuk dicatat bahwa metode ini meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas yang menyenangkan dan interaktif cenderung membuat siswa lebih bersemangat

dan antusias terhadap pembelajaran. Motivasi yang tinggi ini secara positif memengaruhi partisipasi siswa, kemauan untuk mengambil risiko dalam eksplorasi ide, dan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan belajar. Sementara itu, metode Role Playing juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Siswa lebih mungkin mengingat informasi yang mereka alami dan terapkan secara langsung. Dengan demikian, metode ini tidak hanya memberikan pemahaman konsep yang lebih baik, tetapi juga memberikan fondasi yang kokoh untuk retensi informasi dalam jangka panjang.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata kelas yang dilakukan peneliti diketahui pada pra siklus sebelum menggunakan Metode *Role Playing* sebesar 72,28 . Setelah menggunakan Metode *Role Playing* ada pembelajaran tersebut di kelas kelas XI-A MAN 2 Langkat nilai rata-rata kelas meningkat sebanyak 7,14 % karena siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas mencapai 79,42 % Meskipun mengalami peningkatan tetapi hasil dari siklus I masih belum memenuhi kriteria yang sesuai dengan nilai KKM siswa ialah 80 sehingga memerlukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Pada siklus II mencapai nilai rata-rata kelas 84,71 yang artinya siklus II sudah memenuhi kriteria indikator kinerja yaitu 80. Maka dari itu Peneliti dan guru kelas sepakat untuk tidak perlu mengadakan tindakan selanjutnya.

Hasil persentase ketuntasan belajar siswa kelas XI-A MAN 2 Langkat pada pra siklus adalah 42,85% sedangkan pada siklus I mencapai 71,42% jadi ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 28,57%. Pada tahap pra siklus terdapat 15 siswa dari 35 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan siklus I terdapat 25 siswa dari 35 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yang sudah ditetapkan. Meskipun pada pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan namun belum mampu memenuhi kriteria indikator kinerja sebesar 75%. Sehingga perlu mengadakan tindakan selanjutnya. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada siklus II sehingga dapat diketahui Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 88,57% dan mengalami peningkatan mencapai 17,15% dari siklus I.

Penelitian ini dapat dianalisis bahwa pada siklus I mengalami kendala antara lain: siswa kurang fokus pada saat guru menjelaskan karena siswa banyak yang fokus pada naskah drama yang telah dibuat, terdapat siswa yang masih malu-malu untuk bercerita ke depan kelas dalam menampilkan hasil kerja kelompoknya, siswa membutuhkan waktu yang lama dalam proses tampil, kemudian dalam menyampaikan *Ice Breaking* guru kurang atraktif, persepsi dan tujuan pembelajaran suara guru kurang jelas atau kurang lantang. Sehingga butuh perbaikan atau solusi pada siklus II. Meskipun mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I tetapi masih belum bisa mencapai KKM yang ditentukan sehingga perlu mengadakan tindakan selanjutnya. Dari beberapa kendala tersebut dapat diselesaikan dengan

baik.

Metode *Role Playing* dalam Prestasi Belajar ini dapat memberikan kebebasan kepada peserta pendidik untuk menjelaja/berfikir luas tak terbatas dari otaknya serta bisa menggunakan kedua belah otak untuk berfikir karena otak kanan dengan otak kiri mempunyai kegunaan yang berbeda-beda, yaitu otak kiri mempunyai kegunaan untuk ingatan jangka pendek seperti kata, angka, garis, analisa, logika, hitungan sedangkan otak kanan berfungsi untuk ingatan jangka panjang seperti konseptual, irama, gambar, dimensi, imajinasi.

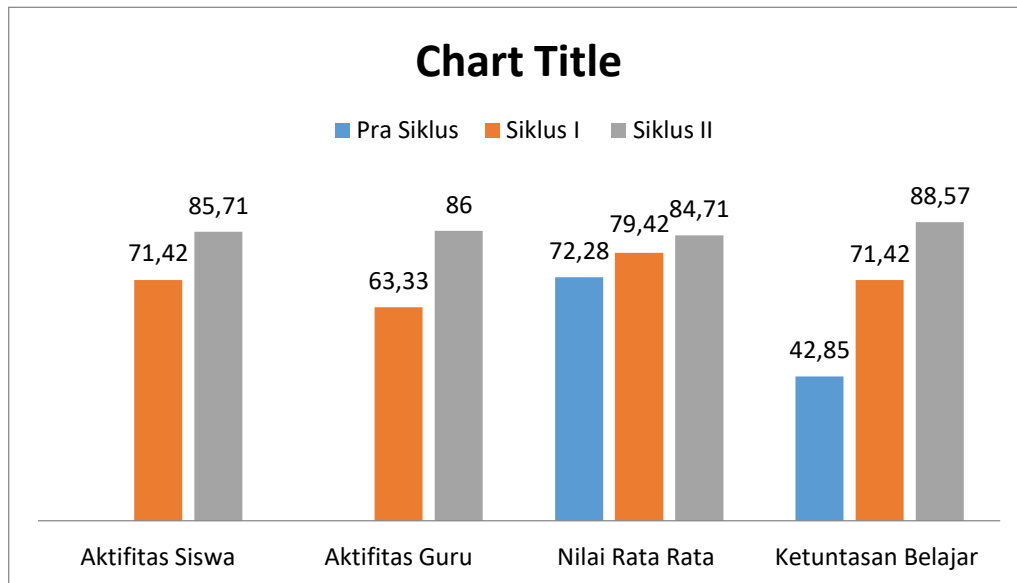
Peningkatan Prestasi Belajar menggunakan Metode *Role Playing* secara rinci dapat dilihat pada tabel peningkatan penelitian berikut ini :

Tabel 3.1
Hasil Peningkatan Penelitian

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Aktivitas Guru	-	71.42 (Cukup)	85.71 (Baik)	14, 58 %
2.	Aktivitas Siswa	-	63.33 (Kurang)	86 (Baik)	22.67%.
3.	Nilai Rata Rata kelas	72,28 (Kurang)	79,42 (Kurang)	84,71 (Baik)	Pra – Siklus 1 = 71,14% Siklus 1-Siklus II = 5,29 %
4.	Persentase ketuntasan Belajar	42,85 % (Kurang)	71,42 % (Kurang)	88,57 % (Baik)	Pra – Siklus 1 = 28,57% Siklus 1-Siklus II = 17,15%
5.	Jumlah Siswa yang Tuntas	15 dari 35 siswa	25 dari 35 siswa	31 dari 35 siswa	Meningkat

Untuk lebih jelasnya melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari grafil persentase kemampuan berpikir kritis siswa sebagai berikut :

Gambar 4.5 Persentase Hasil Belajar



Paparan tabel dan grafik yang diberikan menyiratkan bahwa metode pembelajaran Role Playing yang digunakan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam telah memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Melalui visualisasi data, dapat diamati bahwa ada korelasi positif antara penerapan metode tersebut dan peningkatan pencapaian siswa. Metode Role Playing, yang melibatkan keterlibatan aktif siswa dengan memainkan peran dalam konteks sejarah dan budaya Islam, tampaknya memberikan hasil yang signifikan berdasarkan hasil pengamatan.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* yang digunakan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan Prestasi Belajar siswa. Maka dari itu hipoteses penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI di Man 2 Langkat dapat diterima dengan persentase pembelajaran telah mencapai 85%.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan pada Prestasi Belajar siswa di kelas XI MAN 2 Langkat antara sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Prestasi Belajar siswa. ketuntasan belajar siswa kelas XI-A MAN 2 Langkat pada pra siklus adalah 42,85% sedangkan pada siklus I mencapai 71,42% dan pada pada siklus II sebesar 88,57%

Penerapan strategi *Role Playing* dapat dilaksanakan dengan baik melalui dua siklus. Hal ini dapat diketahui melalui aktivitas yang dilakukan oleh gurudan siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil observasi guru pada siklus I yaitu 71,42 kemudian menjadi

85,71 (baik) pada siklus II. Begitu pula pada observasi aktivitas siswa yang semula pada siklus I mencapai skor 63,33 kemudian meningkat menjadi 86 pada siklus II.

Adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Peradaban Islam pada Masa Bani Abbasiyah kelas XI MAN 2 Langkat dapat dilihat dari nilai rata-rata pada Prestasi Belajar siswa pra siklus adalah 72,28 dan meningkat pada siklus I menjadi 79,42 (cukup) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84,71. (baik). Dapat dilihat juga pada peningkatan persentase ketuntasan siswa yaitu pada pra siklus adalah 42,85% kemudian pada siklus I yaitu meningkat menjadi 71,42% (cukup) kemudian meningkat kembali menjadi 88,57% (baik) pada siklus II.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Millia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Hidayat, Muhammad Arif. (2017). *The Methodology Of Educational Research*. Medan : Perdana Publishing.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kisyani dan Tatang. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sabri, Ahmad. (2014). *Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soimin, Aris, (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-ruzz.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Syukur, Fatah. (2011). *Sejarah Peradaban Islam*, Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra.