

PENGGUNAAN METODE *ROLE-PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI TOKOH ISLAM DALAM KEMERDEKAAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA NURUL HUDA KELAS 12

Ihsan Izdihara H ^{a*)}, Nur Aina Vauziah ^{a)}, Sinta Puspita ^{a)}, Sistri ^{a)}

^{a)}Institut Madani Nusantara, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: izdiharahsan1@gmail.com

riwayat artikel : diterima: 06 November 2024; direvisi: 16 November 2024; disetujui: 06 Desember 2024

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada materi Tokoh Islam dalam Kemerdekaan di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XII MA Nurul Huda. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas XII di MA Nurul Huda pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada siklus I mencapai 68% dan meningkat 9% pada siklus II menjadi 76%. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 67%, yang meningkat 8% menjadi 75% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam, khususnya mengenai tokoh Islam dalam kemerdekaan.

Kata Kunci: Motivasi, Hasil Belajar, *Role Playing*, Sejarah Kebudayaan Islam.

USING THE *ROLE-PLAYING* METHOD TO INCREASE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING ABOUT ISLAMIC FIGURES IN INDEPENDENCE SUBJECTS HISTORY OF ISLAMIC CULTURE AT MA NURUL HUDA CLASS 12

Abstract. This study aims to determine the increase in student motivation and learning outcomes through the use of cooperative learning methods of *Role Playing* type on the material of Islamic Figures in Independence in the subject of Islamic Cultural History (SKI) in class XII MA Nurul Huda. This research uses a classroom action research (PTK) model consisting of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 30 grade XII students at MA Nurul Huda in the even semester of the 2024/2025 school year. Data collection techniques include interviews, observation, documentation, questionnaires, and written tests. The results showed that the application of the *Role Playing* method succeeded in increasing student learning motivation, which in cycle I reached 68% and increased 9% in cycle II to 76%. In addition, student learning outcomes also showed a significant increase, with an average score in cycle I of 67%, which increased by 8% to 75% in cycle II. These findings indicate that the *Role Playing* method is effective in increasing students' interest, motivation, and understanding of Islamic cultural history material, especially regarding Islamic figures in independence.

Keywords: Motivation, Learning Outcomes, *Role Playing*, Islamic Cultural History.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, khususnya mengenai tokoh Islam dalam kemerdekaan Indonesia, merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di Madrasah Aliyah (MA) (Hasmar, 2019). Namun, untuk dapat menguasai materi ini dengan baik, dibutuhkan minat dan perhatian yang tinggi dari siswa. Dalam hal ini, penggunaan metode yang tepat menjadi kunci untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu metode yang terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar adalah metode *role-playing*, di mana siswa dapat berperan langsung dalam memerankan tokoh-tokoh sejarah Islam yang terlibat dalam perjuangan kemerdekaan.

Pada kenyataannya, banyak siswa di MA Nurul Huda kelas 12 yang merasa kurang tertarik dengan materi sejarah kebudayaan Islam, terutama yang berkaitan dengan tokoh-tokoh Islam dalam kemerdekaan. Hal ini menyebabkan rendahnya

tingkat pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Aktivitas belajar yang cenderung monoton dan kurang interaktif membuat siswa merasa kesulitan untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar materi sejarah tokoh Islam dalam kemerdekaan. Hal ini tercermin dari kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, rendahnya hasil tes dan tugas yang berkaitan dengan materi tersebut, serta minimnya pemahaman mereka tentang peran penting tokoh Islam dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Fenomena ini tentunya menjadi tantangan bagi guru untuk menemukan metode yang tepat agar pembelajaran sejarah lebih menarik dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam mempelajarinya.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa antara lain adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan (Marwiji, 2024), di mana pendekatan yang bersifat konvensional seperti ceramah tidak mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, materi yang disajikan cenderung terlalu teoritis dan tidak cukup melibatkan emosi serta imajinasi siswa. Kurangnya hubungan langsung antara materi yang dipelajari dengan kehidupan siswa saat ini juga menjadi faktor penghambat, sehingga mereka merasa kurang relevan dengan topik yang diajarkan.

Untuk mengatasi masalah ini, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode *role-playing*. Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan cara memerankan tokoh-tokoh sejarah Islam yang terlibat dalam perjuangan kemerdekaan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berperan dalam memahami perjuangan para tokoh, sehingga dapat merasakan secara langsung konteks sejarah tersebut. Diharapkan metode *role-playing* ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Metode *role-playing* atau bermain peran adalah suatu teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi peran tertentu berdasarkan materi yang diajarkan. Menurut Shoimin (2014), metode ini membantu siswa memahami suatu konsep atau kejadian dengan cara mengalaminya secara langsung melalui peran yang dimainkan. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. (Ghina Nadidah, 2023)

Menurut Rusman (2012), metode *role-playing* memiliki beberapa keuntungan, antara lain:

1. Meningkatkan partisipasi aktif siswa - siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. (Farmayanti et al., 2024)
2. Membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam - dengan memerankan suatu peran, siswa lebih mudah memahami konteks sejarah.
3. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan komunikasi - siswa harus menyusun dialog dan berinteraksi dengan teman sekelas mereka. (Afri Naldi et al., 2024)
4. Membantu siswa memahami berbagai sudut pandang dalam *role-playing*, siswa bisa memahami situasi dari perspektif yang berbeda. (Wahyuni et al., 2018)

Metode *role-playing* dapat diterapkan dalam beberapa langkah sebagai berikut:

1. Persiapan Skenario - Guru menentukan materi dan skenario yang akan digunakan dalam *role-playing*.
2. Pembagian Peran - Siswa diberikan peran yang sesuai dengan skenario yang telah dibuat.
3. Pelaksanaan *Role-Playing* - Siswa memainkan peran mereka sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. (Cahyani et al., 2023)
4. Diskusi dan Refleksi - Setelah sesi *role-playing* selesai, siswa mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari. (Karomah et al., 2023)

Metode *Role Playing* diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran SKI. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam SKI yang seringkali abstrak, dengan pendekatan yang lebih konkret dan interaktif. (Rizallutfianto, 2022). Biasanya, metode ini dimulai dengan pembagian peran kepada siswa untuk memerankan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, seperti sahabat, tokoh sejarah, atau ilmuwan Islam. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami konteks sejarah dengan cara yang menyenangkan dan mendalam. (Pembelajaran, 2024). Pembelajaran dievaluasi berdasarkan tingkat keterlibatan siswa dalam permainan peran serta kemampuan mereka mengaitkan peran yang dimainkan dengan pengetahuan sejarah yang lebih luas. (Batarius, 2013)

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena siswa tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga berperan langsung dalam skenario yang mengharuskan mereka berpikir kritis dan aktif. Pembelajaran menjadi lebih mudah diingat karena siswa "mengalami" sejarah, bukan hanya mempelajarinya. (Nur Aslinda et al., 2020). Dalam berbagai studi, pengaruh positif metode *Role Playing* dapat dilihat dari peningkatan nilai ujian, keterlibatan lebih aktif dalam diskusi kelas, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. (Tutun Usman et al., 2024)

Selain pemahaman materi SKI, metode *Role Playing* juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti empati, kerja sama, dan komunikasi. Keterampilan ini penting karena pembelajaran SKI tidak hanya mengajarkan sejarah, tetapi juga nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Yenni, 2018). Siswa bekerja dalam kelompok untuk mempersiapkan dan memainkan peran tertentu, yang menumbuhkan keterampilan bekerja dalam tim serta mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. (Kewarganegaraan, 2015). Beberapa tantangan yang sering dibahas dalam jurnal ini adalah

kesulitan dalam mengelola kelas, kebutuhan waktu yang lebih lama untuk mempersiapkan skenario peran, serta kesulitan memotivasi siswa yang mungkin merasa canggung dengan metode ini. (Tarigan, 2025). Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru disarankan memberikan instruksi yang jelas, membuat skenario yang relevan dengan materi, serta memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dalam memainkan peran mereka. (Latifah & Priantari, 2024).

Dalam berbagai jurnal, evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa menguasai materi setelah mengikuti kegiatan *Role Playing*. Evaluasi dapat dilakukan melalui diskusi kelas, ujian lisan, atau presentasi hasil pembelajaran yang berbasis pada peran yang dimainkan siswa. (Triyanto & Bisri, 2024). Guru memberikan umpan balik terkait pemahaman materi dan kinerja siswa selama kegiatan *Role Playing*, sementara siswa juga dapat memberikan umpan balik tentang bagaimana perasaan mereka terhadap metode ini—apakah lebih menyenangkan atau lebih menantang. (Istiqomah et al., 2023). Banyak artikel yang mengkaji bagaimana metode *Role Playing* bisa disesuaikan dengan kurikulum SKI di MA. Pembelajaran sejarah Islam di MA sering kali lebih mendalam dan terstruktur, sehingga memerlukan metode yang dapat meningkatkan pemahaman yang lebih kaya dan holistik. *Role Playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk "merasakan" sejarah, bukan hanya mempelajarinya dari teks. (Budinurani & Jusra, 2020). Beberapa artikel menyebutkan bahwa penerapan *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih dalam mengenai sejarah Islam karena metode ini memungkinkan siswa untuk "hidup" dalam sejarah tersebut. (Syurgawi & Yusuf, 2020).

Berdasarkan pengamatan di MA Nurul Huda, khususnya di kelas XII, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam, terutama yang berkaitan dengan tokoh-tokoh Islam dalam perjuangan kemerdekaan. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang menarik, seperti ceramah atau penyampaian materi yang lebih fokus pada hafalan tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami langsung atau terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa yang kurang dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan mereka sehari-hari, sehingga merasa materi tersebut tidak relevan dan sulit untuk dipahami.

Salah satu metode yang dapat mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Metode ini memungkinkan siswa untuk berperan langsung dalam memerankan tokoh-tokoh sejarah, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna. Melalui peran yang dimainkan, siswa dapat lebih mudah memahami konteks sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta merasakan bagaimana tokoh-tokoh Islam dalam kemerdekaan berjuang untuk mencapai kemerdekaan Indonesia. Selain itu, metode *Role Playing* juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan sosial, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi "Tokoh Islam dalam Kemerdekaan" di kelas XII MA Nurul Huda, dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana metode ini dapat mengatasi masalah kurangnya keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran sejarah, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang sering dianggap sulit dan abstrak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta dapat menjadi referensi bagi guru-guru di Madrasah Aliyah atau sekolah lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek peserta didik kelas XII MA Nurul Huda pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart (Hasmar, 2019). Jadwal pelaksanaan dimulai dari pra-penelitian pada 5 Februari 2025 hingga siklus kedua. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 30 orang.

Penelitian ini melibatkan persiapan rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role-Playing*. Guru memanfaatkan alat peraga atau kostum dan teknologi digital sebagai alat bantu dan menyusun perangkat pembelajaran, termasuk silabus, RPP, serta lembar observasi dan angket. Pelaksanaan tindakan mencakup penyampaian materi oleh guru, refleksi oleh siswa, dan observasi terhadap aktivitas siswa serta suasana kelas. Observasi dilakukan untuk menilai perilaku siswa, keterampilan guru, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar, sementara observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa, keterampilan guru, dan suasana pembelajaran. Angket tertutup diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait motivasi belajar, yang diukur berdasarkan indikator seperti keinginan untuk berhasil, harapan masa depan, serta lingkungan belajar kondusif. Data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif, dengan konversi nilai ke dalam kategori tertentu untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran.

Indikator keberhasilan ditentukan pada tingkat individu dan klasikal. Secara individu, peserta didik dianggap berhasil jika mencapai nilai KKM minimal 70. Secara klasikal, keberhasilan dicapai apabila 80% peserta didik memperoleh nilai KKM 80 atau lebih. Hasil refleksi dari setiap siklus digunakan untuk menyimpulkan efektivitas tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

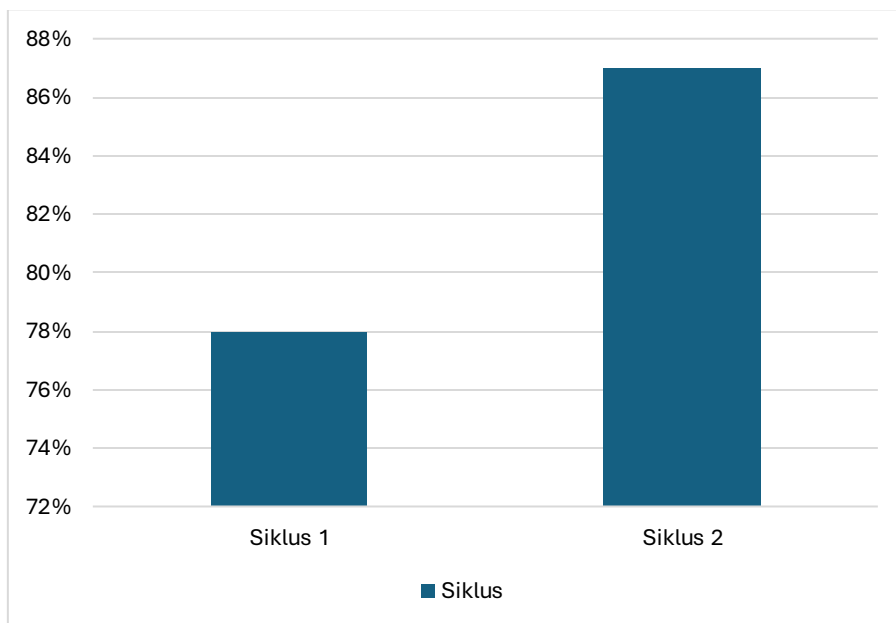
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Refleksi pengalaman guru menunjukkan bahwa siswa kurang menunjukkan respon positif selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa terlihat kurang fokus dan kurang menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru. Kondisi ini berimbas pada rendahnya hasil belajar, di mana rata-rata nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data pra-siklus menunjukkan hanya 40% dari total 30 siswa, atau sekitar 12 siswa, yang mampu mencapai KKM untuk materi "Peran Tokoh Islam dalam Kemerdekaan" pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kondisi ini menegaskan bahwa hasil belajar siswa kelas XII di A Nurul Huda masih tergolong rendah, mencerminkan adanya kesenjangan antara harapan terhadap hasil belajar yang optimal dengan realitas di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role-Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Tokoh Islam dalam Kemerdekaan berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, siswa mulai menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran, namun masih terdapat kendala seperti kurangnya pemahaman terhadap skenario peran dan ekspresi yang kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan kolaborator I dan 2, berikut adalah data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran, data hasil observasi aktivitas siswa dan Data Ketuntasan hasil belajar siswa Siklus I dan II. Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

Kolaborator	Siklus 1	Siklus 2
I	75%	85%
II	80%	88%
Rata-rata	78%	87%

Tabel di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai nilai rata-rata I adalah 78%, meningkat pada siklus II menjadi 87%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa perubahan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Role-Playing mengalami peningkatan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 .Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

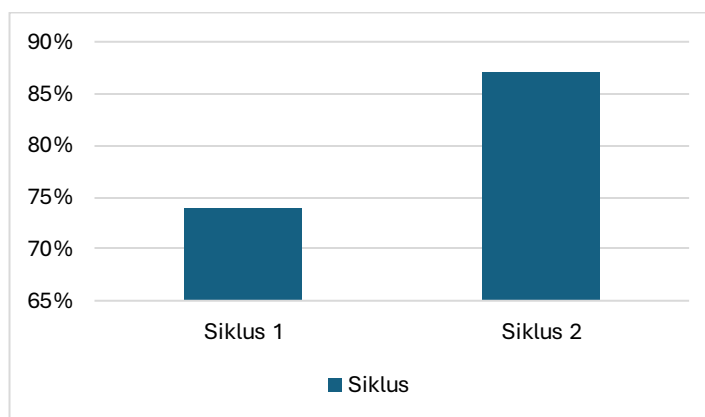
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Model pembelajaran yang digunakan adalah Role-Playing, maka hasil observasi aktivitas siswa dilakukan terhadap kelompok diskusi. Berikut adalah tabel hasil observasi aktivitas siswa.

Tabel 2. Data Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan II Metode *Role Playing*

Kel.	Observer		Siklus I		Observer		Siklus 2	
	I	II	Rata-rata	%	I	II	Rata-rata	%
1	3,8	4	3,9	78%	4,60	4,30	4,45	89%
2	3,1	3,5	3,3	66%	4,35	3,95	4,15	83%
3	3,8	4,2	4,0	80%	4,05	4,25	4,15	83%
4	3,35	4,35	3,85	77%	4,6	4,2	4,4	88%
5	2,9	3,5	3,2	64%	4,55	4,35	4,45	89%
6	4,35	2,9	3,75	75%	4,3	3,9	4,1	82%
7	3,75	4,15	3,95	79%	4,95	4,75	4,85	97%
Rata-rata	3,57	3,8	3,7	74%	4,48	4,24	4,36	87%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa siklus 1 yang memiliki nilai tertinggi adalah kelompok 3 yaitu dengan 80% dan pada siklus II bertambah menjadi seluruh kelompok meningkat. Adapun pada siklus 2 menunjukkan perubahan aktivitas dimana seluruh kelompok memiliki aktivitas yang sangat baik berdasarkan penilaian kolaborator 1 dan II. Untuk lebih jelas mengenai perubahan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran pada Siklus I dan II dapat dilihat pada diagram histogram sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan tabel di atas perbaikan dalam proses pembelajaran menggunakan Role-Playing menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan perubahan aktivitas siswa semakin baik.

Data Angket Minat Belajar

Penilaian pelaksanaan pembelajaran siklus I diikuti oleh seluruh siswa yang berjumlah 30 siswa. Dari pelaksanaan penilaian siklus I sampai II maka diperoleh Nilai sebagai berikut:

Tabel 3. Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan II Metode *Role-Playing*

No.	Nama Siswa	SIKLUS		Rata -Rata
		1	2	
1	Abdul Muhyi	75%	95%	85%
2	Ali Al Amin	70%	92%	81%
3	Alya Dzikri Rahmah	80%	90%	85%
4	Alya Robiatul	78%	85%	82%
5	Asep	75%	75%	75%
6	Aulia Nazua Sapira	70%	85%	78%
7	Cinta Nurrani	80%	85%	83%
8	Dinda Bella A	75%	90%	83%

No.	Nama Siswa	SIKLUS		Rata -Rata
		1	2	
9	Eva Nabila	80%	95%	88%
10	Fahad Faresia N	80%	95%	88%
11	Fardan Abdul R	80%	95%	83%
12	Hani Rustiawan	80%	82%	81%
13	Hilwa Aulia A	77%	90%	84%
14	Ibnu Fajar M	75%	90%	75%
15	Ihsan Fadilah	50%	85%	70%
16	Intan Nuraini	60%	80%	75%
17	Krismoyo Alit P	70%	80%	80%
18	M Dzikri	75%	80%	80%
19	M Restu Muharam	75%	80%	83%
20	M Saeful	70%	90%	80%
21	Marsal Munawar	80%	82%	81%
22	Meila Davina	75%	85%	80%
23	M. Awad Husnu	75%	80%	78%
24	M. Zamal	70%	80%	75%
25	M. Abdul Aziz	80%	83%	80%
26	M. Haikal	80%	80%	80%
27	M. Mukhlis	85%	86%	86%
28	M. Raffi	70%	85%	70%
29	Nurasiyah	85%	88%	86%
30	Opia Aqilah	80%	82%	81%
Tertinggi		85%	95%	88%
Terendah		50%	75%	70%
Rata-rata		76%	89%	80%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus 1 sebesar 74 dan pada siklus II meningkat menjadi 87 karena sudah mencapai indikator penelitian sehingga perbaikan dianggap berhasil. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode role-playing yang dilaksanakan dengan optimal mengalami peningkatan dan perbaikan hasil belajar secara klasikal.

Data Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Napitupulu, 2024). Minat ini ditandai dengan rasa senang, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta keterlibatan dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Mujiyanto, n.d.). Mengungkapkan bahwa minat belajar adalah perasaan suka serta ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan belajar yang mendorongnya untuk berperan aktif dalam proses tersebut. Sementara itu, menurut (Diniaty, 2024) minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang untuk memahami, menguasai, dan mendapatkan pengalaman dalam bidang tertentu yang memberikan kepuasan intelektual.

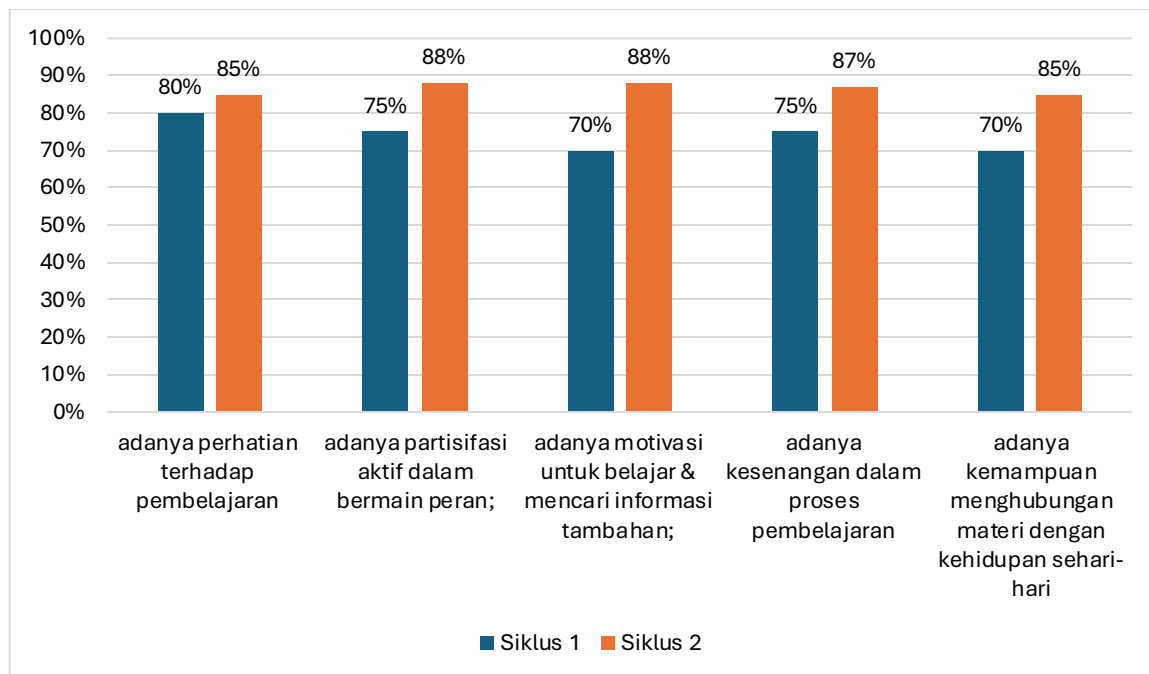
Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri maupun lingkungan sekitar. Faktor internal mencakup motivasi, bakat, dan pengalaman sebelumnya, sedangkan faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, dukungan dari guru dan orang tua, serta suasana dan fasilitas belajar yang tersedia. (Rendra, 2023)

Adapun terkait data hasil minat belajar selama siklus I sampai siklus II yang diikuti oleh seluruh siswa yang berjumlah 30 siswa mengalami peningkatan. Berikut ini penulis sajikan data peningkatan minat belajar siklus I sampai II yaitu:

Tabel 5. Data Peningkatan Minat belajar Siklus I dan II Metode Role-Playing

No.	Indikator	Siklus 1		Siklus2		Peningkatan
		%	Kriteria	%	Kriteria	
1	adanya perhatian terhadap pembelajaran ;	80%	Tercapai	85%	Tercapai	5%
2	adanya partisipasi aktif dalam bermain peran;	85%	Tercapai	90%	Tercapai	5%
3	adanya motivasi untuk belajar & mencari informasi tambahan;	80%	Tercapai	85%	Tercapai	5%
4	adanya kesenangan dalam proses pembelajaran	75%	Tercapai	85%	Tercapai	10%
5	adanya kemampuan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	70%	Belum Tercapai	87%	Tercapai	17%
Rata-rata		78%		86%		8%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui seluruh data terkait minat belajar masih rendah yang dengan rata-rata 74 pada siklus I. Adapun minat belajar mengalami peningkatan pada Siklus II yaitu sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role-Playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilaksanakan dapat meningkatkan minat belajar secara individu dan k. Berikut penulis sajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 5 Diagram Data Peningkatan Minat belajar Siklus I dan II

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa yang terbesar mengalami peningkatan adalah indikator adanya partisipasi aktif dalam bermain peran yaitu siklus I sebesar 75% meningkat 13% menjadi 88% pada siklus II. Hal ini juga sama dengan indikator adanya motivasi untuk belajar dan mencari informasi tambahan; dan yaitu siklus I sebesar 70% meningkat 18% menjadi 88% pada siklus II. Adapun secara klasikal sudah memenuhi indikator penelitian yaitu rata-rata 70%.

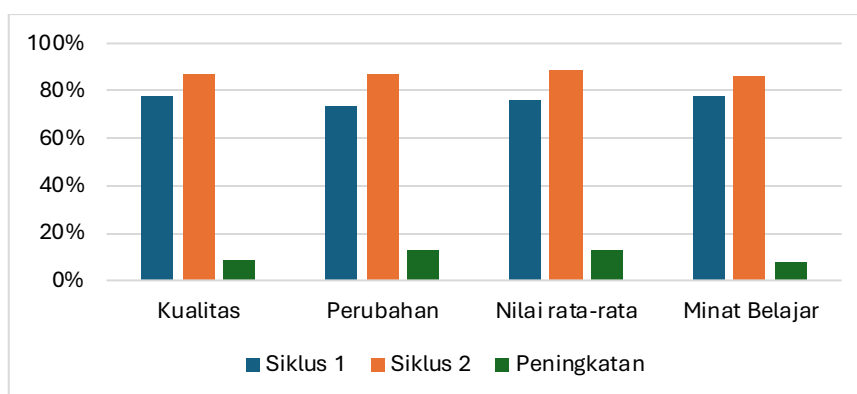
Temuan dan Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di MA Nurul Huda kelas 12, ditemukan bahwa metode role-playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Tokoh Islam dalam Kemerdekaan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pada siklus pertama, siswa mulai menunjukkan peningkatan minat belajar dibandingkan sebelumnya. Partisipasi mereka dalam diskusi meningkat, meskipun masih ada beberapa siswa yang pasif dan kurang percaya diri dalam memerankan tokoh sejarah. Selain itu, pemahaman terhadap materi juga mengalami peningkatan, meskipun masih ditemukan beberapa kesalahan dalam penyampaian informasi selama role-playing berlangsung. Oleh karena itu, pada refleksi siklus pertama, disadari perlunya pendampingan lebih intensif bagi siswa yang kurang percaya diri serta penggunaan media pendukung seperti video atau gambar untuk memperkuat pemahaman mereka. Evaluasi lebih mendalam terhadap pemahaman siswa juga menjadi hal yang perlu diperhatikan.

Pada siklus kedua, ditemukan peningkatan yang lebih signifikan dalam keaktifan dan kepercayaan diri siswa saat memainkan peran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi semakin baik dibandingkan siklus pertama. Siswa mampu menyampaikan informasi dengan lebih runtut dan sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Diskusi yang terjadi setelah role-playing juga lebih dinamis dengan keterlibatan siswa yang lebih merata. Refleksi dari siklus kedua menegaskan bahwa metode role-playing terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan persiapan yang lebih matang dan pengarahan yang lebih baik, siswa dapat lebih maksimal dalam memerankan tokoh sejarah. Selain itu, penerapan metode ini pada materi lain yang relevan dapat menjadi strategi pembelajaran yang lebih beragam. Penggunaan kombinasi metode lain seperti diskusi kelompok dan presentasi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dengan temuan dan refleksi ini, diharapkan metode role-playing dapat terus digunakan dan dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga siswa semakin termotivasi untuk belajar dan memahami sejarah dengan lebih baik.

Untuk mengetahui peningkatan hasil penelitian yang terjadi pada Siklus I dan II, maka dibuatkan rekapitulasi hasil penelitian seperti tampak pada dalam bentuk diagram:



Gambar 6. Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan II

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa kualitas pembelajaran pada siklus I mencapai 78% dan meningkat sebesar 9% pada siklus II menjadi 86%. Perubahan siswa juga menunjukkan peningkatan, dari 74% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 13%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat, dari 76% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 13%. Minat belajar siswa mengalami peningkatan, dari 78% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 8%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Role-Playing efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada materi "Tokoh Islam dalam kemerdekaan Indonesia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 12 di MA Nurul Huda. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Shoimin (2014), yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Role-Playing dapat memberikan berbagai keterampilan sosial kepada peserta didik, seperti keterampilan bertanya dan menyampaikan pendapat, keterampilan mengerjakan tugas secara kelompok, serta keterampilan menjadi pendengar yang baik dalam menerima penjelasan dari guru maupun presentasi dari kelompok lain.

Pembelajaran dengan metode role-playing dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Nurul Huda kelas 12 telah memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memerankan tokoh-tokoh Islam yang berperan dalam kemerdekaan Indonesia. Melalui role-playing, siswa dapat merasakan langsung pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap peran tokoh sejarah serta nilai-nilai perjuangan yang diusung.

Pada siklus pertama, metode ini mulai diterapkan dan menunjukkan hasil awal yang positif. Siswa menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas meskipun beberapa masih merasa kurang percaya diri dalam memainkan peran. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi mengalami peningkatan dibandingkan sebelum metode ini diterapkan. Dari refleksi yang dilakukan, ditemukan bahwa perlu adanya bimbingan lebih lanjut dalam membangun rasa percaya diri siswa serta pemanfaatan media pendukung yang lebih variatif untuk memperjelas materi.

Pada siklus kedua, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa. Mereka lebih percaya diri dalam berperan dan mampu menyampaikan informasi dengan lebih runtut. Diskusi setelah role-playing berlangsung lebih dinamis, dan keterlibatan siswa semakin merata. Hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan siklus pertama. Hal ini menunjukkan bahwa metode role-playing dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Penelitian Jean Piaget dan Lev Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran yang aktif dan berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks role-playing, siswa secara langsung membangun pemahaman mereka melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role-playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam menyusun skenario yang menarik serta memberikan arahan yang jelas kepada siswa. Oleh karena itu, penerapan metode ini dapat dipertimbangkan sebagai pendekatan yang berkelanjutan dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta dikombinasikan dengan metode lain seperti diskusi kelompok dan presentasi untuk hasil yang lebih optimal.

Dengan demikian, hipotesis tindakan yang berbunyi bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Thirole-playing dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi "tokoh Islam dalam kemerdekaan Indonesia" mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XII MA Nurul Huda dapat diterima.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada materi "Tokoh Islam dalam Kemerdekaan" dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas

XII MA Nurul Huda berhasil meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penerapan metode ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kedua aspek tersebut.

Pada siklus pertama, motivasi belajar siswa tercatat sebesar 68%, yang kemudian meningkat menjadi 76% pada siklus kedua, menunjukkan kenaikan sebesar 9%. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata siswa yang awalnya 67% pada siklus pertama meningkat menjadi 75% pada siklus kedua, dan seluruh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selain peningkatan motivasi dan hasil belajar, metode *Role Playing* juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Data observasi menunjukkan peningkatan aktivitas siswa, dengan rata-rata observasi pada siklus pertama mencapai 74%, yang meningkat menjadi 87% pada siklus kedua. Penerapan metode ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain.

Meskipun terdapat tantangan dalam penerapan pada siklus pertama, seperti kurangnya percaya diri siswa dalam memainkan peran dan kesulitan memahami skenario, tantangan ini dapat diatasi pada siklus kedua dengan memberikan arahan yang lebih jelas dan media pendukung yang relevan. Secara keseluruhan, metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa, tidak hanya pada materi "Tokoh Islam dalam Kemerdekaan" tetapi juga pada materi pelajaran lainnya yang memerlukan pemahaman mendalam dan interaksi aktif siswa.

V. REFERENSI

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Anwar, & Ugi, L. E. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada materi ruang dimensi tiga untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Baubau. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 3 no.(1), 1–12.
- Batarius, P. (2013). Analisis Metode Ahp. 2013(Sentika), 482–498.
- Budinurani, K., & Jusra, H. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Dengan Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Komik Dengan *Role Playing Games*. *Jurnal Holistika*, 4(2), 61. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.2.61-70>
- Cahyani, E. I., Wulandari, P., & Munawir, M. (2023). Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 15(2), 239–250. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>
- Diswati. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IX MTsN Bengkalis Melalui Metode Kotak Kartu Rahasia. *Kaisa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 75–82.
- Farmayanti, A. T., Usmaidar., Supawi, M., & Al, E. (2024). JMI : JURNAL MILLIA ISLAMIA Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jmi: Jurnal Millia Islamia*, 02(2), 333–344.
- Ghina Nadidah. (2023). Inovasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Active Knowledge Sharing di MTs Pembangunan UIN Jakarta.
- Gusnita, Melisa, & Delyana, H. (2021). Kemandirian Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* (TPSq). *Jurnal BSIS*, 3(2), 286–296.
- Huda, M. (2014). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Pustaka Pelajar.
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106. <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>
- Januartini, P. D., Agustini, K., & Sindu, I. G. P. (2016). Studi Komparatif Model Pembelajaran *Role Playing* Dan Think Pair Share Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mapel Tik Kelas X Sma N 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 148–160. <https://doi.org/10.23887/jptk.v13i2.8523>
- Karomah, S., Munawaroh, N., & Haerani, A. (2023). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2896>
- Kewarganegaraan, J. P. (2015). 1 *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum* 2015. 4, 1–21.
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode *Role Playing* untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>

- Marwiji, M. H. (2024). Transformasi Kurikulum dan Sistem Pembelajaran di Pondok Pesantren Salaf pada Era Disrupsi. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1–23. <https://doi.org/10.21274/taalum.2024.12.1.1-23>
- Nur Aslinda, Warneri, & Okkianna. (2020). Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Self Efficacy Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Ledo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–8.
- Nurdin, E. A., Apriyanto, B., Ikhsan, F. A., & Kurniawan, F. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair and Share Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.5729>
- Oya, R. N., & Budiningsih, C. A. (2014). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif Dan Produktif. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 116. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2649>
- Pembelajaran, E. (2024). PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (ANALISIS KONSEPSI , TUJUAN , MATERI , STRATEGI , DAN Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam. 9, 92–107.
- Rizallutfianto, M. (2022). Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Tarik Sidoarjo. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, ha.3.
- Shoimin, A. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. *AR-ruz media*.
- Solfitri, T., & Heleni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X3 SMA Negeri 5 Pekanbaru. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 33–50. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i1.217>
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot : Journal of Islamic Education*, 4(2), 175. <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>
- Tarigan, R. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Mengajarkan Nilai - Nilai Keagamaan di Sekolah. 3(1), 124–129.
- Triyanto, I. T., & Bisri, M. (2024). Efektivitas Metode Role-playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. 7(August), 652–666.
- Tutun Usman, A., Risma Agesty, W., & Munawaroh, N. (2024). Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2), 1768–1776. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Wahyuni, A. (2019). Pengaruh pembelajaran kooperatif dengan tipe Think Pair Share (TPS) terhadap kemandirian belajar matematika mahasiswa. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 277–286. <https://doi.org/10.33654/math.v4i0.269>
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Yenni. (2018). Meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS improving students self-confidence through *Role Playing* methods on social studies learning. *Jurnl Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.