



**MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTs RAUDLATUL ULUM NGIJO KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG**

Aneke Ninda Maranita¹, Jazari², Kukuh Santoso³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹anekeninda216@gmail.com, ²jazari@unisma.ac.id,

³kukuh.santoso@unisma.ac.id

Abstract

The Role Playing learning method aims to enable students to activate students and improve students' understanding of the material provided, especially in the subject of moral aqidah. This application is expected to provide benefits in the teaching and learning process in the classroom. This study uses a qualitative approach by using the type of classroom action research. This survey will be conducted from 20 May 2021 to 20 June 2021. This survey was given to learners. technique for gathering data through observation, test questions and documentation. Data analysis techniques by means of data reduction, data presentation, conclusion drawing, verification/conclusion. The technique of checking the validity of the data is by triangulation. The survey results are as follows. (1) The application of the Role Playing learning model to increase the effectiveness of learning is in accordance with the stages of Role Playing learning. (2) The use of the Role Playing learning model can increase the effectiveness of learning Akidah Akhlak Class 7 Mts Raudlatul Ulum Ngijo, namely from the average value in the first cycle, an average of 71 increased in the second cycle to 84.

Kata Kunci: Akidah Akhlak, Role Playing, Model pembelajaran

A. Pendahuluan

Menurut Mulyono (2012), bermain peran adalah teknik pembelajaran yang digunakan untuk membuat peristiwa sejarah, peristiwa saat ini, atau peristiwa potensial di masa depan. Menurut Santoso (2011), akting peran adalah cara untuk mendramatisasi dan mengkomunikasikan tindakan, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh seseorang dalam interaksi sosial manusia. Metode bermain peran melibatkan siswa memerankan isu atau aspek psikologis. Menurut Wahab (2009), bermain peran melibatkan mengambil persona tertentu untuk tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi

belajar berdasarkan pengalaman dan menekankan aspek tempat dan waktu dalam mata pelajaran. Yamin (2007), role play adalah metode introspeksi antara dua siswa atau lebih pada suatu topik atau situasi. Siswa memenuhi perannya masing-masing sesuai dengan poin yang diyakininya. Mereka terbuka untuk berinteraksi dengan peran lain. Metode ini dapat digunakan untuk berlatih latihan baru.

Bermain peran memiliki tiga komponen, antara lain: (1) Mengambil peran (*Role Playing*), yang melibatkan tekanan untuk memenuhi harapan masyarakat. Contohnya termasuk hubungan keluarga (apa yang harus dilakukan anak perempuan) dan perilaku berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial). Contoh lain adalah penandaan peran, yang mengacu pada kapasitas pemegang posisi untuk beralih secara dramatis antar peran. (3) Negosiasi Peran, yang mengacu pada sejauh mana peran dinegosiasikan dengan pemegang peran lain dalam hal pembatasan kontak sosial dan faktor lainnya.

Model belajar bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Untuk memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari, (2) Untuk menggambarkan prinsip-prinsip materi pembelajaran, (3) Untuk mengembangkan minat dan motivasi, kesempatan belajar siswa, (4) Memberikan sarana untuk mengungkapkan perasaan di balik sebuah aspirasi. Santoso (2011), tujuan bermain peran adalah agar siswa: (1) memahami perasaan orang lain, (2) menempatkan diri dalam kaitannya dengan situasi orang lain, (3) memahami dan menghargai perbedaan pendapat.

Antara lain, bermain peran terdiri dari tiga komponen: (1) Bermain peran, yang memberi tekanan pada peserta untuk memenuhi harapan sosial. Contohnya termasuk perilaku berbasis tugas dan ikatan keluarga (apa yang harus dilakukan anak perempuan) (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial). Ilustrasi lainnya adalah "penandaan peran", yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk berpindah antar peran secara tiba-tiba. (3) Negosiasi Jabatan adalah proses negosiasi peran dengan pemegang peran lainnya, termasuk batasan kontak sosial dan masalah lainnya. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan, (4) Atur pengamatan Anda. Pengamat harus dipersiapkan dengan baik dan dilibatkan dalam cerita yang sedang dimainkan, sehingga semua siswa dapat mengalami dan memahami peran yang digambarkan dan secara aktif terlibat dalam diskusi tentangnya. (5) Pemeran. Pada titik ini, siswa mulai bertindak secara alami sesuai dengan peran yang ditugaskan, dan aktor dapat berakhir ketika siswa selesai. Diskusi dan

penilaian (6). Pemeriksaan permainan peran dilakukan setelah bagian tersebut dimainkan. Para pemain diminta untuk menggambarkan bagaimana perasaan mereka tentang peserta lain dan peran yang mereka mainkan. Mengajukan pertanyaan untuk memulai diskusi akan segera membuat siswa berbicara, (7) bertukar cerita, dan membuat kesimpulan. Siswa sekarang berbicara tentang pengalaman hidup mereka. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkapkan atau muncul secara spontan.

Pendekatan pembelajaran bermain peran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain sebagai berikut: Manfaat bermain peran, untuk memulai. Berikut ini adalah beberapa manfaat atau keuntungan dari metode role-playing: Selain menjadi peristiwa yang luar biasa, dapat (a) meninggalkan kesan abadi pada siswa dan melekat pada mereka untuk waktu yang lama. Kesenangan juga menanamkan pengetahuan yang sudah tersimpan di otak. (b) Sangat menarik bagi siswa, memungkinkan terciptanya ruang kelas yang hidup dan energik. (c) Menumbuhkan rasa kebersamaan di kalangan siswa sekaligus membangkitkan semangat dan optimisme. (d) Siswa memiliki pilihan untuk memainkan aktivitas yang akan segera dibahas selama proses pembelajaran. (e) Menumbuhkan kreativitas tingkat tinggi baik pada guru maupun siswa. (2) Kekurang Role-playing Kelemahan atau kekurangan metode role-playing adalah sebagai berikut: (a) Role-playing membutuhkan waktu yang relatif lama. (b) Beberapa siswa yang dijadikan aktor merasa malu saat melakukan adegan tertentu. Tidak semua mata pelajaran dapat tercakup dengan menggunakan metode ini.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Moleong (2004:4-8) menyatakan bahwa karakteristik penilaian kualitatif antara lain: (a) Penelitian dilakukan pada latar alamiah atau konteks dari suatu keutuhan (*entity*), (b) menggunakan manusia sebagai instrument utama, (c) menggunakan analisis data secara induktif, (d) data yang berupa data-data gambar dan angka, (e) lebih banyak mementingkan segi proses dari hasil, (f) hasil penelitian dirundingkan dan disepakati Bersama. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Mohammad Asrori (2007:6) yang berkesimpulan bahwa “penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik”. Tempat penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan data atau informasi yang

diperlukan dan relevan dengan masalah penelitian. Studi ini dilakukan di MTs Raudlatul Ulum Ngijo kelas VII, MTs Raudlatul Ulum terletak di desa Ngijo kecamatan Karangploso kabupaten Malang. Sumber data diidentifikasi oleh peneliti antara 20 Mei dan 20 Juni 2021 berupa siswa MTs Raudlatul Ulum Ngijo Kec. Karangploso Malang. Mata pelajaran yang diteliti sebagai subyek penelitian adalah AKIDAH AKHLAQ dalam materi tobat, taat, istiqomah, dan ikhlas.

Peneliti menggunakan metode observasional, soal tes, dan studi pustaka untuk mengumpulkan data. Setelah peneliti mendapatkan data yang diperlukan untuk analisis data. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, conclusion drawing, verifikasi/ kesimpulan. Setelah menganalisis data, penulis melakukan proses validasi data menggunakan teknik triangulasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Akidah Akhlak

Penerapan model *Role Playing* dalam pelajaran Akidah Akhlak tentang Tobat, Taat, Istiqamah dan Ikhlas dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan diawali dengan pembentukan kelompok secara heterogen. Pengelompokan secara heterogeny dimaksud untuk mengembangkan kemampuan siswa, kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan memberikan peningkatan terhadap Kerjasama tim dalam belajar kelompok dan hasil efektifitas belajar siswa untuk mengerjkan tugas atau soal yang diberikan oleh guru. Peningkatan efektifitas pembelajaran ditunjukkan dengan meningkatnya hasil tes siswa pada setiap siklus. Pembelajaran adalah pelaksanaan program di sekolah dari program yang telah dirancang dan sesuai dengan kegiatan, kreativitas guru dan siswa sesuai rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Ini seperti yang ditunjukkan Santoso (2011) bahwasanya “bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode Role Playing (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu”. Hal ini menuntut guru untuk memiliki pemahaman mendalam tentang berbagai gaya belajar serta lingkungan belajar internal dan eksternal yang positif. Hal ini menuntut guru untuk memiliki pemahaman mendalam tentang berbagai gaya belajar serta lingkungan belajar internal dan eksternal yang positif. Pembelajaran juga harus menyenangkan bagi siswa dan juga mengaktifkan siswa atau sering di

sebut dengan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan). Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa nyaman dan betah belajar. Dalam kegiatan diskusi kelompok, dengan adanya model pembelajaran Role Playing dapat mengaktifkan siswa dalam bekerja secara kelompok. Terjadi peningkatan kerjasama antar siswa dalam setiap siklus, dengan meningkatnya kerjasama siswa dalam kelompok, hasil kerja kelompok juga mengalami peningkatan. Selain itu tanggung jawab Bersama dan saling memiliki akan tumbuh sehingga melahirkan sikap saling menghargai antar sesama.

Dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I, pada saat kegiatan inti berdiskusi kelompok ada beberapa kelompok yang antar anggotanya saling mengambil keputusan sendiri-sendiri bahkan ada siswa yang tidak bisa bekerja dengan kelompoknya menjadi sangat gaduh akibat kerja kelompok belum selesai. Bagi kelompok yang belum menyelesaikan tugas kelompok mendapat penambahan waktu 10 menit untuk menyelesaikannya. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, guru mulai menyuruh kelompok maju secara bergiliran. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya mengenai presentasi dari hasil kelompok yang tampil. Kelompok yang tampil pertama kali adalah kelompok satu, kelompok ini mengangkat tema tentang Tobat dan tanpa malu-malu, begitupun kelompok kedua, tiba giliran kelompok ketiga ada anak yang suka sekali membikin gaduh dalam kelas, sehingga dalam mempresentasikan hasil diskusi mengalami sedikit gangguan. Guru berusaha mengkondisikan suasana dan menggantikan anak tersebut, guru membantu kelompok tersebut hingga selesai presentasi, setelah semua kelompok selesai guru memberikan sedikit masukan mengenai presentasi yang telah di laksanakan, dan guru memberikan hukuman kepada siswa yang menciptakan kegaduhan sewaktu kelompok lain maju ke depan. Hukuman ini merupakan bentuk penguatan yang diberikan guru agar siswa lebih bertanggung jawab dan bersemangat dalam hal belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat

Mulyasa (2005:78) bahwa “penguatan bertujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, meningkatkan kegiatan belajar dan membina perilaku yang produktif”.

Setelah semua kelompok maju untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, siswa duduk Kembali pada tempat masing-masing dan suasana kelas tenang, peneliti mengajak siswa menarik kesimpulan. Sesuai dengan pendapat Mulyasa (2005:88) “cara merangkum inti pelajaran atau menarik

suatu kesimpulan yang mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan". Kegiatan ini dilakukan untuk memperkuat pokok-pokok materi yang disampaikan. Meringkas dan menarik kesimpulan dapat dilakukan oleh siswa di bawah bimbingan guru.

Dari kegiatan pembelajaran siklus II, peningkatan belajar sudah baik, yaitu meningkatnya prestasi belajar, kerjasama dengan teman, dan sikap saling menghargai, sehingga perlu dipertahankan dan ditingkatkan. Sedangkan dalam kegiatan model pembelajaran Role Playing, dalam melakukan kerjasama dalam kelompok, ada beberapa siswa yang belum bisa bekerjasama dengan baik, tetapi pada dasarnya terjadi peningkatan kerjasama pada siklus ke II.

2. Hasil Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Akidah Akhlak

Dalam proses pembelajaran *Role Playing* siswa belajar tampil percaya diri dengan kelebihan yang ada pada diri siswa masing-masing. Pemahaman konsep juga diperoleh siswa selama proses pembelajaran yaitu pada saat kegiatan dan diskusi dalam kelompok. Pada saat berdiskusi, siswa saling bertanya jawab dan bertukar pendapat, tentang permasalahan yang mereka bahas berdasarkan LKK yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan diskusi terjalin komunikasi dan interaksi antar anggota dalam kelompok. Dengan adanya komunikasi dan interaksi yang baik menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa sehingga membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi (pemahaman konsep). Hasil pembahasan diskusi juga merupakan tambahan pengetahuan siswa tentang konsep/materi yang sedang dipelajari. Setelah diskusi selesai, siswa melakukan post tes. Dalam kegiatan post test ini, pemahaman konsep siswa diuji melalui soal-soal dalam tes. Hasil dari post test menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi Tobat, Taat, Istiqamah dan Ikhlas yang merupakan hasil dari efektifitas pembelajaran siswa selama proses pembelajaran.

Penggunaan Model *Role Playing* menunjukkan peningkatan dari tiap siklus, dari siklus I mendapat nilai rata-rata 71 dengan presentase ketuntasan (44%) dan siklus II mendapatkan nilai rata-rata 84 dengan presentase ketuntasan (80%) tentang materi

Penilaian proses belajar siswa diukur dengan menggunakan cara rubrik observasi keterampilan bekerjasama pada saat siswa mengikuti proses pembelajaran yaitu aspek keterampilan bekerja sama siswa, dan nilai diambil berdasarkan rumus dibawah ini

$$P = \frac{FX}{N} \times 100\%$$

N

Keterangan: P = Prosentase, F = Frekuensi, N = Jumlah Responden

Pada siklus I sampai siklus II, terjadi peningkatan kerjasama antar siswa yaitu pada siklus I (50%) dan Siklus II (90%)

Selain kedua hal diatas, yaitu pemahaman konsep dan keterampilan bekerjasama, ada beberapa hal lain yang muncul dalam kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II yaitu peningkatan keterampilan mengajar guru dan motivasi belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II, guru menemukan bahwa banyak hal yang dapat mereka gunakan untuk meningkatkan pembelajaran mereka. Berbagai persoalan yang berkaitan dengan cara guru mengajar ditemukan dan dibahas dalam kegiatan refleksi. Melalui refleksi, guru dapat melihat kekurangan anak untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran nantinya.

Kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II juga membutuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan efisiensi belajar dari siklus ke siklus. Dengan mengadopsi model role-play, siswa termotivasi untuk terus meningkatkan pembelajarannya. Aktivitas siswa dalam belajar juga mengalami peningkatan, dengan semakin aktifnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan mulai tumbuhnya keberanian untuk tampil di depan dan menjawab pertanyaan.

Peningkatan hasil belajar siswa juga tampak dalam skor perkembangan individu. Dalam skor perkembangan individu, menunjukkan kemajuan belajar siswa dengan perolehan skor perkembangan yang hamper merata pada tiap kelompok. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kerjasama dalam kelompok serta saling membantu dalam kelompok.

Dalam kegiatan pembelajaran, tidak semua siswa mencapai hasil akademik yang diharapkan. Hal ini terjadi karena siswa tersebut lambat dalam belajar, sehingga guru memerlukan bimbingan khusus untuk membantu siswa tersebut belajar. Hal ini dilakukan agar siswa tersebut dapat mencapai nilai yang optimal dan dapat mengembangkan kemampuannya dengan bimbingan guru. Meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran Role Playing ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai siswa.

Adapun hasil belajar yang telah diperoleh pada kegiatan kelompok siklus I kelas memiliki IPK 71 dan tingkat ketuntasan sebesar 44%, sedangkan hasil belajar pada akhir siklus II memiliki rata-rata nilai keduanya adalah 84 dan tingkat ketuntasan 80%. Disini dapat disimpulkan

bahwa prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran role playing meningkat.

D. Simpulan

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran sudah sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran *Role Playing*. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran Akidah Akhlak Kelas 7 Mts Raudlatul Ulum Ngijo yaitu dari nilai rata-rata yang awalnya siklus I mendapat rata-rata 71 meningkat pada siklus II menjadi 84.

Daftar Rujukan

- Asrori, Mohammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Moleong. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Santoso - *Dinamika Pendidikan*, 2011 - journal.unnes.ac.id
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Yamin, Maritnis. 2007. *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.