

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai efektivitas penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman (prinsip, konsep, prosedur) materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII-A MTs Nurul Huda Pule yang dilakukan sebanyak tiga kali observasi. Terdapat observasi awal (sebelum pelaksanaan tindakan), observasi pelaksanaan I dan observasi pelaksanaan II. Pelaksanaan I masih dengan menggunakan metode yang lama (ceramah) dan pelaksanaan II menggunakan metode yang baru (*Role Playing*). Observasi awal dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2018, observasi pelaksanaan I pada tanggal 2 Maret 2018, dan observasi pelaksanaan II pada tanggal 9 Maret 2018.

Penelitian ini memfokuskan pada Efektivitas metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa kelas VII-A mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Efektivitas merupakan suatu kondisi atau keadaan dimana dalam memilih tujuan yang hendak dicapai dan sarana atau peralatan yang digunakan, disertai dengan kemampuan yang dimiliki adalah tepat, sehingga tujuan yang diinginkan dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan.⁷⁵ Jadi efektivitas akan berhasil ketika tujuan yang diinginkan sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan *Role Playing* (bermain peran) adalah beracting sesuai

⁷⁵Martono, 2002, hal. 4

dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.⁷⁶ Melalui metode bermain peran ini siswa/i dapat memahami dirinya sendiri serta dapat menghargai satu sama lain, sehingga secara bersama-sama siswa/i dapat mengeksplorasi pemahaman mereka.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu mengubah antusias siswa terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga siswa/i dapat menangkap materi dengan mudah dan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang diterapkan melalui metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* dapat di terapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah, karena melihat pengertian Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah mengenai perkembangan, peranan kebudayaan Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam.⁷⁷ Tetapi, tidak semua materi pembelajaran dapat dijadikan dengan metode *Role Playing*. Mata pelajaran SKI merupakan salah satu dari sekian mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan, sebab konteks yang diceritakan adalah cerita masa lalu. Proses pembelajaran yang kurang mendukung juga menjadi penyebab pelajaran SKI diasumsikan sebagai mata pelajaran yang penuh dengan cerita karena metode

⁷⁶Wahab Abdul Aziz, *Metode dan Model*, hal. 109

⁷⁷Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Model Silabus*, hal. iv

yang digunakan masih tradisional yakni ceramah dan bercerita. Metode ceramah, yaitu metode yang didalamnya terdapat cara penyampaian pengertian materi kepada siswa dengan jalan penerangan atau penyampaian lisan, sehingga membuat siswa cenderung cepat bosan karena siswa tidak terlibat langsung. Metode penyampaian yang kurang efektif juga membuat suasana belajar menjadi menjenuhkan, tidak jarang siswa menjadi kehilangan konsentrasi dalam belajar. Kurangnya antusias siswa dalam belajar menimbulkan kendala yang dapat menyebabkan materi tidak dapat di fahami secara maksimal.

Dengan demikian, berdasarkan data yang peneliti peroleh selama observasi pelaksanaan dengan menerapkan metode *Role Playing* ini, dapat meningkatkan pemahaman materi siswa yang diukur dengan Lembar Kerja Siswa. Berdasarkan paparan data dari hasil penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa kelas VII-A mata pelajaran SKI ini mampu menumbuhkan semangat dalam belajar sehingga diperoleh pemahaman yang maksimal. Berikut hasil penelitian yang dilakukan.

A. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII-A di MTs Nurul Huda Pule

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran SKI menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dan peneliti. Perencanaan pertama yaitu menyusun scenario

pembelajaran, untuk scenario pembelajaran yang membuat hanya peneliti ini dikarenakan guru belum pernah menggunakan ini untuk proses pembelajaran, kemudian guru menyetujui scenario yang telah dibuat untuk diperankan. Dan materi yang digunakan dalam metode *Role Playing* ini adalah tentang **Perkembangan Kebudayaan/Peradaban Islam pada Masa Dinasti Umayyah.**

Metode *Role Playing* adalah suatu metode yang dilakukan secara beracting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk memperoleh tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. Melalui metode *Role Playing*, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan yang satu dengan yang lain dengan cara memperagakan dan mendiskusikan untuk mendalami peran masing-masing sehingga diperoleh sebuah pemahaman dari materi tersebut.

Metode *Role Playing* atau bermain peran atau teknik sosiodrama juga diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan pada teknik tersebut.⁷⁸ Jadi penerapan metode disini bertujuan untuk memahami konsep materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII.

⁷⁸Oemar Hamalik, *Pembelajaran Kontektual*, hal. 80

Sebelum dilaksanakan observasi pelaksanaan I, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal untuk bertanya langsung kepada guru mata pelajaran yaitu Ibu Siti Junaidah mengenai metode yang digunakan untuk mengajar SKI. Karena metode *Role Playing* belum pernah digunakan dalam pembelajaran SKI maka untuk observasi pelaksanaan I masih menggunakan metode yang biasa di gunakan untuk mengajar yaitu metode ceramah.

Yang dimaksud pemahaman konsep materi Sejarah Kebudayaan Islam yaitu rancangan konsep yang mengacu pada suatu kejadian atau hubungan. Jadi didalam metode *Role Playing* ini suatu konsep pembelajaran dijadikan sebagai prolog dalam naskah scenario pembelajaran *Role Playing*. Sehingga konsep materi yang diajarkan dapat dipahami siswa melalui prolog yang terdapat dalam scenario yang dibuat. Sedangkan konsep materi yang hanya disampaikan dengan metode ceramah saja siswa kurang paham disebabkan cepat bosan dengan bacaan yang terlalu banyak. Dengan adanya metode *Role Playing* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi SKI. Efektifitas penggunaan metode tersebut dilihat dari daya serap terhadap bahan pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan mencapai hasil dari tujuan yang diharapkan.

B. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prinsip materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII-A di MTs Nurul Huda Pule

Yang dimaksud dengan pemahaman prinsip dari materi Sejarah Kebudayaan Islam yaitu kondisi atau aturan umum yang digunakan sebagai panduan. Didalam penggunaan metode *Role Playing* ini prinsip yaitu acuan proses dan juga sebagai pencapaian target. Maksudnya, prinsip dalam *Role Playing* ini siswa dapat bekerja sama dengan kelompok untuk memperkuat kerjasama juga sebagai sarana dalam menghargai satu sama lain sehingga memperoleh pemahaman prinsip yang sesuai dengan target.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pada tahap observasi pelaksanaan II dengan menggunakan metode *Role Playing* ini, peneliti memperoleh perubahan yang banyak dari observasi pelaksanaan I. Pada observasi pelaksanaan II ini siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran. Dengan scenario yang telah disusun oleh peneliti, siswa dapat berkolaborasi dengan teman sekelompoknya maupun dengan bagian tersendiri, sehingga siswa dapat memahami teman satu dengan yang lain dan bekerja sama serta dapat menghargai peran atau bagian teman yang lain.

Berbeda dengan observasi pelaksanaan I, dimana guru masih menggunakan metode ceramah yang hanya melalui penyampaian materi dengan lisan tanpa ada variasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal

ini menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga untuk mendapatkan pemahaman pada prinsip materi tersebut kurang maksimal.

Dengan demikian berdasarkan paparan data diatas terlihat terdapat perubahan pada pemahaman siswa mengenai prinsip materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hal ini juga terlihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adelia Shinta Dewi dalam penelitiannya dikatakan bahwa metode *Role Playing* berhasil dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil dari postes yang diberikan akan terus meningkat. Untuk itu pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dapat diterapkan pada pembelajaran selanjutnya. Artinya efektifitas penggunaan metode *Role Playing* ini berhasil karena prinsip bekerjasama dengan kelompok dalam sebuah materi pengajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

C. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII-A MTs Nurul Huda Pule

Prosedur materi pembelajaran SKI yaitu urutan-urutan dalam sebuah materi pembelajaran. Di dalam scenario pembelajaran *Role Playing* prosedur terletak pada urutan dari awal hingga selesainya sebuah cerita yang akan diperankan. Dengan adanya prosedur materi ini siswa akan

mengikuti jalannya cerita dengan berurutan yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dari observasi pelaksanaan I, dengan metode ceramah prosedur materi pembelajaran kurang dapat tersampaikan dengan baik sehingga untuk mendapatkan pemahaman perlu adanya variasi dalam menggunakan metode belajar. Hal ini juga yang menyebabkan siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan pemahaman prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam peneliti melaksanakan observasi pada pelaksanaan II.

Untuk itu dengan observasi pelaksanaan II atas kesepakatan antara guru dan peneliti untuk mengubah metode pembelajaran. Pada observasi pelaksanaan II ini proses pembelajaran dilakukan dengan metode *Role Playing*. Dimana prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam yang terdapat dalam scenario merupakan urutan suatu peristiwa yang terjadi. Berbeda dari observasi pelaksanaan I, disini siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi siswa harus membaca sendiri untuk melakukan peran masing-masing sesuai dengan urutan tersebut. Hal ini yang diharapkan peneliti sebagai usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada pertemuan ini materi yang dijadikan sebagai scenario pembelajaran adalah **Perkembangan Kebudayaan/Peradaban Islam pada Masa Dinasti Umayyah**. Didalam scenario terdapat urutan-urutan kejadian atau

peristiwa tentang perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Umayyah.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa secara keseluruhan, peneliti membuat Lembar Kerja Siswa sebagai tolok ukur pemahaman siswa. Peningkatan pemahaman siswa dibuktikan dengan tercapainya keberhasilan dalam pengerjaan Lembar Kerja Siswa tersebut. Siswa dapat menjelaskan dengan cara cara pengungkapannya melalui pertanyaan pada Lembar Kerja Siswa tersebut. Seperti hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dedi Rizkia Saputra, bahwa dalam penelitiannya dikatakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman materi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dan peningkatan tersebut sudah mencapai keberhasilan yang ditentukan. Keberhasilan pelaksanaan ini tentunya tidak luput dari faktor pendukung dan penghambat. Hal ini juga dirasakan oleh peneliti selama menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.

Faktor pendukung selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* diantaranya:

1. Kerjasama yang baik dengan kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah yang beliau pimpin.
2. Keterbukaan bapak/ibu guru di MTs Nurul Huda Pule.

3. Ketersediaan guru mata pelajaran terkait dalam merubah cara penyampaian materi Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Kekompakan dan rasa hormat siswa khususnya siswa kelas VII-A di MTs Nurul Huda Pule.

Selain dari faktor pendukung, peneliti juga menemukan faktor penghambat, antara lain:

1. Jam pelajaran yang mendekati jam istirahat, sehingga terdapat siswa yang konsentrasinya terpecah karena dekatnya waktu istirahat.
2. Keterbukaan siswa dengan guru terkadang membuat siswa berbeda dalam menyikapi tindakan, dalam kata lain siswa terlalu dekat. Sehingga mereka cenderung kurang menghargai saat guru berbicara.
3. Dalam menggunakan metode *Role Playing* ini ada beberapa siswa yang terlihat pemalu.

Akan tetapi dengan adanya faktor penghambat tersebut dapat dijadikan peneliti sebagai bahan evaluasi atau perbaikan. Sehingga dalam pelaksanaannya efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa dan bisa diterapkan dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda.