

Implementasi Metode *Role Playing* Sebagai Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI di Mas Darussalam Kota Bengkulu

Fitri Ermaroutul Fuaddah¹, Mia Pulmasari², Tizi Puteriani³, Alimni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Email: ermafritri529@gmail.com¹, miapulmasari17@gmail.com²,
tiziputeriani@gmail.com³, alimni@mail.uinbengkulu.ac.id⁴

Abstract

Students must be taught the history of Islamic culture in order for them to learn. Many kids really lack interest in studying the past. Learning about the past is tedious for them. In order to create a conducive learning environment and encourage students to pay closer attention during learning activities, it is crucial to include strategies into the learning process. Finding out how MAS Darussalam in Bengkulu City used the Role Playing approach to fix the SKI learning issues is the main objective of this study. Qualitative research methods are used, with data collected via observation, interviews, and recording. According to the findings, students' desire to learn is significantly affected by the adoption of engaging approaches. In conclusion, for students to be more engaged in their own learning, teachers need to be innovative in coming up with engaging ways to educate.

Keyword: *Effort, Problems, SKI*

Abstrak

Peserta didik perlu diajarkan mengenai pentingnya Sejarah Kebudayaan Islam untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna. Namun, motivasi belajar sejarah seringkali rendah di antara siswa. Sejarah dianggap membosankan oleh mereka. Suasana belajar yang menyenangkan dan perhatian siswa terhadap pembelajaran bisa diciptakan melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat. Mengevaluasi Tujuan riset ini merupakan bagaimana implementasi metode Role Playing dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAS Darussalam Kota Bengkulu. Tata cara penelitian yang dipakai merupakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan informasi lewat observasi, tanya jawab, serta dokumentasi. Hasil riset membuktikan kalau pemanfaatan metode yang menarik sangat memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, kesimpulannya adalah seorang guru perlu bersikap kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.

Kata Kunci: *Upaya, Problematika, SKI*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan, dari ketidaktahuan menjadi pemahaman. Secara Institusional, belajar berarti menyelaraskan seluruh kemampuan belajar agar dapat bekerja secara efektif. Menurut Ferrari dkk menyatakan bahwa: Pembelajaran adalah suatu proses perubahan perilaku anak didik yang dipengaruhi oleh aspek intern serta eksternal. Dalam pengertian ini, guru harus selalu siap untuk mengadaptasi metode pengajaran yang berbeda kepada siswa yang berbeda dengan perbedaan individu. Mempelajari sejarah berarti mempelajari masa lalu akan tetapi bukan menuntun kita kembali kepada peristiwa masa lalu itu. Mempelajari sejarah tujuannya merupakan buat waktu saat ini serta masa depan. Oleh sebab itu, mempelajari asal usul selaras pentingnya dengan belajar ilmu- ilmu pengetahuan yang lain.

Peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dikembangkan melalui pendidikan, yang bertujuan memperkuat dan membentuk kepribadian yang positif pada mereka dengan cara yang terorganisir dan efektif. Dalam konsep tanggung jawab dalam pendidikan, guru memegang peran penting sebagai pendidik. Tanggung jawab guru mencakup persiapan materi ajar, seleksi metode pengajaran, dan pembuatan instrumen evaluasi untuk memastikan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan. Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai upaya yang terorganisir untuk membentuk lingkungan belajar bagi peserta didik. Tujuannya adalah mengembangkan kemampuan mereka untuk memperoleh kekuatan mental, pengelolaan kecerdasan awal, karakter, etika, dan keterampilan yang diperlukan. Pendidikan bertujuan untuk mencapai perubahan yang diinginkan dalam tiga bidang utama, yaitu:

1. Tujuan individu dalam konteks pendidikan melibatkan perubahan perilaku, aktivitas, dan pencapaian pribadi. Ini mencakup persiapan bagi kehidupan di dunia ini dan di akhirat, serta pembangunan potensi untuk mencapai kesuksesan baik secara individual maupun sosial.
2. Tujuan sosial dalam konteks pendidikan berkaitan dengan perubahan dan kemajuan yang diinginkan dalam kehidupan masyarakat secara keseluruhan. Ini melibatkan memperkaya pengalaman kolektif, mengubah perilaku, dan memajukan kondisi sosial serta kehidupan bersama.
3. Tujuan profesi dalam konteks pendidikan dan pengajaran melibatkan pengembangan pendidikan sebagai ilmu dan seni, serta sebagai profesi yang terlibat dalam interaksi antar berbagai kegiatan di dalam masyarakat. Hal ini mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan praktik yang mendukung peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dan pendidik di dalam komunitas pendidikan.

Setiap proses belajar mengajar sering kali terdapat problematika pembelajarannya. Menurut KBBI edisi kedua problematika berasal dari kata “problem” yang berarti “masalah atau persoalan” sedangkan kata “problematika” mempunyai arti sesuatu yang masih mempunyai permasalahan yang belum dapat diselesaikan. Bila dikaitkan dengan pembelajaran maka problematika ini berarti permasalahan yang masih muncul dalam proses pembelajaran dan belum dapat diselesaikan oleh pendidik selaku orang yang lebih bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara pada 21 Oktober 2023 di MAS Darrusalam Kota kota Bengkulu terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran SKI, diantaranya: munculnya pandangan siswa bahwa pembelajaran SKI adalah pembelajaran yang membosankan karena guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton, guru tidak menggunakan RPP saat mengajar, kurangnya sumber belajar, jam pelajaran yang sangat singkat, buktinya waktu yang diberikan untuk mata pelajaran SKI hanya 2 jam/Minggu, dan problematika selanjutnya yaitu kurangnya fasilitas dan prasarana.

Dari analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa salah satu tantangan utama bagi guru dalam mengajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah kurangnya motivasi siswa yang merasa pembelajaran SKI cenderung membosankan dan cara pengajaran yang dianggap monoton. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji implementasi metode role playing sebagai strategi bagi guru dalam mengatasi masalah tersebut di MAS Darussalam Kota Bengkulu. Perihal ini diharapkan bisa menambah keikutsertaan serta atensi anak didik dalam mempelajari SKI melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

METODE

Pemilihan metode kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada dua alasan utama. Pertama, pendekatan kualitatif menitikberatkan pada pengertian dan makna dari fenomena yang diamati, secara langsung terkait dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif yang meliputi berbagai bentuk fenomena, seperti catatan lapangan, foto, dokumen, dan rekaman, yang memungkinkan untuk pemahaman mendalam terhadap konteks yang diteliti.

Pendekatan kualitatif dipilih dalam penelitian ini karena fokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Metode ini terpilih karena data yang dikumpulkan

bukanlah angka, melainkan berupa kata-kata, kalimat, serta dokumen. Dalam konsep Mantra, metode kualitatif merupakan proses riset yang menciptakan informasi deskriptif dalam wujud perkataan ataupun verbal yang menggambarkan perilaku orang yang diamati. Hal ini memungkinkan untuk menganalisis dan memahami konteks, makna, serta pengalaman yang terlibat dalam fenomena yang sedang diselidiki. Deskripsi pendekatan kualitatif sebagai bersifat deskriptif karena tujuannya adalah mengeksplorasi serta mengklarifikasi fenomena atau realitas sosial tertentu melalui penjabaran sejumlah variabel yang terkait dengan masalah dan unit penelitian. Fenomena yang dijelaskan melibatkan aktivitas pengajaran SKI oleh guru di MAS Darussalam Kota Bengkulu dan penggunaan perangkat pembelajaran yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dilakukan terhadap guru SKI sebagai informan dalam penelitian ini. Data dianalisis melalui tahap pengumpulan data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi guna menjawab permasalahan yang diuraikan sebelumnya dalam pendahuluan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Definisi Pembelajaran SKI dan Tujuannya

Pembelajaran merujuk pada proses yang diselenggarakan dengan cara sengaja, tertata, serta terencana, dengan tujuan yang sudah ditetapkan lebih dahulu saat sebelum teknik dimulai. Hal ini dilakukan dengan kendali yang terencana untuk memastikan bahwa proses tersebut memicu terjadinya proses belajar pada individu yang terlibat.

Dalam kurikulum Madrasah Aliyah, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Islam yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan terhadap kebudayaan Islam. Mempelajari sejarah kebudayaan Islam dalam konteks pendidikan mengindikasikan bahwa guru berperan dalam memberikan pengajaran yang memungkinkan siswa mendapatkan tidak hanya pengetahuan umum, tetapi juga pemahaman yang mendalam tentang Islam. Sejarah kebudayaan Islam dianggap penting karena berkontribusi dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Melalui pembelajaran sejarah, angkatan muda bisa menyerap pelajaran bernilai dari perjalanan dan pergulatan para tokoh pada generasi sebelumnya. Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini, peserta didik dituntut untuk mampu memahami tentang perkembangan Islam pada masa Rasulullah sampai sekarang. Maka dari itu, pembelajaran SKI diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah/pelajaran dari sejarah tersebut. Menjadi guru adalah gelar, kedudukan, dan pekerjaan yang diperoleh seseorang dengan cara membenamkan diri dalam bidang pendidikan melalui interaksi pendidikan yang formal, sistematis, dan hierarkis. Disebutkan dalam Pasal 1 UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Mata Pelajaran bahwa:

"Dalam konteks pendidikan formal, khususnya pada tingkat keterampilan dasar dan menengah, guru merupakan pendidik profesional yang mempunyai tanggung jawab antara lain mengajar, membimbing, menilai, menguji, dan mengevaluasi peserta didik".

Permasalahan utama dalam proses pengajaran yaitu rendahnya motivasi siswa mempelajari Islam teridentifikasi berdasarkan survei dan observasi terhadap guru SKI di MAS Darussalam Kota Bengkulu. Salah satu solusi yang diusulkan untuk masalah ini adalah agar guru menggunakan metode pengajaran bermain peran.

Metode Role Playing

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak metode yang bisa digunakan. Mengingat mata pelajaran SKI adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan sejarah maka salah metode yang tepat digunakan oleh guru adalah metode Role Playing. Dengan metode ini siswa akan mudah memahami materi yang diajarkan, karena ketika proses pembelajaran berlangsung yang membuat siswa cepat memahami suatu materi adalah dengan melibatkan siswa tersebut langsung dalam kegiatan pembelajarannya (praktik). Menurut Syaiful dan Aswan belajar adalah proses perubahan perilaku melalui pengalaman dan latihan. Artinya dengan siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran maka dia akan lebih cepat untuk

mengingat atau memahami materi yang diajarkan setidaknya siswa tersebut ingat dengan materi yang ia perankan.

Metode Role Playing adalah suatu teknik pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain peran sehingga peserta didik dapat memahami sejarah dan dapat bersosialisasi dengan mudah. Dengan menggunakan metode ini maka siswa akan lebih tertarik untuk belajar sejarah karena kegiatan yang dilakukan tidak monoton. Melalui metode ini siswa bisa lebih aktif dalam belajar karena kegiatannya dilakukan dengan penuh kegembiraan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Untuk mengeksplorasi permasalahan kompleks dalam situasi sosial, Blatner menjelaskan bahwa bermain peran merupakan teknik yang berasal dari sosiodrama. Pengajaran profesional atau kelas dalam bidang sastra, sejarah, dan ilmu pengetahuan dapat menggunakan teknik ini. Menurut Maier dan Baron, peserta dalam teknik Role Playing mungkin mendapatkan reward yang berbeda-beda tergantung tindakannya. Setiap peserta dalam permainan role-playing bertanggung jawab untuk melaksanakan tujuan tertentu yang harus dipenuhi oleh kelompok secara keseluruhan.

Maka dari itu penerapan metode pembelajaran role playing ini sangat memungkinkan bagi seorang guru untuk mengatasi problematika pembelajaran yang terasa membosankan baik itu pada pembelajaran umum maupun pembelajaran agama, karena dengan metode ini guru dan siswa saling berkontribusi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai kemudian dengan metode ini pembelajaran juga terasa lebih menyenangkan apabila seluruh peserta ikut berperan aktif memainkan peran dalam metode ini.

SIMPULAN

Tata cara merupakan teknik yang bisa dipakai guru buat meraih tujuan pembelajaran, berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwasanya upaya guru untuk mengatasi problematika pembelajaran SKI di MAS Darrussalam Kota Bengkulu adalah dengan memilih metode pembelajaran yang menarik sebelum pembelajaran berlangsung.

Seorang guru harus kreatif dalam merencanakan proses pembelajaran, tujuannya supaya partisipan ajar tidak merasa jenuh dikala pembelajaran berjalan. Penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran SKI adalah salah satu pilihan yang tepat bagi seorang guru untuk mengajar. Dimana dengan metode ini siswa terlibat langsung memainkan perannya sesuai dengan materi yang dipelajari. Sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar sejarah lebih dalam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimni, A., Amin, A., & Faaris, M. (2021). Pengaruh sistem *Full Day School* terhadap pembentukan karakter toleransi di MI Plus Nur Rahman Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan" Edukasia Multikultura*, 3(1), 52-64.
- Anggraeni, A. D. (2018). Metode role playing dalam pembelajaran profesi kependidikan. *Jurnal pendidikan progresif*, 8(1), 29-35.
- Amin, Al-Fauzan, dkk. (2018) Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Training Untuk Karakter Kejujuran Siswa Sekolah Menengah Pertama. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam* 17(1)
- Arsyad dan Sulfemi, W. B. (2018) Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3(2)
- Aslan. (2018) pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Cross-border* 1(1).
- Dini, S. R., Gianisam, M. H. F., & Dahlan, A. (2022). Analisis Tingkat Kognitif Soal-Soal Buku Teks Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muara Pinang. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(3), 196-207.
- Fajri, Z. (2019) Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars* 7(2).
- Festiawan, R. (2020) Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jendral Sudirman.

- Indana, Nurul. (2019) Upaya Guru Dalam Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI Berbasis Al-Qur'an di Mts Al Urwatul Wutqo Jombang". Cendekia: Jurnal Studi Keislaman 5(1).
- Nurulhaq, D. dan Supriastuti, T. (2020) Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bandung: Cendekia Press
- Pratama, I.A. dan Pasaribu, M. (2023) Upaya meningkatkan Kualitas Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Tanjung Medan. Jumas: Jurnal Masyarakat 1(1)
- Safitri, D. (2019) Menjadi Guru Profesional. Riau: PT. Indragiri Dot Com
- Sirait, E. D. (2016) Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 6(1)
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sudrajat, D. & Muhammad Iqbal Moha. (2019) Resume Ragam Penelitian Kualitatif.
- Suprema, dkk. (2021) Dakwah di Masa Covid-19: Eksistensi, Problematika, Serta Solusi. Jurnal Ilmu Dakwah 41(1)
- Wawancara guru SKI pada Sabtu, 21 Oktober 2023
- Widiyanto, P. & Wahyuni, E.T. (2020) Implementasi Perencanaan Pembelajaran. Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen 4(2).
- Zellatifanny, C.M & Bambang Mudjiyanto. (2018) Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi." Diakom: Jurnal Media dan Komunikasi 1(2)