



**UPAYA PENINGKATAN KARAKTER PESERTA DIDIK DALAM PELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI METODE *ROLE PLAYING* KELAS 4  
DI SD NEGERI 1 PODOLUHUR**

Fiatul Mungawanah<sup>1</sup>, Mursilatussa'adah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen

\*E-mail: [fiahwanah05@gmail.com](mailto:fiahwanah05@gmail.com)

**Abstract**

*Islamic Cultural History is a sub-material in PAI. SKI teaching and learning activities should not only be limited to the transfer of knowledge but also transfer educational value or value education. The image of SKI subjects among students is synonymous with stories. Learning carried out with lectures makes students feel bored. Therefore, researchers are interested in researching learning methods that are able to produce good learning outcomes. The objectives of this study are to improve the character of students through SKI learning. This research is qualitative research that uses an ethnographic approach. The subjects of this study are principals, teachers, and grade 4 students at SD Negeri 1 Podoluhur. The results of this study prove that the application of the role playing method improves character as one of the learning outcomes of students in SKI learning. It is evidenced by the increase in the presentation of student learning outcomes by 10% per cycle with the accumulation of student activity from 55% to 95% and the accumulation of student understanding from 50% to 95%. In addition, it also improves the character of religious, nationalist, independent and mutual cooperation with students. The conclusion of the study using the role playing method is very effective in improving character through student learning outcomes.*

**Keywords:** *Character, Islamic Cultural History, Role Playing.*

### Abstrak

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sub materi dalam PAI. Kegiatan belajar mengajar SKI e y o g y a n y a tidak hanya sebatas *transfer of knowledge* tetapi juga mentransfer nilai edukasi atau *value education*. Image mata Pelajaran SKI dikalangan peserta didik identik dengan cerita. Pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah membuat peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti metode pembelajaran yang mampu menghasilkan hasil belajar yang baik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan karakter peserta didik melalui pembelajaran SKI. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan etnografi. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas 4 di SD Negeri 1 Podoluhur. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode role playing meningkatkan karakter sebagai salah satu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI. Dibuktikan dengan adanya kenaikan presentasi hasil belajar peserta didik 10% per-siklus dengan akumulasi keaktifan peserta didik dari 55% hingga 95% dan akumulasi pemahaman peserta didik dari 50% hingga 95%. Selain itu, juga meningkatkan karakter religius, nasionalis, mandiri dan gotong royong terhadap peserta didik. Kesimpulan dari penelitian menggunakan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan karakter melalui hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** *Karakter, Sejarah Kebudayaan Islam, Role Playing.*

### PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sub materi dari pelajaran pendidikan agama Islam yang bertujuan agar peserta didik bisa mengetahui sejarah yang ada pada zaman tersebut. Mata pelajaran SKI dalam kurikulum sekolah dasar adalah salah satu bagian mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.<sup>1</sup> Mata pelajaran ini berisi cerita Rasulullah Saw beserta sahabatnya yang perlu diteladani oleh manusia. Apalagi dengan merosotnya perilaku anak didik sekarang ini, maka dengan itu mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sangatlah tepat untuk membentuk perilaku anak didik. Pelajaran ini juga dapat membentuk karakter peserta didik dengan meneladani perilaku tokoh-tokoh pada zaman tersebut. Hal yang sangat mendasar dalam pelajaran ini adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah atau hikmah, dalil, dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema-tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. Jadi, materi tersebut tidak saja merupakan “*transfer of knowledge*”, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*).

---

<sup>1</sup> A Aslan, “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Cross-Border* 1, no. 1 (2018): 76–94.

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kurikulum sekolah dasar adalah salah satu bagian dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan, penggunaan pengetahuan dan pembiasaan. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil, dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema-tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. Jadi materi sejarah kebudayaan Islam tidak saja merupakan transfer of knowledge, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (value education).<sup>2</sup>

Fakta dilapangan, kegiatan belajar mengajar mata pelajaran SKI hanya sebatas *transfer of knowledge* dimana dalam penyampaian materi hanya berkuat pada pengetahuan tentang kapan, dimana, dan peristiwa apa yang terjadi, yang semuanya itu hanya berkuat pada hari, tanggal, tahun serta tokoh yang terlibat dalamnya. Sehingga kurang menekankan pada pemahaman dan pemaknaan dari Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri. Seperti bagaimana latar belakang atau sebab akibat terjadinya suatu peristiwa yang didalamnya bisa diambil hikmah dan dapat dijadikan suri tauladan. Pembelajaran ini kurang menitik beratkan pada sebab-akibat atau latar belakang dari suatu peristiwa yang terjadi yang dapat dijadikan ibrah, hikmah dan dapat ditauladani di masa sekarang maupun yang akan datang. Dalam praktik pembelajaran dilapangan cenderung mengabaikan gagasan, konsep dan kemampuan berfikir peserta didik, dimana aktivitas guru cenderung lebih menonjol daripada peserta didiknya.<sup>3</sup>

Sedangkan aspek Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah perkembangan agama Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budayapolitik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>4</sup> Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara baik haruslah berorientasi, bermakna dan relevan dengan perkembangan zaman, guru membuat kegiatan terprogram dalam desain instruksional, sehingga membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Selain daripada itu perlu juga dipahami bahwa pembelajaran tidak berhasil

---

<sup>2</sup> A. H Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15–33.

<sup>3</sup> F Abdillah et al., "Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Ski Kelas 5 Melalui Metode Edutainment Di Mi Dipanegara Ranterejo Klirong Kebumen," *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 2 (2022).

<sup>4</sup> A. H Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15–33.

dengan baik tanpa menggunakan metode sesuai dengan materi yang diajarkan

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SD Negeri 1 Podoluhur guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Metode ceramah adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal yang menggunakan bahasa dan disebut juga dengan pidato.<sup>5</sup> Dalam metode ceramah memiliki kekurangan dan juga kelebihan. Kekurangan dari metode ceramah yaitu umumnya pesertadidik menjadi bosan dan jenuh. Kelebihan dari metode ceramah yaitu bagi guru sendiri tidak membutuhkan banyak media pembelajaran sehingga waktu yang digunakan juga menjadi lebih efisien.

Hasil belajar peserta didik terhadap materi SKI dengan metode ceramah masih kurang, karena peserta didik masih belum bisa mengambil pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran. Faktor yang menyebabkan pemahaman peserta didik yang kurang yaitu berasal dari diri peserta didik masing-masing, seperti kurangnya minat dalam membaca dan juga daya tarik untuk mempelajari sejarah. Sedangkan faktor dari luar diri peserta didik seperti metode pembelajaran, pemahaman guru yang kurang, atau fasilitas sekolah yang kurang memadai. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode yang tepat untuk pembelajaran SKI.

Salah satu metode yang tepat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat digunakan adalah dengan *role playing* (bermain peran). Metode *role playing* adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode *role playing* juga dapat diartikan sebagai metode bermain peran, yang di mana metode ini membuat pesertadidik lebih aktif karena melibatkan peran peserta didik didalamnya. Metode ini juga melatih peserta didik untuk berkomunikasi, karena metode ini dapat meningkatkan kemampuan ketrampilan berbicara dan berbahasa peserta didik.<sup>6</sup> Jadi *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.<sup>7</sup>

Penggunaan metode *role playing* sebagai penunjang pembelajaran merupakan bagian dari pengembangan bahan ajar. *Role playing* merupakan bagian dari media pembelajaran

---

<sup>5</sup> R Wirabumi, "Metode Pembelajaran Ceramah," in *In Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, vol. 1, 2020.

<sup>6</sup> N Fawziyah, O. R Trisnawati, and N. R. N Kartika, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar PKN Kelas V Di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan," *Doctoral Dissertation, IAIN Pekalongan* (2022).

<sup>7</sup> A Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015).

berbasis ICT, dalam pengertiannya media diartikan sebagai penyampai pesandari suatu tempat ke tempat lain, atau sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi.<sup>8</sup> Jadi, metode *role playing* adalah metode yang mana dalam menyampaikan materi menggunakan bermain peran, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahaminya. Karena sejarah merupakan pelajaran yang mana harus ada gambaran terhadap kejadian pada saat itu. Melalui pembelajaran *role playing* peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, karena peserta didik bisa mengetahui keadaan pada saat itu. Sehingga metode ini tepat untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan solusi yang di berikan, peneliti akan melakukan penelitian untuk membuktikan apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan bagaimana penerapan metode *role playing* pada materi SKI untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Podoluhur. Penelitian ini nantinya bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan penerapan metode *role playing* bagi guru agar nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran.

## KAJIAN TEORI

### A. Teori karakter

Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.<sup>9</sup> Karakter adalah cara berfikir, dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>10</sup> Menurut Alwisol, karakter adalah gambaran tingkah laku yang menonjolkan nilai benar- salah, baik buruk secara implisit maupun eksplisit.<sup>11</sup>

Karakter berasal dari bahasa latin yang berarti dipahat, sehingga karakter merupakan gabungan dari berbagai kebajikan dan nilai-nilai yang dipahat dalam batu kehidupan yang akan mewujudkan nilai yang sebenarnya. Sedangkan menurut Hermawan Kertajaya, “Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut sudah mengakar pada diri seseorang sehingga ia akan menjadi pendorong untuk bertindak, bersikap

---

<sup>8</sup> M. Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2018).

<sup>9</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter* (Bandung: Alfabeta, 2012).

<sup>10</sup> Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter; Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).

<sup>11</sup> Alwisol, *Psikologi Kepribadian* (Malang: UMM, 2006).

dan berucap”, sedangkan Kemendiknas mendefinisikan karakter sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak.

Karakter dapat diartikan sebagai nilai-nilai atau perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan, berdasarkan dengan norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Karakter sering kali dihubungkan dengan pengertian budi pekerti, akhlak mulia, moral, bahkan dengan kecerdasan ganda (*multiple intelligence*). Indikator peningkatan karakter meliputi, religius, nasionalis, mandiri, dan gotong royong. Dalam materi ini karakter yang ditingkatkan berupa karakter religious, nasionalis, mandiri, dan gotong royong. Pendidikan karakter dalam konteks kekinian adalah suatu hal yang sangat penting untuk mengatasi krisis moral yang sedang melanda negeri ini, krisis moral tersebut ditandai dengan meningkatnya pergaulan bebas, maraknya korupsi yang seakan-akan menjadi jamur di musim hujan pada setiap instansi dan departemen, meningkatnya angka pembunuhan, pemerkosaan yang tidak hanya berada di kota-kota besar saja di-Indonesia, belum lagi maraknya pornografi dan penyalahgunaan obat-obatan yang sampai saat ini masih belum dapat diatasi secara tuntas oleh para pejabat pemegang kebijakan politik di negeri ini.

Pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa yang pada akhirnya akan mewujudkan insan kamil.<sup>12</sup> Pendidikan karakter, menurut Ratna Megawangi adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif pada lingkungan.

## **B. Teori Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Pembelajaran adalah sebuah interaksi yang ditandai hubungan timbal balik antar pendidik dan peserta didik. Sekolah atau madrasah harus bisa menjadikan ruang-ruang kelas sebagai laboratorium mini kehidupan sosial peserta didik yang menyenangkan, damai sehingga

---

<sup>12</sup> A. H Rofi'ie, "Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan," *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter* 1, no. 1 (2019): 113–28.

mampu memberikan memori kolektif dimasa yang akan datang.<sup>13</sup> Menurut Badri Yatim, Sejarah Peradaban Islam merupakan perwujudan manusia yang dengan kekuatan akidah dan moralnya menjadi faktor penentu dalam perubahan perkembangan sejarah Islam.<sup>14</sup> Sejarah Kebudayaan Islam menyajikan pengetahuan mengenai berbagai corak kehidupan umat Islam dengan segala permasalahannya.

Adapun tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam yaitu 1) untuk mengetahui lintas peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam, 2) untuk mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam, 3) Untuk memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya, 4) mengambil hikmah setiap kejadian di masa lampau untuk menambah ketakwaan kepada Allah SWT, 5) mengambil pelajaran dari sejarah sebagai bahan pertimbangan ketika hendak membuat keputusan tentang suatu hal, 6) mencari upayaantisipasi agar kekeliruan pada masa lalu tidak terjadi lagi pada masayang akan datang, 7) dapat memahami dan meneladani kisah-kisah yang baik pada zamandahulu, 8) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu, 9) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.<sup>15</sup>

### C. Teori *Role Playing*

*Role playing* adalah suatu strategi mengajar yang disesuaikan dengan model kehidupan sosial masyarakat.<sup>16</sup> Adanya *role playing* mampu memperluas kehidupan sosial, kerja sama secara bersamaan baik intelegensi dan kehidupan sosial.<sup>17</sup> Adanya penerapan *role playing* dalam pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, selain kebermaknaan teori, calon guru mengalami secara langsung. Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan peserta didik untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah.

Metode *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki tujuan membantu peserta didik untuk menemukan makna diri didunia sosial yang bersifat skenario (simulasi). Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang

---

<sup>13</sup> N Nurhidayah and F Najitama, "Sekolah Sebagai Agen Bina Damai Melalui Ruang Kelas," *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam* 4, no. 2 (2017): 27–42.

<sup>14</sup> Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020).

<sup>15</sup> M Abbas, "Tujuan Dan Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam," 2012.

<sup>16</sup> M. Arifin, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di SMA Negeri 1 Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara," *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (2017).

<sup>17</sup> B Joyce and M Weil, *Models of Teaching* (Boston: Allyn and Bacon, 2000).

diperagakan peserta didik. Metode *role playing* dapat dikatakan sama artinya dengan metode sosio drama dalam pemakaiannya sering disilih gantikan. Sosio drama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.<sup>18</sup> Peran adalah perwujudan karakter yang dimainkan oleh seorang aktor. Aktor diharapkan untuk mengambil peran tersebut dengan cara yang meyakinkan, termasuk dalam hal berbicara, bergerak dan berinteraksi dengan aktor lainnya. Ini menciptakan pengalaman bagi penonton agar dapat merasakan dan memahami karakter dalam cerita yang dipentaskan.<sup>19</sup>

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode etnografi. Metode etnografi merupakan metode pendekatan dalam penelitian kualitatif yang melihat interaksi langsung di lingkungan yang akan diteliti.<sup>20</sup> Jadi, peneliti melakukan penelitian secara langsung turun ke lapangan yang sebelumnya juga dilakukan wawancara terhadap narasumber. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Podoluhur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 dan guru PAI di SD Negeri 1 Podoluhur. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik dan sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data nilai guru PAI pada pertemuan sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan wawancara, observasi, dokumentasi. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data sebelumnya sebagai acuan bagi peneliti. Observasi atau pengamatan dilakukan di dalam kelas ketika peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar. Kemudian dokumentasi sebagai bukti penelitian agar hasilnya lebih aktual dan dapat dipercaya. Setelah pengumpulan data dilakukan analisis data menggunakan teknik deskriptif, kritis, dan komparatif. Teknik deskriptif adalah peneliti menjelaskan tujuan gambaran tentang proses yang dilakukan.<sup>21</sup> Teknik kritis maksudnya adalah menganalisis secara detail penelitian tersebut. Teknik komparatif maksudnya adalah membandingkan antara data sebelum melakukan tindakan dan data setelah melakukan tindakan. Artinya teknik ini digunakan untuk melihat seberapa persen peningkatan atau

---

<sup>18</sup> S. B Djamarah and Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2002).

<sup>19</sup> A Ma'rifah and M. P Nurhidayah, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Siswa Di SMK TKM Pertambangan Kebumen" (Institut Agama Islam Nahdlatu Ulama (IAINU) Kebumen, 2023).

<sup>20</sup> Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (New York: Sage Publication, 2018).

<sup>21</sup> Matthew B Miles, Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd Ed)* (Sage Publication Inc, 2014), <https://eric.ed.gov/?q=qualitative+AND+data+AND+analysis&id=ED565763>.

perubahan yang telah dilakukan setelah adanya penelitian.<sup>22</sup>

## HASIL DAN PENELITIAN

### A. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas 4 Materi Sejarah Kebudayaan Islam di SD Negeri 1 Podoluhur

Metode *role playing* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. *Role playing* memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Penerapan metode ini dilakukan dengan dua siklus, pada siklus I dilakukan dengan cara guru menampilkan video bahan ajar mengenai materi Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian peserta didik mengamatinya. Pada kegiatan ini peserta didik antusias dalam menonton video, karena pada kegiatan sebelumnya guru hanya melakukan metode ceramah tanpa menampilkan video.

Kemudian setelah menonton video, guru menjelaskan sedikit materi atau beberapa point yang harus diperankan. Beberapa peserta didik ditunjuk untuk melakukan bermain peran, sedangkan yang tidak bermain peran mengamati temannya. Pada kegiatan ini peserta didik bisa mengekspresikan sesuai dengan karakter dirinya masing-masing. Selain itu dapat menumbuhkan karakter gotong royong pada peserta didik yang dibuktikan dengan adanya kerjasama antar teman.

Penerapan kegiatan *role playing* ini sesuai dengan pendapat Shaftels dalam Sumaatmadja tahun 2007 bahwa penerapan *role playing* dilakukan dengan cara guru menjelaskan secara umum materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu memilih para pelaku untuk bermain peran, kemudian menentukan pengamat (observer) yang bertugas untuk mengamati penampilan pemain serta memberikan penilaian.<sup>23</sup> Peserta didik yang tidak bermain peran diberi tugas untuk mengamati dan memberi penilaian kepada temannya. Beberapa hal yang diamati siswa meliputi keteladanan yang dapat diambil dari kisah, peristiwa yang terjadi dalam kisah tersebut, serta hal baik yang bisa diambil

Pada siklus II, guru melakukan tindak lanjut dari pelaksanaan siklus I. Pada siklus II peserta didik diberi kesempatan untuk berkelompok. Dalam kegiatan kelompok, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait keteladanan nabi yang bisa diambil sesuai pengamatan mereka terhadap temannya yang bermain peran. Dalam kegiatan ini, dapat menumbuhkan karakter mandiri pada peserta didik yang dilakukan dengan cara penyampaian pendapatnya secara mandiri.

---

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

<sup>23</sup> N Sumaatmadja, *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Depdiknas UT, n.d.).

Setelah kegiatan berkelompok, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Sebagian besar peserta didik dikelas tersebut sudah berani mengemukakan pendapatnya. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya.

**Tabel 1. Hasil Peningkatan Belajar Peserta Didik Pra Siklus**

No.	Nama Siswa	Pra Siklus	
		Keaktifan	Pemahaman
1	Dimas	55%	50%
2	Fani	60%	70%
3	Kafka	70%	65%
4	Bagas	60%	70%
5	Kalila	70%	65%
6	Wisnu	70%	75%
7	Falach	75%	70%
8	Yoga	60%	70%
9	Arjun	55%	65%
10	Hammam	60%	70%
11	Noval	75%	70%
12	Ayu	70%	75%
13	Eka	65%	75%
14	Wildan	60%	70%
15	Rafi	65%	75%

Berdasarkan penelitian dan kegiatan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan karakter sebagai hasil belajar peserta didik mulai dari pra siklus dengan nilai maksimal 75%. Dengan adanya metode *role playing* pemahaman peserta didik terkait pembelajaran SKI dapat meningkat. Kemudian, dilanjutkan siklus pertama seperti pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Peningkatan Belajar Peserta Didik Siklus 1**

No.	Nama Siswa	Siklus I	
		Keaktifan	Pemahaman
1	Dimas	65%	60%

2	Fani	70%	80%
3	Kafka	80%	75%
4	Bagas	70%	80%
5	Kalila	80%	75%
6	Wisnu	80%	85%
7	Falach	85%	80%
8	Yoga	70%	80%
9	Arjun	65%	75%
10	Hamman	70%	80%
11	Noval	85%	75%
12	Ayu	80%	85%
13	Eka	75%	85%
14	Wildan	70%	80%
15	Rafi	75%	85%

Berdasarkan penelitian dan kegiatan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan karakter sebagai hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dengan nilai maksimal 85% dan nilai terendah 65%. Terjadi Peningkatan pada siklus sebelumnya dari siklus 1. Dengan adanya metode *role playing* pemahaman peserta didik terkait pembelajaran SKI dapat meningkat. Kemudian, dilanjutkan siklus pertama seperti pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Peningkatan Belajar Peserta Didik Siklus 2**

No.	Nama Siswa	Siklus II	
		Keaktifan	Pemahaman
1	Dimas	75%	70%
2	Fani	80%	90%
3	Kafka	90%	85%
4	Bagas	80%	90%
5	Kalila	90%	85%
6	Wisnu	90%	95%
7	Falach	95%	90%
8	Yoga	80%	90%
9	Arjun	75%	85%

10	Hamam	80%	90%
11	Noval	95%	85%
12	Ayu	90%	95%
13	Eka	85%	95%
14	Wildan	80%	90%
15	Rafi	85%	95%

Berdasarkan penelitian dan kegiatan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan karakter sebagai hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dengan nilai maksimal 95% dan nilai terendah 75%. Terjadi Peningkatan pada siklus 2 dari siklus 1. Dengan adanya metode *role playing* pemahaman peserta didik terkait pembelajaran SKI dapat meningkat dari pra siklus sampai siklus kedua. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya. Perhitungan diperoleh  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $5,350 > 2,179$ , sehingga hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan tersebut memiliki perbedaan. Maknanya, metode Role Playing terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.<sup>24</sup>

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana dilihat dari aktivitas siswa meningkat dari siklus I 60,56% ke siklus II 87,92%, dilihat dari kinerja guru juga meningkat dari siklus I 70,5% ke siklus II 87,5% dan yang paling penting peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa jika dilihat dari data awal 36,67% meningkat ke siklus I 73,33% dan meningkat lagi ke siklus II 86,67% yaitu sudah sesuai dengan target yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA, karena metode *role playing* melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam situasi yang menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental dan suasana kelas semakin hidup.<sup>25</sup>

## **B. Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas 4 Materi Sejarah Kebudayaan Islam di SD Negeri 1 Podoluhur**

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas 4 di SD Negeri 1

<sup>24</sup> Y Maulidiyah, K Mubarak, and E Rahmawati, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022): 606–15.

<sup>25</sup> N. M. M Hariani, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluq Hidup," *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (2019): 63–74.

Podoluhur dilaksanakan dengan dua siklus. Tindakan tersebut dilakukan karena kurang efektifnya metode pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian setelah penerapan metode *role playing*, peserta didik menjadi lebih paham dan senang menggunakan metode tersebut. Kegiatan ini memudahkan peserta didik dalam belajar, karena dengan bermain peran peserta didik dapat mengungkapkan ekspresinya, mereka lebih leluasa dalam pembelajaran. Metode *role playing* ini membuat peserta didik menjadi tokoh utama dalam pembelajaran, tidak hanya guru yang menyampaikan tetapi juga peserta didik ikut serta didalamnya. Dalam hal ini, dapat meningkatkan karakter nasionalis pada peserta didik. Karena, dengan mengetahui Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik menjadi lebih tau mengenai sejarah yang terjadi pada zaman dahulu. Selain itu, dapat menumbuhkan karakter religi pada peserta didik yang dilakukan dengan menaladani sikap dan karakter Nabi Muhammad SAW.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, menunjukkan adanya peningkatan karakter melalui hasil belajar peserta didik, yang mana ketika hasil belajar meningkat berarti kegiatan yang dilakukan sudah efektif. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu standar keberhasilan, maksudnya semakin berhasil pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang telah ditentukan, berarti semakin tinggi efektifitasnya.<sup>26</sup> Respon peserta didik pada saat pembelajaran, mereka merasa senang dan tidak bosan, dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Wilujeng tahun 2015, mengemukakan bahwa penerapan model bermain peran pada pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model bermain peran menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya metode *role playing* peserta didik tidak hanya duduk mendengarkan guru tetapi juga ikut terlibat langsung dalam pembelajaran. Aktivitas ini membuat peserta didik menjadi senang dan lebih semangat dalam belajar.

Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik dapat mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan memperagakan dan mendiskusikan sehingga dapat memecahkan suatu masalah. Metode ini baik untuk diterapkan dalam pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam. Karena dengan adanya metode ini menambah ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Apalagi peserta didik dalam tingkatan sekolah dasar yang mana imajinasinya masih tinggi serta daya ingatnya yang masih kuat. Oleh karena itu perlu diasah dan diperkuat sejak dini agar nantinya ketika sudah

---

<sup>26</sup> Sumaatmadja, *Konsep Dasar IPS*.

melangkah ke jenjang berikutnya, pola pikir mereka semakin baik dan meningkat.

Penerapan metode Role Playing pada pembelajaran selanjutnya diantaranya, implementasi metode pembelajaran bermain dengan peran yang diterapkan pada pembelajaran kelas empat sekolah dasar dalam pembelajaran bercerita mengenai pengalaman jual beli siswa, menghasilkan suatu pembelajaran yang berhasil yaitu keberhasilannya seperti siswa menjadi sangat ikut andil ketika pengajaran berlangsung, peserta didik lebih memahami tentang perintah yang diberikan dan keberhasilan lainnya siswa menjadi lebih cakap dalam bercerita mengenai pengalamannya yang mengenai jual beli. Hasil penelitian serupa menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing pada praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang pada kemampuan well groomed. Mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang telah mengikuti pembelajaran mata kuliah Seni Tata Hidang mendapatkan pengetahuan serta pengalaman langsung dan dapat dijadikan bekal untuk menjadi pendidik atau pun bekerja di bidang yang berkaitan dengan restoran.<sup>27</sup>

Pada intinya metode pembelajaran Role Playing merupakan satu diantara metode pembelajaran yang diharapkan dapat efektif ketika diimplementasikan pada suatu pembelajaran dimana dalam prosesnya peserta didik dapat mengekskresikan perannya sebebaskan mungkin dalam bermain peran serta yang terpenting penerapan metode pembelajaran tersebut masih ada kaitannya dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.<sup>28</sup> Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan metode role playing mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>29</sup>

## KESIMPULAN

---

<sup>27</sup> N. H Farida, A. S Nurani, and A Mahmudatusa'adah, "Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Praktikum Seni Tata Hidang," *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner* 6, no. 1 (2016): 82–91.

<sup>28</sup> A. W Nusaibah et al., "Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial," *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2021): 107–22.

<sup>29</sup> I. A Nurhasanah, A Sujana, and A Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 611–20.

Metode *role playing* merupakan metode belajar dengan bermain peran, yang mana peserta didik memerankan tokoh sesuai perintah dari guru. Metode ini efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam. Serta meningkatkan karakter peserta didik berupa karakter religius, nasionalis, mandiri, dan gotong royong. Penerapan metode ini dilakukandengan cara peserta didik sebelumnya menonton video terkait materi kemudian memerankannya sesuai perintah dari guru. Metode ini bagi peserta didik dirasa lebih efektif daripada dengan menggunakan metode ceramah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, M. "Tujuan Dan Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam," 2012.
- Abdillah, F, N Latifah, S Fatimah, and B Kurniawan. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Ski Kelas 5 Melalui Metode Edutainment Di Mi Dipanegara Ranterejo Klirong Kebumen." *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 2 (2022).
- Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM, 2006.
- Arifin, M. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di SMA Negeri 1 Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara." *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 3, no. 2 (2017).
- Aslan, A. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Cross-Border* 1, no. 1 (2018): 76–94.
- Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. New York: Sage Publication, 2018.
- Djamarah, S. B, and Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2002.
- Farida, N. H, A. S Nurani, and A Mahmudatusa'adah. "Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Praktikum Seni Tata Hidang." *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner* 6, no. 1 (2016): 82–91.
- Fawziah, N, O. R Trisnawati, and N. R. N Kartika. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar PKN Kelas V Di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan." *Doctoral Dissertation, IAIN Pekalongan*, 2022.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Hariani, N. M. M. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup." *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (2019): 63–74.
- Hasmar, A. H. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Jurnal*

- MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15–33.
- . “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah.” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15–33.
- Joyce, B, and M Weil. *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon, 2000.
- Ma’rifah, A, and M. P Nurhidayah. “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Siswa Di SMK TKM Pertambangan Kebumen.” Institut Agama Islam Nahdlatu Ulama (IAINU) Kebumen, 2023.
- Maulidiyah, Y, K Mubarak, and E Rahmawati. “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas IV SD.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022): 606–15.
- Miles, Matthew B, Michael Huberman, and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd Ed)*. Sage Publication Inc, 2014.
- <https://eric.ed.gov/?q=qualitative+AND+data+AND+analysis&id=ED565763>.
- Nurhasanah, I. A, A Sujana, and A Sudin. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya.” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 611–20.
- Nurhidayah, N, and F Najitama. “Sekolah Sebagai Agen Bina Damai Melalui Ruang Kelas.” *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam* 4, no. 2 (2017): 27–42.
- Nusaibah, A. W, W Ramadan, Y Ichsan, M. S. Q Alam, and I Safi’i. “Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial.” *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2021): 107–22.
- Rofi’ie, A. H. “Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan.” *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter* 1, no. 1 (2019): 113–28.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sumaatmadja, N. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Depdiknas UT, n.d.
- Sumiharsono, M. Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2018.
- Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter; Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Wirabumi, R. “Metode Pembelajaran Ceramah.” In *In Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, Vol. 1, 2020.
- Yanto, A. “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015).

Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020.