



Implementasi *Role Playing* dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi

Alfian Khadafi ^{1*}, Siti Qomariyah ², Doa Fajarwati ³

¹⁻⁴ Insititut Madani Nusantara, Indonesia

Alamat: Jln. Lio Bandongan 74 Citamiang Kota Sukabumi

Korespondensi penulis: alfiankhadafi123@gmail.com ^{1*}, stqomariyah36@gmail.com ²,
doafajarwati25@gmail.com ³

Abstract. *Students have low confidence in PAI learning can be seen from the symptoms that look like hesitant while speaking in front of the class and silence when appointed Master to move forward in the front of the class. The confidence of manifests is comfortable in the environment where the individual is so that individuals feel confident of a step and decision he takes to achieve its expected goals. Confidence is necessary to students to create a good learning attitude so that it can achieve optimal learning achievement. To answer this, the Role Playing model is to complete it, the implementation of the Role Playing learning model in increasing confidence, with the goal to obtain information about the level and the extent to which the Role Playing learning model can increase confidence. For research methods, researchers use descriptive qualitative methods. Interviews, observation and documentation as data collection. And Miles and Hubberman techniques as the data analysis technique, with the procedure of analysis, with the procedure 1) data collection, 2) data reduction, 3) data presentation and 4) Verification of data, as well as data inspection techniques 1) credibitiasi, 2) Tranferability and 3) The dependability as the result of this research is a learning model of role playing can increase student confidence, on the other hand the dominant students are more understandable about the material taught, given the students of elementary school 1 tend to be active and expressive so it can be said the role playing model is very relevant to the students of elementary school class.*

Keywords: *Role Playing, Confident, Islamic Education*

Abstrak. Siswa memiliki kepercayaan diri rendah dalam pembelajaran PAI dapat dilihat dari adanya gejala-gejala yang tampak diantaranya ragu-ragu saat berbicara di depan kelas dan diam saat ditunjuk guru untuk maju di depan kelas. Kepercayaan diri membuat manusia merasa nyaman berada di lingkungan tempat individu tersebut berada sehingga individu merasa yakin terhadap suatu langkah dan keputusan yang diambilnya guna mencapai tujuan yang diharapkannya. Kepercayaan diri sangat diperlukan siswa untuk menciptakan sikap belajar yang baik sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Untuk menjawab ini, dipilih model *role playing* untuk menuntaskannya, implementasi model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri, dengan tujuan guna memperoleh informasi tentang kadar dan sejauh mana model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri. Untuk metode penelitian, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai pengumpulan data. dan teknik Miles dan Hubberman sebagai teknik analisis datanya, dengan prosedur 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data dan 4) verifikasi data, serta dengan teknik pemeriksaan data 1) kredibilitias, 2) tranferabilitas dan 3) dependabilitas Adapun hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, di sisi lain siswa dominan lebih paham akan materi yang diajarkan, mengingat siswa SD kelas 1 cenderung aktif dan ekspresif sehingga bisa dikatakan model *role playing* sangat relevan dengan siswa SD kelas 1.

Kata kunci: *Role Playing, Percaya Diri, Pendidikan Agama Islam*

1. LATAR BELAKANG

Kepercayaan diri membuat manusia merasa nyaman berada di lingkungan tempat individu tersebut berada sehingga individu merasa yakin terhadap suatu langkah dan keputusan yang diambilnya guna mencapai tujuan yang diharapkannya. Kepercayaan diri sangat

diperlukan siswa untuk menciptakan sikap belajar yang baik sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

Pada permasalahan seperti ini biasanya berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa. Permasalahan kepercayaan diri siswa ini tentunya berdampak pula terhadap prestasi belajar siswa yang cenderung akan menurun. Hal ini ditandai dengan saat melakukan aktivitas-aktivitas yang mengukur kemampuan penguasaan materi, siswa akan merasa malu serta tidak percaya diri akan kemampuan yang dimilikinya. Karena pada saat berlangsungnya pembelajaran, siswa hanya duduk, diam dan memperhatikan. Yang kenyataannya sebagian besar kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif (Aya Tusaroh, 2020: 2).

Berdasarkan observasi, ada beberapa penyebab kurangnya kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran PAI, diantaranya : saat pembelajaran berlangsung guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami mengenai materi yang disampaikan guru yang menjadikan siswa merasa takut bertanya, mengungkapkan pendapat, dan saat mengerjakan soal PAI. Karena pada kenyataannya banyak siswa yang lebih baik menunggu jawaban temanya daripada harus mengerjakan secara langsung dan menyerahkan jawabannya sendiri. Siswa selalu menutupi jawabannya dan tidak ingin terlihat ketika diperiksa oleh guru. Selain itu, siswa tidak berani untuk mengemukakan jawabannya dengan alasan takut salah. Sedangkan orang tua mempunyai harapan besar kepada anak agar tumbuh dengan rasa percaya diri yang tinggi dengan merasa yakin akan kemampuan diri sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain (M. Huda, 2014: 83).

Salah satu cara yang dipakai untuk membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri adalah melalui metode *role playing* (bermain peran). Penggunaan beberapa metode pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian, minat, dan kepercayaan diri siswa. Metode pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu metode *role playing* (bermain peran). Untuk itu guru mencoba menggunakan metode *role playing* ini untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, karena melalui metode bermain peran ini siswa diharapkan partisipasi dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas dan kepercayaan diri siswa meningkat.

Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) oleh segelintir guru PAI digunakan pada anak sekolah dasar (Nur Rachma, 2023: 3). Alasan penulis memilih metode *role playing* pada mata pelajaran PAI adalah selain karena metode ini jarang sekali digunakan pada mata pelajaran PAI, biasanya digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, penulis merasa bahwa metode bermain peran juga bisa efektif diterapkan pada mata pelajaran PAI karena

peserta didik dilatih untuk bermain peran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Dengan demikian diharapkan metode ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep pelajaran yang diajarkan kepada mereka. Apalagi dengan menggunakan metode ini peserta didik harus terlebih dulu melakukan studi dan berdiskusi mengenai skenario cerita dan karakter atau tokoh yang akan diperankan (Nur Rachma, 2023: 3-4).

2. KAJIAN TEORITIS

Definisi *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Hamzah Uno, 2012: 78).

Model pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi diri tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya (Amin & Linda Yurike: 2022: 487). Djamarah dan Zain menyebutkan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Djamarah & Zain Aswan, 2006: 88). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Role playing terdiri atas dua kata, yakni *role* secara harfiah adalah peranan, dan *playing* atau *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Oemar Hamalik: 2001). Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Model Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Model pembelajaran *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Oemar Hamalik, 2001).

Role playing berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan *role playing* sesuai dengan jenis belajar yang dilaksanakan yaitu : a) Belajar dengan berbuat, tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif atau keterampilan-keterampilan yang reaktif, b) Belajar melalui peniruan, tujuannya adalah menyamakan tingkah laku sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkannya, c) Belajar melalui balikan, mempunyai tujuan untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, d) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan dengan tujuan untuk memperbaiki keterampilan-keterampilan dengan mengulangnya pada penampilan berikutnya (Oemar Hamalik, 2001: 199).

3. METODE PENELITIAN

Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk melihat bagaimana Implementasi *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi. Dalam penelitian ini, penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bersifat fenomenologis yaitu menyelidiki suatu fenomena sosial atau masalah manusia. Menurut Sugiyono (2012: 1), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Mengaku kepada Strauss dan Corbin (1990) penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang prosedur penemuan yang dilakukan tidak menggunakan prosedur statistik atau

kuantifikasi. Dalam hal ini penelitian kualitatif adalah penelitian tentang kehidupan seseorang, cerita, perilaku dan juga tentang fungsi organisasi, gerakan sosial atau hubungan timbal balik (Arikunto, 2013).

Sehingga deskriptif kualitatif artinya data-data yang didapat di lapangan, hasil dari observasi dan hasil penelitian kemudian diceritakan dengan jelas, sehingga akan diperoleh informasi mengenai Implementasi *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi

Sumber Data

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung. Dapa berupa opini subjek seseorang atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda secara fisik, kejadian atau kegiatan serta hasil pengujian (Sugiono, 2017). Sumber dalam penelitian ini yaitu : 1) Kepala sekolah, dan 2) Guru.

Data Sekunder

Sumber sekunder berasal dari adanya data pendukung atau penunjang yang berkaitan dengan penelitian. Data sekunder dapat berupa arsip, buku, karya ilmiah ataupun dokumentasi foto kegiatan atau peristiwa. Dalam penelitian ini yang dijadikan data sekunder adalah 1) data-data administratif dan 2) dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif bersifat naturalistik (alamiah), yakni dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut Moleong (1991) data dalam penelitian kualitatif diperoleh melalui literatur, observasi dan wawancara serta dokumentasi kemudian dianalisis dan dikompromikan secara kritis.

Observasi (Pengamatan)

Mengutip dari definisi yang digagas oleh Matthews dan Ross, observasi adalah proses mengamati subjek penelitian beserta lingkungannya dan melakukan perekaman dan pemotretan atas perilaku yang diamati tanpa mengubah kondisi alamiah subjek dengan lingkungan sosialnya (dalam Umar Sidiq & Miftachul Choiri, 2019: 66-67).

Meminjam yang dijelaskan juga oleh Creswell bahwa observasi sebagai proses penggalan data yang dilakukan langsung oleh peneliti sendiri (bukan oleh asisten peneliti atau oleh orang lain) dengan cara melakukan pengamatan mendetail terhadap manusia sebagai objek observasi dan lingkungannya dalam kancah riset (dalam Umar Sidiq & Miftahul Choiri, 2019: 66-67). Observasi bisa dilakukan dengan dua cara yaitu secara partisipatif dan non partisipatif (Rifa'i Abu Bakar, 2021: 90). Pengumpulan data melalui observasi ini digunakan dalam

penelitian untuk menjelaskan Implementasi *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Pelajaran PAI Kelas 1 Di SDIT Nabawi Caringin.

Wawancara (Interview)

Menurut Stewart dan Cash, wawancara didefinisi sebagai suatu interaksi yang di dalamnya terdapat pertukaran/*sharing* aturan, tanggung jawab, perasaan, kepercayaan, motif dan informasi. Adapun menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (dalam Umar Sidiq & Miftachul Choiri, 2019: 59-60).

Dalam penelitian ini yang diwawancara adalah kepala sekolah dan guru SDIT Nabawi Caringin. Pertama peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah yaitu Ita Pahita, S.Pd,i, S.Pd, selanjutnya dengan satu guru mata pelajaran PAI yaitu Muhammad Taopikkurrahman, S.Pd. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti mengumpulkan informasi tentang bagaimana implementasi *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri pada mata pelajaran PAI kelas 1 di sekolah SDIT Nabawi. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu untuk memperoleh suatu informasi, yang biasanya dilakukan oleh dua pihak yaitu satu pihak selaku pewawancara dan pihak lainnya sebagai terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dari :

- **Kepala sekolah**

Kepala sekolah adalah penanggung jawab dan pengelola seluruh jalannya pendidikan di SDIT Nabawi Caringin. Dari kepala sekolah ini dapat informasi secara umum mengenai SDIT Nabawi Caringin.

- **Guru**

Guru mata pelajaran selaku pendidikan yang mampu memberikan informasi mengenai bagaimana implementasi *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas 1 pada mata pelajaran PAI kelas 1 di SDIT Nabawi Caringin.

Dokumentasi

Metode pengumpulan data dokumentasi ini untuk mengidentifikasi implementasi *role playing* dan bagaimana model *role playing* itu dapat meningkatkan kepercayaan diri di SDIT Nabawi Caringin. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam metode pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh

informasi dan berbagai sumber tertulis maupun tidak tertulis dari dokumen yang ada melalui responden atau tempat dimana responden bertempat tinggal.

Teknik Analisis Data

Tujuan dari analisis data adalah untuk menyederhanakan data agar lebih mudah dibaca dan bisa diinterpretasikan dengan baik. Dalam menginterpretasikan data tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berupaya menjelaskan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi saat ini dalam bentuk uraian deskripsi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data (*reduction*), display data (*display*), penarikan kesimpulan (*conclusion/verifikasi*) (dalam Sugiyono, 2013: 246). Data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan penelitian kualitatif, lalu melakukan analisis domain untuk memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh pada objek penelitian melalui proses reduksi data, display, verifikasi. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, maka metode deskriptif tersebut untuk menjelaskan dan menguraikan bagaimana implementasi *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri dalam mata pelajaran PAI kelas 1 SDIT Nabawi Caringin. Sehingga dalam menganalisis data dilakukan beberapa tahapan, antara lain :

- Reduksi data diperlukan karena banyaknya data dari masing-masing informan yang dianggap tidak relevan dengan fokus penelitian, sehingga beberapa data perlu dibuang atau dikurangi. Reduksi data dilakukan dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, sehingga hasilnya akan memberikan gambaran yang lebih jelas
- Penyajian data adalah deskripsi suatu temuan dari apa yang diperoleh di lapangan dan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dengan teks yang bersifat naratif.
- Verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan yang dapat diujikan kebenarannya berdasarkan penyajian data yang diperoleh dari informan yang menjadi objek penelitian di lapangan.

Uji Validitas / Keabsahan Data

Peneliti harus berusaha mendapatkan data yang valid dalam melakukan penelitian kualitatif, sehingga peneliti harus menguji validitas data dalam pengumpulan data agar data yang diperoleh tidak invalid (cacat). Diperlukan teknik pemeriksaan dalam menetapkan keabsahan data. Teknik pemeriksaan yang dimaksud yaitu uji kredibilitas (*credibility*), uji

transferabilitas (*transferability*), dependabilitas (*dependability*), konfirmabilitas (*confirmability*).

Uji Kredibilitas (*credibility*)

Uji kredibilitas yang digunakan untuk menetapkan keabsahan data atau meyakinkan hasil data yang diperoleh di lapangan dapat dipercaya dan benar-benar akurat menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi terbagi atas tiga jenis, yaitu 1) triangulasi sumber (pengecekan data yang diperoleh melalui beberapa sumber), 2) triangulasi teknik (pengecekan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda) dan 3) triangulasi waktu (pengecekan data yang terkumpul dalam waktu atau situasi yang berbeda) (Umar Sidiq & Miftachul Choiri, 2019: 88). Jenis triangulasi yang dipakai pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber. Oleh karena itu informasi dari *key informan* yang telah diperoleh akan dicek melalui beberapa sumber yang menjadi informan pelengkap.

Uji Transferabilitas (*transferability*)

Peneliti dianggap memenuhi standar transferabilitas apabila pembaca penelitian kualitatif dapat menggambarkan dengan jelas penelitian tersebut dan penelitian tersebut dapat diterapkan. Oleh karena itu, peneliti harus membuat penelitian secara jelas, rinci, sistematis dan dapat dipercaya agar pembaca mengerti dan memahami hasil penelitian.

Uji Dependabilitas (*dependability*)

Uji dependabilitas pada penelitian kualitatif disebut realibilitas. Penelitian kualitatif dikatakan reliabel jika pembaca dapat mengulangi proses penelitian yang dijalankan peneliti. Uji dependabilitas melalui audit seluruh proses penelitian yang dilakukan peneliti oleh auditor netral atau pembimbing.

Uji Konfirmabilitas (*confirmability*)

Uji konfirmabilitas dalam penelitian kualitatif disebut uji objektivitas penelitian. penelitian dikatakan objektif jika hasil penelitian disepakati oleh banyak pihak. Uji konfirmabilitas dengan cara hasil penelitian dihubungkan dengan proses pada saat melakukan penelitian. Uji konfirmabilitas disamakan dengan uji dependabilitas karena pengujiannya bisa dilakukan di waktu bersamaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintak Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing*

Langkah implementasi (sintak) model pembelajaran *role playing* dan disampaikan secara lebih detail tentang langkah-langkahnya, meliputi sebagai berikut (Nana Hendra Cipta, 2021: 59) : a. Tahap 1 : Pemanasan Suasana Kelompok (*warning up*) berupa 1) guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah, 2) guru menjelaskan masalah, 3) guru menafsirkan masalah, 4) guru menjelaskan *role playing*, b. Tahap 2 : Seleksi Partisipan berupa 1) guru menganalisis peran, 2) guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran, c. Tahap 3 : Pengaturan *Setting* berupa 1) guru mengatur sesi-sesi peran, 2) guru menugaskan kembali tentang peran, 3) guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah, d. Tahap 4 : Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat berupa 1) guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibagi, 2) guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa, e. Tahap 5 : Pemeranan berupa 1) guru dan siswa memulai *role play*, 2) guru dan siswa mengukur *role play*, 3) guru dan siswa menyudahi *role play*, f. Tahap 6 : Diskusi dan Evaluasi berupa 1) guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi dan kenyataan), 2) guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama, 3) guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya, g. Tahap 7 : *Sharing* dan Generalisasi Pengalaman berupa 1) guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul, 2) guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Pelajaran Yang Relevan Dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* cocok digunakan dalam situasi pembelajaran di mana interaksi sosial, pemecahan sosial dan penerapan konsep dalam konteks nyata menjadi fokus utama. Berikut beberapa contoh situasi dimana model pembelajaran *role playing* dapat digunakan dengan efektif : 1) Simulasi Ekonomi : siswa dapat berperan sebagai produsen, konsumen atau pemilik bisnis. 2) Simulasi Sejarah : siswa bisa memainkan peran tokoh sejarah atau memerankan peristiwa sejarah penting. 3) Literatur dan Sastra : siswa dapat memainkan peran karakter dalam cerita atau novel yang sedang dipelajari. 4) Simulasi Sains atau Lingkungan : siswa dapat bermain peran sebagai ilmuwan, peneliti atau pemimpin dalam situasi simulasi yang melibatkan eksperimen, analisis data, atau pengambilan terkait isu lingkungan.

Beberapa mata pelajaran yang dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu : 1) Bahasa Inggris, 2) Sejarah, 3) Ilmu Sosial, 4) Pendidikan Kewarganegaraan, 5) Matematika, 6) Bahasa Indonesia (Nina Oktifa, 2021).

Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing termasuk model pembelajaran *role playing*. Kelebihan model pembelajaran *role playing*, antara lain : a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak, b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias, c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, d) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Sedangkan kelemahannya, antara lain : a) *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya, c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, d) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Djamarah & Zain Aswan, 2006: 88).

Implementasi Peran Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 SDIT Nabawi Caringin

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada Kepala sekolah terdapat beberapa guru yang terbiasa untuk menerapkan berbagai model pembelajaran.

Hasil pengamatan aktivitas pembelajaran, aktivitas guru PAI yang bernama Muhammad Taopik kurrahman, S.Pd dilakukan pada pembelajaran PAI Kelas I. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas I A dengan jumlah siswa 16 orang, pada mata pelajaran dengan tema pembahasan Menyayangi Sesama Makhluq, dan model pembelajaran yang digunakan yaitu *role playing*.

Model ini merupakan model pembelajaran *role playing* sehingga suatu peran di dramakan oleh peserta didik dengan dibagi ke dalam 4 kelompok. Pembelajaran *role playing* adalah suatu metode pembelajaran di mana peserta didik atau peserta pelatihan berperan sebagai karakter atau individu tertentu dalam situasi yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran peran, peserta didik akan berinteraksi dengan peserta lain yang juga berperan dalam situasi tersebut. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memungkinkan peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam situasi yang realistis.

Anggapan pembelajaran PAI yang dirasa sangat membosankan, dan kurang menarik. sekarang terbantahkan dengan adanya penerapan model-model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. Dengan demikian diharapkan kreativitas siswa pada pembelajaran Matematika akan meningkat dan berkembang.

Dan yang dilakukan oleh guru PAI yaitu pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan atau penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru tersebut : 1) Merencanakan perubahan dan penerapan model pembelajaran, 2) Kemudian melaksanakan Tindakan dengan menerapkan model pembelajaran pada tema Menyayangi Semua Makhluk, karena tema ini berkaitan erat dengan berbagai situasi sosial yaitu macam-macam makhluk, kenapa kita harus menyayanginya dan bagaimana cara menyayanginya. Setelah melakukan Tindakan, 3) Guru menganalisis hasil observasi di kelas untuk mengevaluasi perubahan yang telah dilakukan. Guru membandingkan data hasil observasi sebelum dan setelah perubahan, untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas siswa atau tidak.

Dan hasil observasi dikelas siswa kelas 1A sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI, dan kreativitas beberapa siswa pun meningkat, 4) Terakhir guru tersebut merefleksikan temuan dan merencanakan langkah selanjutnya.

Peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI merujuk pada upaya untuk mendorong siswa untuk berpikir kreatif, bergerak aktif dan berekspresi bebas dalam menghayati mata pelajaran PAI.

Setelah itu guru memberikan umpan balik yang positif dan memberikan apresiasi terhadap kreativitas siswa. Dan hasil observasi dan Tindakan kelas kreativitas siswa kelas I SDIT Nabawi pada pembelajaran PAI bervariasi ada yang meningkat dan ada juga yang tidak, karena tidak semua siswa dapat melakukan peran tersebut dengan baik dan menerapkan peran tersebut pada tema pembahasan Menyayangi Sesama Makhluk, masih ada beberapa siswa yang merasa malu dan tidak percaya diri dalam melakukan perannya sehingga dalam memperagakan makhluk tertentu. Namun keadaan kelas menjadi lebih menarik dan aktif sehingga pembelajaran PAI dilakukan dengan menyenangkan dan tanpa rasa, jenuh, kantuk atau monoton dan juga membosankan.

5. KESIMPULAN

Model pembelajaran *role playing* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PAI, sebagai salah satu model, *role playing* memainkan peranan penting guna memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, maka sintak dari *role playing* adalah 1) Pemenasan suasana

kelompok, 2) Seleksi partisipan, 3) Pengaturan setting, 4) Persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan evaluasi, 7) Sharing dan generalisasi pengalaman, kemudian Pelajaran yang relevan dengan model pembelajaran *role playing* ialah 1) Bahasa Inggris, 2) Sejarah, 3) Ilmu Sosial, 4) Pendidikan Kewarganegaraan, 5) Matematika, 6) Bahasa Indonesia, lalu keunggulan model pembelajaran *role playing* yaitu : 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak dan kekurangan model pembelajaran *role playing* ialah : 1) *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, serta Hasil penelitian di SDIT Nabawi, bahwa model pembelajaran yang diuji coba sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa SD kelas 1 A relatif lebih mudah menyerap materi yang diajarkan, terlebih anak kelas 1 yang cenderung aktif, *role playing* cocok dengan karakter dan fase umur mereka. Dimensi lain, *role playing* meningkatkan kepercayaan diri, lebih ekspresif dan tak canggung kala berhadapan sesama temannya.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bahri, D. S. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Perspektif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cipta, N. H. (2021). *Bahan Ajar Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung : Multi Kreasi Press.
- Hamalik, O. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung : Bumi Aksara.
- Heris, A. H. (2012). *Filsafat Pendidikan Islam*. Kemenag: Jakarta.
- Huda, A. (t.thn.). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Mulyasa. (Bandung). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada.
- Nasional, D. P. (2019). *Permendikbud*. Jakarta: Permendikbud.
- Oktifa, N. (t.thn.). *Mengenal Metode dan Model Pembelajaran Role Playing*. Blog Akupintar. Id.
- Rachma, N. (2023). *Semangat Belajar PAI Dengan Metode Bermain Peran di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi*. Bekasi: UNISMA.

- Satynosari. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pengembangan* . Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumendap, L. Y. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: LPPM Unisma.
- Sutanto. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Tusaroh, A. (2020). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Banten: UMSIDA.
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Zuhairin. (1993). *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani.