

ABSTRAK

Adena Nurhaliza, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Di MTs Jakarta Pusat”. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, 2025.

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model role playing dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik dalam penerapan model role playing pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Jakarta Pusat. Dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara siklus, melalui empat tahapan berurutan: penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, pemantauan, serta evaluasi reflektif di setiap siklus. Alat ukur yang digunakan meliputi pengamatan lapangan dan lembar penilaian observasional untuk mengevaluasi interaksi serta kontribusi peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas VIII B MTs Jakarta Pusat, yang terdiri dari 41 peserta didik. Materi utama yang dibahas dalam proses pembelajaran adalah tentang figur Salahuddin Al-Ayyubi dalam pelajaran SKI.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi model role playing memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap pelajaran SKI, terutama pada materi tentang tokoh Salahuddin Al-Ayyubi. Model pembelajaran ini terbukti menjadi pilihan strategi pengajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

Kata Kunci: Role playing, Keaktifan Peserta Didik, SKI

2025

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII DI MTs JAKARTA PUSAT

ADENA NURHALIZA
NIM: 21-13-00-43

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII DI MTS JAKARTA PUSAT

Adena Nurhaliza



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII
DI MTs JAKARTA PUSAT**

Disusun Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam
Bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd)



Oleh :

ADENA NURHALIZA

NIM: 21.13.00.43

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
JAKARTA
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Jakarta Pusat“ yang disusun oleh Adena Nurhaliza dengan Nomor Induk Mahasiswa: 21.13.00.43 telah melalui bimbingan dan dinyatakan sah sebagai karya ilmiah dan disetujui untuk diujikan pada sidang munaqosah, sesuai ketentuan yang ditetapkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

Jakarta, Agustus - 2025

Pembimbing,



Kurniawati Rahmah, M.M.Pd

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adena Nurhaliza

NIM : 21.13.00.43

Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 07 April 2003

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Role playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Jakarta Pusat“ adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk para pembimbing. Jika di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 9 Agustus 2025

Penulis,



Adena Nurhaliza

NIM: 21.13.00.43

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Jakarta Pusat“ yang disusun oleh Adena Nurhaliza dengan Nomor Induk Mahasiswa: 21130043, telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta. Pada tanggal 21 Agustus 2025 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

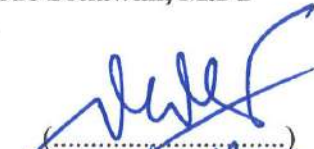
Jakarta, 21 Agustus 2025

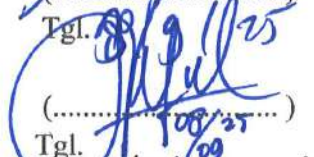
Dekan,

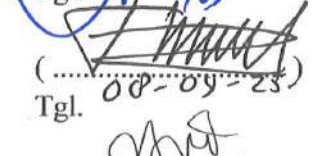

Dede Setiawan, M.Pd

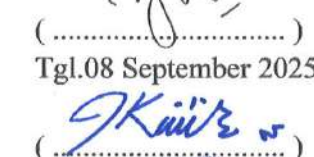
TIM PENGUJI :

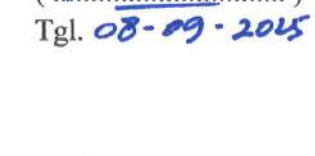
1. Dede Setiawan, M.Pd
(Ketua Sidang)
2. Saiful Bahri, M.Ag
(Sekretaris Sidang)
3. Hayaturrahman, M.Si
(Penguji 1)
4. Yudril Basith, M.A
(Penguji 2)
5. Kurniawati Rahmah, M.M.Pd
(Pembimbing)


(.....)
Tgl. 21/08/25


(.....)
Tgl. 08/09/25


(.....)
Tgl. 08-09-25


(.....)
Tgl. 08 September 2025


(.....)
Tgl. 08-09-2025

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Kesuksesan tidak ada pada hasil akhir, tapi pada usaha yang diberikan." –

(Unknown)

"Ilmu yang kutulis dalam skripsi ini adalah awal dari baktiku untuk mencerdaskan bangsa, seperti yang dicita-citakan Ki Hajar Dewantara."

(Ki Hajar Dewantara)

kita untuk tidak hanya fokus pada hasil akhir, tapi juga menghargai proses dan perjuangan, karena nilai terbesar seringkali ada di proses, bukan semata pada

pencapaian

(Peneliti)

KATA PENGANTAR

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan yang penuh kasih dan sayang. Berkat rahmat dan tuntunan-Nya, penulis dapat merampungkan tugas akhir ini dalam judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTs Jakarta Pusat.”

Penulis mengucapkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai panutan utama umat manusia. Semoga syafa’at beliau menaungi kita semua kelak. *Āmīn Yā Rabbal ‘Ālamīn*. Proses penyusunan skripsi ini berjalan dengan adanya arahan, bimbingan, dan dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Bapak dr. Syahrizal Syarif, Ph.D, Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA)..
2. Bapak Dede Setiawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNUSIA.
3. Bapak Saiful Bahri, M.Ag selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, atas berbagai kemudahan dan bantuan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Muchammad Tholchah, S.Pd.I., M.A., M.Ed., sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang terus memberikan motivasi sejak masa awal kuliah sampai dengan penyelesaian studi.

5. Ibu Kurniawati Rahmah, M.M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi, penulis menyampaikan rasa terima kasih atas kesabaran dan ketekunan beliau dalam memberikan masukan, revisi, serta pengarahan yang mendalam.
6. Segenap dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNUSIA atas ilmu serta pengalaman yang telah dibagikan sepanjang masa studi.
7. Seluruh civitas akademika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNUSIA atas dukungan administratif yang mempermudah penulis menyelesaikan skripsi.
8. Habib Ahmad Anis Al Habsyi, selaku kepala Yayasan Jami'at Khair Tanah Tinggi yang selalu memberikan semangat dan mengizinkan untuk melakukan penelitian di MTs Jakarta Pusat.
9. Bapak Ade Tajudin, S.Pd., selaku Kepala Sekolah MTs Jakarta Pusat, yang telah memberikan dukungan dan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah, serta kerja sama yang sangat membantu penulis selama proses penelitian ini.
10. Bapak Ahmad Faoji, S.Pd.I, selaku Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Jakarta Pusat, yang bersedia menjadi informan dan memberikan informasi yang berharga, serta memfasilitasi penulis selama penelitian.
- 11 Kedua orang tua tercinta, Eka Yuniarti dan Auladi, atas cinta, doa, dan motivasi yang tiada henti, yang senantiasa menjadi sumber semangat bagi penulis..Terima kasih telah menjadi kekuatan utama dalam menyelesaikan tugas ini.
12. Tante-tante tersayang: Maya Irmawati, S.E, Nengsih, Elli Rosita, dan Nuraini, S.Pd, atas dukungan moril dan spiritual yang selalu hadir dalam setiap proses perjuangan penulis.

13. Annisa, Sefani Damayanti, Zirhan Rival Haqi, dan seluruh keluarga besar serta sepupu yang telah memberi bantuan dan semangat.
14. Rekan-rekan seperjuangan dari MTs, MA, serta khususnya mahasiswa PAI Kampus Matraman, terutama Annisa Meliana Damayanti, atas persahabatan, motivasi, dan dukungan hingga tahap akhir penyusunan skripsi ini.
15. Teristimewa, penulis juga ingin mengapresiasi diri sendiri, Adena Nurhaliza, atas ketekunan, ketabahan, dan komitmen dalam menyelesaikan berbagai tanggung jawab secara bersamaan, termasuk dalam dunia pengabdian, perkuliahan, organisasi, dan proses penyusunan skripsi. Sebuah bentuk penghargaan diri akan diberikan dalam waktu dekat sebagai bentuk *self-reward* atas pencapaian ini.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat sejumlah kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat hal-hal yang kurang berkenan di hati pembaca. Harapannya, karya ilmiah ini dapat memberikan faedah yang bermanfaat serta menjadi kontribusi ilmiah bagi ranah pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penulis juga berharap segala bentuk pertolongan, motivasi, dan doa yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini memperoleh balasan pahala berlipat dari Allah SWT. Selain itu, besar harapan penulis agar karya ini mampu memberikan dampak positif secara nyata kepada para pembaca dan turut menyumbangkan peran penting dalam pengembangan wawasan keilmuan, khususnya dalam pendidikan Islam. *Āmīn Yā Rabbal ‘Ālamīn*

Jakarta, Agustus - 2025
Penulis,

Adena Nurhaliza
NIM : 21.13.00.43

ABSTRAK

Adena Nurhaliza, Nomor Induk Mahasiswa: 21.13.00.43. “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Di MTs Jakarta Pusat”. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, 2024.

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik dalam penerapan model *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Jakarta Pusat. Dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara siklus, melalui empat tahapan berurutan: penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, pemantauan, serta evaluasi reflektif di setiap siklus. Alat ukur yang digunakan meliputi pengamatan lapangan dan lembar penilaian observasional untuk mengevaluasi interaksi serta kontribusi peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas VIII B MTs Jakarta Pusat, yang terdiri dari 41 peserta didik. Materi utama yang dibahas dalam proses pembelajaran adalah tentang figur Salahuddin Al-Ayyubi dalam pelajaran SKI.

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan adanya perkembangan dalam keterlibatan aktif dan hasil pembelajaran siswa setelah penggunaan model pembelajaran *role playing*. Pada tahap awal (pra-siklus), sebanyak 30 siswa (73,17%) dinyatakan tuntas, sementara 11 siswa (26,82%) masih belum mencapai batas ketuntasan. Pada siklus pertama, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan tetap sama, yaitu 30 siswa (73,17%). Namun, pada siklus kedua, terdapat kenaikan yang signifikan, yaitu 34 siswa (82,92%) berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa masih belum tuntas.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *role playing* memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap pelajaran SKI, terutama pada materi tentang tokoh Salahuddin Al-Ayyubi. Model pembelajaran ini terbukti menjadi pilihan strategi pengajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

Kata Kunci: *Role playing*, Keaktifan Peserta Didik, SKI

ABSTRACT

Adena Nurhaliza, Student ID Number: 21.13.00.43. "Implementation of Role Playing Learning Model in Increasing Student Activeness in SKI Subjects for Class VIII at MTs Central Jakarta". Thesis, Jakarta: Islamic Religious Education Study Program. Nahdlatul Ulama Indonesia University Jakarta, 2024.

The research was conducted with the aim of knowing the application of the role playing model in increasing student activity and to find out the increase in student activity in the application of the role playing model in the SKI subject of class VIII MTs Central Jakarta. In this research, a Classroom Action Research (CAR) approach was used which was implemented in cycles, through four sequential stages: planning, implementing actions, monitoring, and reflective evaluation in each cycle. The measuring instruments used included field observations and observational assessment sheets to evaluate student interactions and contributions during the learning process.

This research focused on 41 students in class VIII B of MTs Central Jakarta. The main topic discussed in the learning process was the figure of Salahuddin Al-Ayyubi in the Islamic Studies (SKI) lesson.

The findings of this study indicate improvements in student engagement and learning outcomes after the use of the role-playing learning model. In the initial stage (pre-cycle), 30 students (73.17%) were declared to have completed the task, while 11 students (26.82%) had not yet achieved the completion threshold. In the first cycle, the number of students who achieved completion remained the same, namely 30 students (73.17%). However, in the second cycle, there was a significant increase, namely 34 students (82.92%) successfully achieved completion, while the remaining 7 students were still not yet completed.

Based on these results, it can be concluded that the implementation of the role-playing model has a positive impact on increasing students' active participation and understanding of Islamic Studies (SKI) lessons, particularly regarding the figure of Salahuddin Al-Ayyubi. This learning model has proven to be an effective teaching strategy choice for creating an interactive and meaningful learning environment for students.

Keywords: Role playing, Student Activeness, SKI

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR	vi
Abstrak.....	x
<i>Abstract</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
B. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Metode Penelitian	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45

C. Partisipan dan Objek Peneliti	46
D. Tindakan dan Tahapan.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	53
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	60
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	60
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	45
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	53
Tabel 3. 3 Lembar Tes Keaktifan (Distribusi Persentase Keaktifan Siswa Tiap Pertemuan)	57
Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Keaktifan Siswa	58
Tabel 4. 1 Data Kondisi Awal	62
Tabel 4. 2 Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	69
Tabel 4. 3 Penilaian Keaktifan siswa Siklus I :.....	73
Tabel 4. 4 Lembar Observasi Siswa Siklus II	81
Tabel 4. 5 Penilaian Keaktifan siswa Siklus II:	84
Tabel 4. 6 Peningkatan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. 1.....	41
Gambar 4. 1 Diagram Batang Capaian Observasi Aktivitas Keaktifan Siswa Siklus I dan SiklusII	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	101
Lampiran 2. Hasil Observasi.....	105
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian.....	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah elemen paling esensial dalam kehidupan umat manusia dan memiliki peranan krusial dalam menjamin keberlangsungan masyarakat yang sejahtera serta berdaya saing. Pendidikan sendiri merupakan cara menuntut ilmu dari beberapa sudut pandang yang mempunyai keterlibatan yang benar-benar luas pada perkembangan sebagian negeri kecuali bagian keuangan, tata negara, kesejahteraan dan lain sebagainya.

Tanpa pembelajaran yang nyata sebagian negara tidak bakal sanggup aktivitas rakyat yang bertambah banyak bagus dan berkelas tinggi. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan secara maksimal guna memperoleh hasil pembelajaran yang optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. .

Sebagaimana dalam “Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan tidak hanya berorientasi untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didik namun pendidikan juga diarahkan untuk membangun dan meningkatkan kemampuan yang diperoleh agar mewujudkan insan yang pandai,

banyak akal, dan memperkenalkan suatu yang baru, serta mempunyai norma-norma keagamaan. Oleh karena itu pembelajaran bisa memperoleh tafsiran sebagai sebuah tahap perubahan yang dilaksanakan tentang manusia agar mengarah kearahb yang ekstra baik (Jalilah S. R., 2021).

Pelaksanaan tipe pembelajaran dalam aktivitas cara pembelajaran wajib dilaksanakan pendidik, sebab tipe pembelajaran adalah beberapa bagi memperoleh tujuan pembelajaran,oleh karena itu dalam mmbimbinng guru harus menerapkan tipe pembelajaran yang bermacam -macam sejalan dengan materi ajar.

Berbagai Model Pembelajaran disadari dapat menentukan pembelajaran yang dianggap sulit, sehingga Guru diharapkan bisa menggunakan berbagai beberapa peran utama guru didalam kegiatan belajar mengajar merupakan proses pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang sejalan dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan, guna mendukung pencapaian kompetensi peserta didik secara optimal.penentuan model pembelajaran yang sesuai akan membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan nyaman, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara menyeluruh.model pembelajaran yang difokuskan pada peningkatan keterlibatan belajar siswa sebaiknya dirancang melalui strategi yang inovatif, fleksibel, dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya berfungsi sebagai penerima materi, tetapi juga ikut serta secara langsung sebagai pelaku aktif dalam kegiatan belajar mengajar.tipe pembelajaran itu beragam jenisnya dan lebihhanya tipe pembelajaran sungguh terikat dengan target lalu pendidik diantisipasi mahir

untuk memilih dan memilah menggunakan tipe pembelajaran yang dipakai agar dampak pembelajaran berhasil yang efektif. (Djamur dan Muh. Surya, 2001: 109).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran *role playing*. Model ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan dan emosi mereka melalui peran-peran tertentu dalam suatu skenario pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta pemahaman materi secara lebih mendalam. Dalam model ini, beberapa siswa akan berperan untuk mendramatisasikan suatu peristiwa sejarah, sementara siswa yang tidak ikut berperan akan menjadi penonton yang aktif mengikuti cerita *role playing*. (Pakaya, 2020). sebab aktivitas peragaan didalam itu bisa menciptakan siswa lebih tertarik dalam cara belajar khususnya saat mendalami tugas sosok teladan islam sebelumnya. selanjutnya tipe pembelajaran *role playing* juga bisa membangkitkan semangat dan harapan dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan solidaritas yang tinggi. (Ekaningtyas, 2018). yakni tipe pembelajaran sangat simpel untuk dilaksanakan oleh murid, akibatnya cukup efektif dan mengasikkan . (Arrobi, 2022).

Guna menunjang tercapainya sasaran pembelajaran dalam rangka meningkatkan partisipasi siswa, studi ini dilaksanakan dengan mengadopsi model pembelajaran *role playing* yang dipadukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Strategi ini dipilih untuk mendorong partisipasi dan

peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar, sekaligus menyelesaikan persoalan pembelajaran yang muncul di ruang kelas secara bertahap melalui siklus perencanaan, pelaksanaan aksi, pengamatan, dan evaluasi. Kombinasi antara model pembelajaran *role playing* dan metode PTK diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, relevan dengan konteks siswa, serta mendorong partisipasi peserta didik secara menyeluruh. Pendekatan ini dianggap efektif karena PTK menekankan pada pelaksanaan tindakan nyata di ruang kelas demi meningkatkan mutu kegiatan belajar secara langsung.

Melalui penerapan model *role playing*, peserta didik didorong agar bisa terlibat secara aktif dalam situasi belajar yang relevan dan berarti, sementara PTK memberikan kerangka sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan pembelajaran tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik serta mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan rendahnya keaktifan siswa pada topik tertentu, dengan menilai keberhasilannya berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan melalui indikator pencapaian belajar. (Romaliah, 1999: 104).

Model pembelajaran yang dilandasi dengan masalah yang kompatibel dengan fakta di lapangan, siswa memiliki peran aktif ketika merumuskan masalah dan mengidentifikasi berdasarkan pemahamannya, menggali materi yang berkaitan dengan masalah secara mandiri, kemudian membuat laporan hasil temuan serta solusi dari masalah tersebut, yang mana hal ini dapat dikerjakan secara berkelompok atau individu. Sementara guru lebih banyak memfasilitasi dari pada memberikan materi dan membuat kronologi masalah, memberikan

rambu- rambu tentang sumber bacaan serta arahan dan saran yang diperlukan selama siswa menjalankan proses pembelajaran (Amir, 2009)

Sejauh ini dalam pengamatan awal peneliti di MTs Jakarta Pusat kelas VIII, terlihat guru mata pelajaran yang mengampu mata pelajaran SKI sampai memakai teknik pembelajaran ceramah dan disertai dengan asesmen tertulis, sehingga peserta didik kurang partisipatif dalam pembelajaran. Pembelajaran sejarah tidak akan tercapai jika hanya menggunakan metode yang itu-itu saja, keadaan ini bertujuan agar murid lebih semangat dalam memperoleh materi masa lalu.

Selain permasalahan di atas, peneliti juga melakukan diskusi kelompok (*Focus Group Discussion*) dan tanya jawab perwakilan murid yang bertujuan untuk memahami sejauh mana wawasan dari tahap menuntut ilmu yang sedang berlangsung atau rintangan bagi murid dalam menguasai materi SKI. Peroleh dari tanya jawab ini dinyatakan bahwa murid kesusahan dalam menyerap wawasan disebabkan oleh kurangnya kegembiraan terhadap suatu aktivitas atau situasi dengan jenis pembelajaran yang itu-itu saja.

Kebutuhan kepedulian jika dibiarkan saja, berhasil dapat menciptakan kualitas pembelajaran di ruangan menjadi demikian turun untuk mewujudkan kegiatan belajar, model pembelajaran yang diminati siswa agar meningkatkan partisipasi peserta didik semasa aktivitas berjalan membutuhkan yang setara dengan sasaran pembelajaran.

Selanjutnya penulis tertarik mengangkat hal ini sebagai bahan penelitian dengan tema **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*”**

DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII DI MTs JAKARTA PUSAT”.

B. Rumusan Penelitian

Dari paparan latar belakang diatas, maka rumusan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik yang kesulitan memahami mata pelajaran SKI yang hanya sekedar teori.
2. Partisipasi atau keaktifan peserta didik yang kurang dalam pembelajaran SKI.
3. Meneliti bahan ajar SKI yang bersifat teori akan membuat kondisi pembelajaran menjadi monoton.
4. Peserta didik merasakan bosan dalam pembelajaran yang kurang inovatif.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Jakarta Pusat?
2. Apakah model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Jakarta Pusat?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Jakarta Pusat.

2. Untuk mengetahui peningkatkan keaktifan peserta didik dalam penerapan model *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Jakarta Pusat.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mampu memberikan sumbangsih baik secara konseptual maupun aplikatif bagi berbagai pihak yang berkecimpung dalam ranah pendidikan. Secara khusus, hasil penelitian ini ditujukan untuk memperkaya pemahaman dan cakrawala berpikir mengenai metode pengajaran, menawarkan alternatif penyelesaian terhadap hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran di ruang kelas, serta menjadi pijakan dalam merancang pendekatan instruksional yang lebih optimal dan sesuai dengan karakter peserta didik.

Secara rinci, kontribusi yang dihasilkan dari studi ini dapat dijabarkan:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian mampu menambah khasanah akademik tentang pelaksanaan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu bentuk pendekatan belajar yang melibatkan keaktifan siswa, khususnya dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu, penelitian ini dapat memperluas referensi ilmiah terkait inovasi model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa jadi pegangan dan referensi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *role playing* (bermain peran), supaya suasana belajar di kelas jadi lebih hidup, seru, dan melibatkan semua siswa. Dengan begitu, guru bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Melalui penerapan model pembelajaran yang kreatif dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, hasil kajian ini diharapkan dapat berperan dalam perencanaan kurikulum yang lebih terarah serta meningkatkan mutu kegiatan belajar-mengajar di sekolah.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dilakukan agar tujuan pembelajaran yang aktif bisa tercapai dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

F. Sistematika Penulisan

Dalam aspek penyusunannya, secara umum, struktur laporan ini terdiri dari tiga bagian utama, yakni bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup. Tiap-tiap bagian dirancang secara sistematis agar mendukung keterkaitan isi dan alur paparan. Adapun sistematika penyusunan dalam laporan skripsi ini terdiri atas lima bab, yang dijelaskan:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika

penulisan yang memberikan gambaran umum tentang arah dan ruang lingkup penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI, bab ini berisi landasan teori, kajian-kajian relevan terdahulu, dan kerangka berpikir yang digunakan untuk mendasari dan memperkuat pelaksanaan penelitian..

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini menguraikan pendekatan serta jenis riset yang digunakan, subjek dan objek yang diteliti, teknik pengumpulan informasi, alat pengukur, tahapan pelaksanaan tindakan, serta cara pengolahan dan interpretasi data.

BAB IV HASIL PENELITIAN, bab ini menyajikan temuan penelitian berdasarkan data yang diperoleh, serta analisis dan interpretasi hasil yang dikaitkan dengan teori dan studi sebelumnya.

BAB V PENUTUP, bab ini menyajikan ringkasan dari keseluruhan hasil penelitian serta rekomendasi yang diberikan kepada pihak-pihak yang relevan sesuai dengan hasil temuan lapangan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Penerapan model pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “*penerapan* diartikan sebagai tindakan atau perbuatan dalam menerapkan sesuatu”. Dalam konteks akademik, penerapan merujuk pada “proses implementasi teori, konsep, atau metode tertentu dalam praktik nyata untuk mencapai tujuan tertentu”. Penerapan adalah bentuk aktivitas konkret dalam mewujudkan konsep, pendekatan, strategi, atau gagasan tertentu untuk mencapai hasil yang telah ditargetkan sebelumnya. Proses ini tidak berlangsung secara spontan, melainkan merupakan bagian dari upaya yang terencana dan tersusun secara sistematis, serta diarahkan pada pemenuhan kepentingan tertentu, baik oleh individu, kelompok, maupun organisasi.

Dalam konteks akademik maupun praktis, penerapan mencerminkan perwujudan dari tahapan konseptual ke dalam bentuk aksi yang konkret, yang bertujuan untuk menjembatani antara landasan teoritis dengan realitas di lapangan. Oleh karena itu, proses penerapan tidak hanya menuntut pemahaman mendalam terhadap prinsip yang digunakan, tetapi juga kecakapan dalam menyesuaikannya dengan kondisi serta kebutuhan aktual demi mencapai efektivitas dan efisiensi pelaksanaan.

Menurut Usman (2002), “implementasi merujuk pada suatu rangkaian aktivitas yang konkret berupa aksi, tindakan, serta mekanisme operasional dari suatu sistem. Implementasi tidak hanya dipahami sebagai kegiatan biasa, melainkan sebagai suatu proses yang dirancang dengan cara terstruktur guna memperoleh tujuan tertentu. Dengan demikian, implementasi memiliki dimensi perencanaan yang jelas serta mengarah pada pencapaian hasil yang terukur”.

Senada dengan pandangan tersebut, Setiawan (2004) menyatakan “implementasi merupakan perluasan dari berbagai aktivitas yang berlangsung secara dinamis melalui proses penyesuaian antara tujuan dan tindakan. Dalam hal ini, implementasi memerlukan keterlibatan jaringan pelaksana yang solid serta keberadaan birokrasi yang efektif supaya pelaksanaan mampu bergerak berdasarkan optimal dan sejalan dengan sasaran yang telah ditetapkan”.

Dari pendapat diatas dapat dikatakan bahwasannya penerapan adalah suatu kegiatan oleh rancangan yang ditata secara siap dan detail dalam melaksanakan tahap untuk mencapai suatu tujuan.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model berfungsi sebagai alat bantu untuk menyederhanakan realitas yang kompleks ke dalam bentuk yang lebih terstruktur dan komprehensif, sehingga memudahkan dalam proses analisis, pemahaman, maupun pengambilan keputusan.

Dalam konteks penelitian, model berperan penting dalam menjembatani antara teori dan praktik, serta menjadi kerangka kerja yang memungkinkan suatu konsep atau sistem dapat diuraikan, diuji, dan diterapkan secara sistematis (Meyer, W.J., 1935:2).

Joyce (1992) menjelaskan “model pembelajaran itu seperti resep atau panduan cara mengajar yang sistematis. Ini dibuat untuk membantu guru dalam merencanakan dan menjalankan pembelajaran, baik saat mengajar di kelas maupun dalam bentuk bimbingan belajar”. Model ini tidak hanya mencakup strategi dan metode pembelajaran, tetapi juga mencakup perangkat-perangkat pendukung seperti buku ajar, media audiovisual (seperti film), perangkat teknologi (seperti komputer), kurikulum, dan komponen lainnya yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran berperan sebagai kerangka kerja yang memandu guru atau fasilitator dalam menyusun, mengorganisasi, dan mengimplementasikan proses belajar secara efektif dan produktif perlu memperhatikan ciri khas peserta didik serta sasaran pembelajaran yang ingin diraih.

Dalam konteks perencanaan instruksional, model pembelajaran tidak hanya mencerminkan struktur logis dari proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai pedoman praktis yang dapat digunakan untuk menentukan strategi, metode, serta sarana pembelajaran yang setara dengan kepribadian murid dan capaian pengajaran yang diharapkan..

Jadi model pembelajaran dari pemikiran pakar ahli tersebut bisa diambil maknanya sebagai pola atau bentuk dari tata cara yang teratur dalam perencanaan untuk guru demi mencapai sasaran pembelajaran.

2. *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan sebuah pendekatan instruksional yang dikenalkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Model ini menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan memainkan peran tertentu yang dirancang untuk merepresentasikan situasi nyata, khususnya yang berkaitan dengan isu-isu sosial atau nilai-nilai kemasyarakatan. Dalam pelaksanaannya, model ini ditujukan dalam mengembangkan pemahaman secara intelektual, emosional, dan keterampilan motorik peserta didik, melalui peragaan peran yang memungkinkan mereka menumbuhkan empati, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta mengasah keterampilan dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Model bermain peran (*role playing model*) merupakan pendekatan pengkajian yang menitikberatkan atas peningkatan kualitas motorik dan kognitif peserta didik melalui aktivitas diskusi kelompok yang diwujudkan dalam bentuk pemeranan atau pementasan. Model ini mengarahkan peserta didik untuk merekonstruksi situasi yang mendekati kondisi nyata yang terjadi di lingkungan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Penerapan model ini memungkinkan peserta didik untuk memahami, mengeksplorasi, serta mengekspresikan pemikiran dan tindakan sebagaimana yang dilakukan oleh individu lain dalam suatu peran sosial tertentu. Sehingga, murid tidak semata-mata memperoleh pemahaman konseptual, demikian juga belajar mengenali perbedaan dan persamaan perilaku antarindividu. Hasil belajar dari proses ini diharapkan dapat ditransfer ke dalam kehidupan nyata, khususnya dalam konteks pengambilan keputusan, pemecahan masalah sosial, dan penguatan empati terhadap sesama.

Aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat terlibat dalam model pembelajaran ini. Aspek kognitif termasuk pemecahan masalah; perasaan termasuk perilaku, pandangan hidup dan menyeimbangkan mempersoalkan nilai-nilai dan menumbuhkan empati berdasarkan karakter yang mereka dramatisasikan. Di sisi lain, keterampilan fisik siswa terlihat saat mereka memperagakan dalam kelas.

Model pembelajaran bermain peran menekankan keterkaitan emosi serta pengaktifan indera peserta didik dalam merespons suatu situasi permasalahan yang disimulasikan. Dalam konteks ini, murid berperan seperti materi pembelajaran, khususnya dalam praktik berbahasa, seperti kegiatan bertanya dan menjawab, yang dilakukan secara interaktif bersama teman sekelompok dalam situasi tertentu yang telah dirancang.

Dalam pelaksanaannya, pengorganisasian kelas dilakukan melalui pembagian kelompok. Setiap kelompok diberikan tanggung jawab untuk

memerankan atau menyajikan adegan berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun sebelumnya oleh pendidik. Peserta didik diberi keleluasaan untuk melakukan improvisasi dalam pemeranan, namun tetap berada dalam koridor pembelajaran yang terarah dan di bawah pengawasan guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Peserta didik diharapkan mampu menghayati dan memerankan berbagai karakter, baik yang bersifat imajinatif maupun yang merepresentasikan tokoh-tokoh nyata, dalam konteks situasi yang beragam. Strategi ini tidak semata-mata mengedepankan aspek intelektual, namun juga diarahkan untuk menumbuhkan kecakapan interpersonal melalui keterlibatan langsung dalam lingkungan belajar yang mendukung kerja sama.

Model pembelajaran ini juga membuka peluang bagi peserta didik untuk melatih kemampuan bekerja secara tim, menghargai gagasan teman sebaya, serta melatih pengambilan keputusan bersama secara kolektif. Kegiatan bermain peran menekankan pada pengalaman belajar yang aktif dan reflektif, di mana siswa terlibat secara emosional dan intelektual dalam memahami peran serta dinamika sosial.

Pemahaman terhadap tujuan penggunaan model ini menjadi hal yang esensial agar implementasinya dapat berjalan secara efektif dan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik, khususnya dalam pengembangan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial, demokrasi, tanggung jawab, dan dinamika kehidupan masyarakat.

Dengan demikian, kegiatan bermain peran tidak semata-mata berfungsi seperti fasilitas yang belajar yang menarik, namun demikian juga seperti wahana untuk memperkuat keahlian sosial, penalaran logis serta empati dalam menghadapi situasi kehidupan nyata.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role playing*

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Ada beberapa kelebihan dari model bermain peran, di antara sebagai berikut

- 1) Bakat yang terpendam dalam diri peserta didik dapat dikembangkan melalui pembinaan yang tepat, sehingga membuka peluang munculnya generasi seniman dari lingkungan sekolah. Pengembangan bakat melalui pendidikan seni, termasuk seni peran, tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi estetika, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter, keterampilan sosial, dan ekspresi diri peserta didik secara holistik.
- 2) Kerja sama antar pemain dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada konteks pembelajaran berbasis drama atau permainan peran, dapat ditumbuhkan dan dibina secara optimal sebagai sarana untuk mengembangkan sikap saling menghargai di antara peserta didik.
- 3) Pengalaman dalam menerima dan berbagi tanggung jawab melalui aktivitas kolaboratif, peserta didik dilatih untuk tidak hanya memahami peran masing-masing dalam suatu kelompok, tetapi juga untuk bertanggung jawab atas keberhasilan bersama.

4) Kemampuan berbahasa lisan peserta didik dapat dibina. Pembinaan terhadap bahasa lisan mencakup aspek ketepatan penggunaan kosakata, struktur kalimat, intonasi, serta kejelasan dalam penyampaian ide atau pendapat. (Yanto, 2015)

b. Kekurangan Model pembelajaran *Role Playing*

Adapun kekurangan yang terdapat dalam model pembelajaran *role playing* diantaranya sebagai berikut :

- 1) Sebagian besar peserta didik yang tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain peran cenderung menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih rendah selama proses pembelajaran berlangsung
- 2) Model pembelajaran bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang dalam pelaksanaannya, terutama pada tahap persiapan, pemahaman materi, dan pelaksanaan pertunjukan. Peserta didik perlu waktu untuk memahami peran yang akan dimainkan, menguasai isi materi pelajaran yang relevan, serta berlatih agar penampilan dapat disampaikan secara optimal.
- 3) Keterbatasan ruang kelas atau area bermain dapat menjadi salah satu hambatan dalam penerapan model pembelajaran bermain peran. Jika ruang yang tersedia relatif sempit, peserta didik yang berperan sebagai pemain tidak memiliki keleluasaan untuk bergerak secara optimal, sehingga dapat membatasi ekspresi dan penghayatan peran yang sedang dimainkan.

4) Salah satu kendala dalam penerapan model pembelajaran bermain peran adalah potensi gangguan terhadap lingkungan belajar di sekitarnya. Aktivitas siswa yang memerankan tokoh serta respons dari peserta didik lain sebagai penonton, seperti suara dialog, ekspresi vokal, maupun tepuk tangan dapat menimbulkan kebisingan yang berisiko mengganggu konsentrasi kelas lain yang berada dalam area atau ruang pembelajaran yang berdekatan. Oleh karena itu, pelaksanaan model ini perlu mempertimbangkan lokasi, waktu, serta strategi pengelolaan kelas yang tepat agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap proses pembelajaran di lingkungan sekitarnya. (Yanto, 2015)

4. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan

Menurut Suryosubroto (2009), “keaktifan dapat dimaknai sebagai bentuk partisipasi dalam proses pembelajaran, mengingat kedua istilah tersebut memiliki konotasi yang serupa dalam konteks pendidikan”.

Senada dengan hal tersebut, Sudjana (2016) menyatakan “keaktifan siswa dapat diidentifikasi melalui partisipasi mereka dalam melaksanakan tugas, keterlibatan dalam proses pemecahan masalah, serta keberanian untuk mengajukan pertanyaan kepada guru maupun sesama siswa, baik dalam kegiatan kelompok maupun secara individual”.

Keaktifan ini mencerminkan sikap proaktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan dan menunjukkan kesiapan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

Melalui model pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan, memecahkan masalah, serta berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Model pembelajaran ini juga membuka peluang bagi peserta didik untuk melatih kemampuan bekerja secara tim, menghargai gagasan teman sebaya, serta melatih pengambilan keputusan bersama secara kolektif.

b. Indikator Tingkatan Keaktifan

Tercapainya kompetensi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar merupakan indikator utama keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran. Keberhasilan ini dapat diidentifikasi melalui dua parameter utama, yakni:

1. Kegiatan Mendengarkan

Menyimak atau mendengarkan merupakan suatu proses aktif dalam menerima lambang-lambang lisan yang disampaikan oleh pembicara, yang dilakukan dengan perhatian penuh, disertai kemampuan memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasi pesan yang disampaikan.

Kegiatan mendengarkan tidak sekadar aktivitas pasif, melainkan merupakan proses yang kompleks dan menyeluruh, karena melibatkan serangkaian tahapan kognitif dan afektif. Proses ini mencakup beberapa langkah, antara lain: menerima rangsangan bunyi secara sadar, mengidentifikasi makna ujaran, menghubungkan

informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki, dan memberikan respons yang sesuai terhadap pesan yang diterima. seperti:

- a) Tahap Mendengar: Pada tahap awal ini, individu hanya berperan sebagai penerima stimulus auditorik berupa ujaran atau lambang-lambang lisan yang disampaikan oleh pembicara. Aktivitas ini masih bersifat reseptif dan belum melibatkan pemrosesan makna secara mendalam.
- b) Tahap Menginterpretasi: Penyimak yang efektif tidak hanya berhenti pada pemahaman literal, tetapi juga melakukan proses interpretasi terhadap makna yang tersirat maupun tersurat dalam ujaran pembicara. Hal ini mencakup penafsiran terhadap sikap, pendapat, serta makna kontekstual dari pesan yang disampaikan, yang membutuhkan ketelitian dan sensitivitas terhadap nuansa komunikasi.
- c) Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria logika, relevansi, dan keabsahan argumen yang disampaikan oleh pembicara. Proses ini memungkinkan penyimak untuk menyusun tanggapan yang kritis dan reflektif terhadap informasi yang diterima.
- d) Tahap terakhir dalam proses menyimak adalah tahap menanggapi: Penyimak tidak hanya berhenti pada pemahaman dan evaluasi terhadap informasi yang diterima, tetapi juga mulai memberikan respons secara aktif terhadap ide atau gagasan yang disampaikan oleh pembicara. Respons tersebut dapat berupa penerimaan,

internalisasi, maupun reaksi verbal atau nonverbal yang mencerminkan pemaknaan terhadap isi komunikasi. Menurut Logan (1972:39), “Tahap ini menandai keterlibatan penuh dalam proses komunikasi lisan dan menjadi indikator proses menyimak telah mencapai tujuan komunikatifnya secara optimal”. (Zulham, 2015)

2. Kegiatan Lisan

Berbicara adalah bagian penting dari kehidupan manusia. Kemampuan utama Salah satu cara fundamental bagi manusia untuk membangun saling pengertian dan menyelesaikan permasalahan kehidupan adalah melalui aktivitas berbicara dan menyimak. Dalam konteks komunikasi, seseorang menyampaikan cerita atau informasi tidak semata-mata untuk berbagi, melainkan juga bertujuan untuk mempengaruhi penyimak, menyampaikan pesan, serta mengubah pemahaman atau pengetahuan yang dimiliki oleh lawan bicara.

Pada hakikatnya, setiap individu yang berbicara memulai percakapan dengan tujuan untuk memengaruhi lawan bicara dalam bentuk tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembicara secara sadar memilih dan mengucapkan kata-kata yang relevan dan bermakna, dengan keyakinan ujaran yang disampaikan akan memberikan dampak terhadap pemahaman, sikap, atau tindakan pendengarnya.

Dengan demikian, kemampuan berbicara tidak hanya mencakup penguasaan bahasa secara teknis, tetapi juga keterampilan dalam

mengelola makna dan strategi komunikasi agar tujuan interaksi tercapai secara optimal. (Zulham, 2015)

3. Aktivitas Visual

Membaca, melihat gambar, mengamati peragaan, dan melakukan demonstrasi adalah aktivitas visual. Studi yang ada menunjukkan indikator aktivitas visual dalam pembelajaran mengacu pada kegiatan yang melibatkan pengamatan langsung bahan belajar melalui penglihatan. Indikator ini menunjukkan seberapa aktif dan perhatian siswa terhadap pelajaran, baik secara langsung maupun melalui media visual seperti gambar, grafik, video, atau media visual lainnya.

Secara umum, teori tentang indikator aktivitas visual menegaskan perhatian visual adalah fondasi penting dalam proses belajar yang aktif dan efektif, terutama ketika didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dan menarik. (Jayusman, 2020)

4. Kegiatan Menulis

Menulis adalah salah satu bentuk kecakapan berbahasa yang berfungsi sebagai media komunikasi tidak langsung, di mana penulis menyampaikan pemikiran, pengetahuan, atau pandangan kepada audiens tanpa tatap muka. Kegiatan menulis juga dapat dimaknai sebagai aktivitas yang bersifat produktif dan ekspresif karena mencerminkan proses mental yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertulis yang memiliki arti.

Menurut D. Angelo (1980:5), “menulis merupakan suatu bentuk berpikir, meskipun aktivitas ini lebih ditujukan untuk dikonsumsi melalui aktivitas membaca dalam kurun waktu tertentu”. Oleh karena itu, penguasaan terhadap prinsip-prinsip menulis dan berpikir menjadi salah satu tanggung jawab utama yang harus dimiliki oleh seorang penulis. Penerapan prinsip-prinsip tersebut tidak hanya mendukung pencapaian tujuan dalam proses penulisan, tetapi juga berkaitan erat dengan pencapaian tujuan hidup dan perkembangan intelektual individu. (Zulham, 2015)

5. Aktivitas Motorik

Aktivitas motorik merupakan bentuk keterlibatan belajar yang mencerminkan partisipasi tubuh peserta didik selama proses model pembelajaran berlangsung. Dalam konteks ini, indikator keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Paul D. Deirich (dalam Hamalik, 2006) menempatkan aktivitas motorik sebagai bagian penting dari teori aktivitas belajar.

6. Aktivitas Mental

Menurut Paul D. Deirich dalam Hamalik (2007), “ada sejumlah metrik yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa, yang dapat dibagi berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan siswa dalam kelas yaitu aktivitas mental, adalah kemampuan untuk menunjukkan cara melakukan analisis dan membuat keputusan tentang jawaban dari pertanyaan kelompok”. (Anggraeni, Strategi Student

Facilitator and Explaining sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa, 2022)

7. Aktifitas Emosional

Menurut Paul D. Deirich (dalam Hamalik, 2007), “tingkat keaktifan belajar siswa dapat diukur melalui sejumlah indikator yang diklasifikasikan berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Salah satu klasifikasi tersebut adalah aktivitas emosional, yang merujuk pada keterlibatan afektif siswa dalam situasi pembelajaran”.

Aktivitas emosional mencerminkan kemampuan siswa untuk menunjukkan respons emosional yang positif terhadap situasi belajar, seperti keberanian untuk tampil di depan kelas, antusiasme dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok, serta kesiapan untuk terlibat secara aktif dalam interaksi pembelajaran. Misalnya, ketika siswa dengan mudah dan tanpa paksaan mengambil inisiatif “untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, hal tersebut menunjukkan adanya indikator aktivitas emosional yang kuat”.

5. Upaya Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa

Langkah untuk mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar dapat dilakukan melalui penerapan sejumlah model dan pendekatan yang berfokus pada peningkatan keterlibatan peserta didik.

Upaya-upaya tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan aktual siswa. Beberapa metode yang dapat diterapkan antara lain:

- a. Penggunaan pendekatan belajar yang mengakomodasi gaya belajar individu siswa mampu meningkatkan partisipasi mereka secara aktif. Dengan cara : identifikasi atau pemetaan gaya belajar siswa, pengelompokan siswa berdasarkan gaya belajar dominan mereka (visual, auditori, kinestetik), dan penyampaian materi ajar yang disesuaikan dengan preferensi belajar dari tiap kelompok.
- b. Pembelajaran harus dirancang agar menarik dan pendekatan ini dapat menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas kelas.
- c. Guru berperan penting dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui penjelasan tujuan pembelajaran secara eksplisit, penguatan peran siswa dalam proses belajar, serta pemberian dukungan emosional yang mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan berani berpartisipasi.
- d. Keaktifan siswa dapat diukur dari tingkat partisipasi mereka dalam diskusi, kegiatan pemecahan masalah, dan keberanian untuk bertanya baik kepada guru maupun teman sejawat. Keterlibatan aktif ini memiliki hubungan positif dengan pencapaian akademik dan perkembangan keterampilan berpikir kritis.

- e. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang inovatif dan beragam.
- f. Peningkatan keaktifan belajar juga dapat dicapai melalui perancangan sistem pembelajaran yang menarik dan sistematis, meliputi penggunaan media pembelajaran yang sesuai, pengelolaan lingkungan kelas yang mendukung interaksi, serta penciptaan suasana belajar yang kondusif bagi eksplorasi dan ekspresi diri peserta didik.

6. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang terbagi atas tiga komponen utama, yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam, yang masing-masing memiliki makna konseptual tersendiri. Dalam bahasa Arab, istilah "sejarah" dikenal dengan istilah *tarekh* atau *tarikh*, yang merujuk pada cabang ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau.

Secara terminologis, sejarah dimaknai sebagai serangkaian peristiwa masa lalu yang memiliki nilai historis dan signifikansi terhadap perjalanan kehidupan manusia. Sejarah tidak semata-mata berperan sebagai catatan kronologis suatu kejadian, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran bagi generasi saat ini untuk memperoleh hikmah dari pengalaman masa lampau. Melalui pemahaman terhadap sejarah, manusia diharapkan dapat mengembangkan kesadaran kritis yang mampu memberikan dampak positif bagi kehidupan masa kini maupun di masa mendatang.

Dalam konteks pembelajaran SKI diarahkan untuk membekali murid dengan pemahaman terhadap perjalanan sejarah dan kebudayaan Islam, baik

dari aspek peradaban, tokoh, maupun nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk landasan berpikir dan bersikap Islami yang dapat dijadikan sebagai pandangan hidup (*way of life*).

Proses pembelajaran SKI dilakukan melalui berbagai pendekatan, termasuk kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan, pemanfaatan pengetahuan, dan pembiasaan nilai-nilai Islami. Dengan demikian, SKI tidak hanya mentransfer informasi sejarah, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai luhur yang relevan dengan pengembangan karakter dan identitas keislaman murid.

Kajian historis terhadap berbagai dinasti besar dalam Islam, seperti Dinasti Umayyah, Abbasiyah, dan al-Ayyubiyah. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada aspek kronologis peristiwa sejarah, tetapi juga lebih menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menggali nilai, makna, prinsip-prinsip dasar (aksioma), pelajaran moral (ibrah/hikmah), argumentasi keagamaan (dalil), serta teori-teori yang dapat disarikan dari fakta-fakta sejarah yang dipelajari. (Thoha, Chabib dkk., 1999: 222–223).

Dalam konteks kurikulum Madrasah Tsanawiyah, SKI ditempatkan sebagai telaah terhadap dinamika perjalanan agama Islam dan peradabannya (*history of Islam and Islamic culture*). Dengan demikian, ruang bahasannya tidak sebatas pada sejarah pemerintahan atau kekuasaan, seperti kisah para khalifah dan penguasa, tetapi juga mencakup perkembangan pemikiran, termasuk dalam bidang ilmu-ilmu keislaman, pengetahuan alam, dan inovasi teknologi dalam khazanah peradaban Islam.

Selain itu, faktor-faktor sosial juga diangkat dalam proses pembelajaran sebagai bagian integral dari pembentukan pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika sejarah Islam. Dengan demikian, mata pelajaran SKI diarahkan untuk membentuk perspektif sejarah yang holistik serta memperkuat identitas keislaman peserta didik melalui pemahaman nilai-nilai luhur dalam sejarah Islam.

Pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), struktur kurikulum mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) disusun secara sistematis guna menunjang penguasaan peserta didik terhadap dinamika sejarah peradaban Islam. Materi yang dikaji mencakup eksplorasi terhadap tiga kekuasaan besar dalam sejarah Islam, yaitu Dinasti Umayyah, Abbasiyah, dan Ayyubiyah. Ketiga dinasti ini dipilih karena kontribusinya yang signifikan terhadap perkembangan politik, kebudayaan, dan ilmu pengetahuan dalam dunia Islam.

Dalam kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang lebih terfokus dalam kurikulum SKI kelas VIII, yaitu tentang figur-figur pemimpin berpengaruh serta sumbangsih para ilmuwan Muslim pada era Daulah Ayyubiyah. Materi tersebut dikaji dalam konteks meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keteladanan dan kepemimpinan Islam. Pokok bahasan yang diangkat dalam penelitian ini meliputi:

- a. Biografi Salahuddin Al-Ayyubi, sebagai tokoh sentral yang dikenal karena keberhasilannya dalam memimpin Perang Salib dan membebaskan Yerusalem dari kekuasaan Tentara Salib.
- b. Kepemimpinan Salahuddin Al-Ayyubi, yang menekankan pada integritas, kecerdasan strategis, dan prinsip-prinsip kepemimpinan Islami
- c. Keperwiraan Salahuddin Al-Ayyubi, sebagai bentuk keteladanan dalam keberanian, keadilan, dan kebijaksanaan dalam berperang
- d. Profil Sultan Al-Adil Saifuddin, adik sekaligus penerus Salahuddin yang dikenal karena kontribusinya dalam menjaga kestabilan pemerintahan pasca wafatnya Salahuddin
- e. Peran Sultan Al-Kamil Muhammad, yang dikenal melalui peran diplomatik dan penguatan intelektual Islam, termasuk kontribusinya dalam hubungan dengan pihak luar seperti Barat.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya (Sudjana, 2016). Hasil belajar menurut Supardi (2015) tahap pencapaian actual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang

diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2014). Abdurrahman (2009) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Sudjana dan Ibrahim, 2010). Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

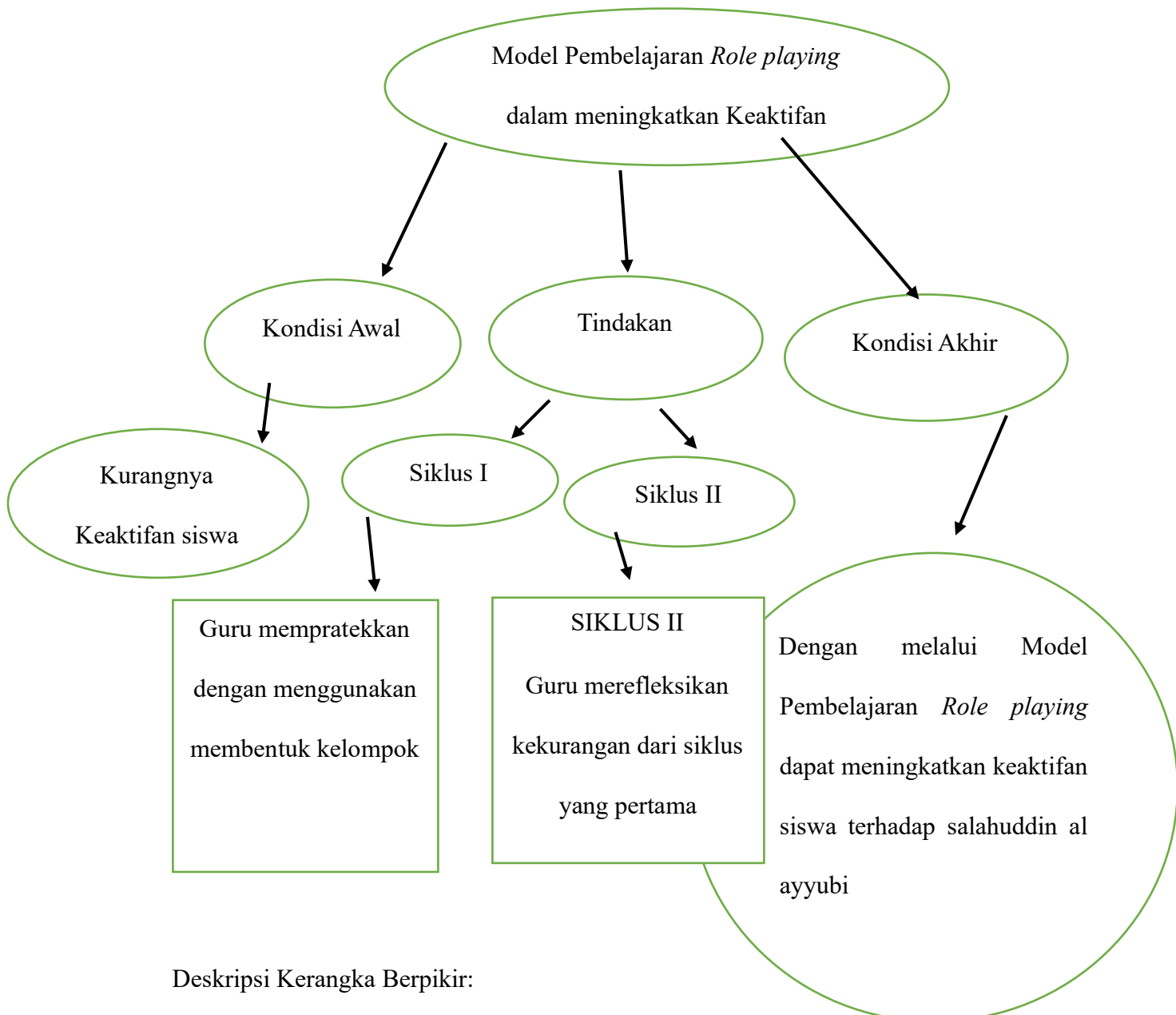
Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan

perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa (Syah, 2017).

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Surya, Barlow dan Petty dalam Syah (2017:148) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu: 1) Ranah Rasa (Afektif), meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan); 2) Ranah Cipta (Kognitif), meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat panduan baru dan utuh); dan 3) Ranah Karsa (Psikomotor), meliputi keterampilan bergerak dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal. (Yandi, 2023)

B. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



Deskripsi Kerangka Berpikir:

1. Kondisi Awal : Sebelum digunakannya model pembelajaran *role playing*, pengajar masih mengandalkan metode penyampaian lisan secara satu arah. Cara

ini menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap topik, khususnya terkait figur pemimpin berpengaruh serta sumbangsih cendekiawan Muslim di era pemerintahan Daulah Ayyubiyah. Dampaknya, peserta didik belum mampu menampilkan atau membangun ulang isi pelajaran secara aktif dan sesuai konteks. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai solusi alternatif dalam mendorong keterlibatan aktif.

2. Siklus I Pada tahap awal siklus, pengajar mulai mengimplementasikan model pembelajaran partisipatif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya pada bahasan mengenai tokoh dan ilmuwan Muslim di masa Daulah Ayyubiyah. Strategi yang dipakai adalah *role playing* dengan dukungan media visual sebagai alat bantu. Namun, pelaksanaan pada siklus ini memperlihatkan bahwa peserta didik masih mengalami hambatan dalam menguasai materi secara menyeluruh. Penggunaan media tersebut dianggap kurang optimal karena belum berhasil meningkatkan keterlibatan nyata peserta didik selama proses pembelajaran.
3. Siklus II Guru melakukan evaluasi terhadap kekurangan yang muncul pada siklus I dan melakukan penyesuaian dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing*. Dengan pendekatan ini, diharapkan pemahaman peserta didik terhadap materi dapat berkembang secara lebih mendalam. Tidak hanya memahami konten pelajaran secara teoritis, peserta didik juga mampu mengisahkan ulang serta memainkan langsung peran tokoh-tokoh penting dan kontribusi para ilmuwan Muslim dalam sejarah Daulah Ayyubiyah.

4. Dari siklus I sampai siklus II Terlihat adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran *role playing* terbukti dapat menurunkan tingkat pasivitas peserta didik, terutama dalam pelajaran SKI mengenai tokoh dan ilmuwan Islam pada era Daulah Ayyubiyah. Ini menunjukkan adanya pengaruh positif baik terhadap proses maupun pencapaian belajar peserta didik.
5. Kondisi Akhir: Setelah melewati dua tahapan siklus, penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan dampak terhadap peningkatan partisipasi dan pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran mengenai figur pemimpin besar serta peran ilmuwan Islam pada masa Daulah Ayyubiyah. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, relevan dengan situasi nyata, dan berbasis pengalaman langsung, yang selaras dengan tujuan pengajaran SKI di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang ditemukan peneliti dalam studi ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Liza Andini Br Ginting dengan judul “Penerapan *Role Play* dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Kelas VII di MTs Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole Tahun Pelajaran 2022–2023” bertujuan untuk menilai efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan capaian hasil belajar dan minat siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Berdasarkan observasi awal, ditemukan

siswa mengalami hambatan dalam menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah peradaban Islam secara rinci. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang mencakup dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Persamaan antara riset ini dan penelitian yang dikembangkan oleh penulis terletak pada pemakaian *role playing* (sosiodrama) sebagai elemen inti. Sementara itu, letak perbedaannya yaitu fokus kajian ini diarahkan pada peningkatan capaian belajar, sedangkan penelitian penulis lebih menyoroti penguatan partisipasi aktif peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran SKI.

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sa'diyah, Azizah Halimatus. dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Al-Hidayah Depok". Tujuan dari riset ini yakni untuk menelaah sejauh mana penerapan model pembelajaran role playing dapat diterapkan dalam pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII, sekaligus untuk mengevaluasi apakah model pembelajaran role playing mampu meningkatkan performa akademik peserta didik di kelas VIII.2 MTs Al-Hidayah. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah *Penerapan model role playing*. Perbedaannya terletak pada fokus variabel yang diteliti. Penelitian Sa'diyah, Azizah Halimatus. menitikberatkan pada

peningkatan *hasil belajar, mata pelajaran peserta didik*, sedangkan penelitian penulis menekankan pada *keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta mata pelajaran* yang ingin diteliti.

3. Penelitian yang dilakukan oleh *Nur, A. I. T.* Berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran SKI (Studi Kasus Mts Thoriqul Ulum Pacet Mojokerto. Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk menggali perencanaan metode *role playing* dalam mendorong ketertarikan belajar peserta didik kelas VIII pada pelajaran SKI di MTs Thoriqul Ulum, menguraikan proses pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII di lembaga tersebut, serta menjabarkan bagaimana tahapan evaluasi dari metode *role playing* tersebut dilangsungkan.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah Penerapan model *role playing* dan mata pelajaran yang mau diteliti. Perbedaannya terletak pada fokus variabel yang diteliti. Penelitian oleh *Nur, A. I. T.* lebih terfokus pada peningkatan animo belajar peserta didik, sementara studi penulis menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta pada mata pelajaran yang menjadi objek penelitian.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan studi ini, peneliti menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode utama. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu jenis riset praktis yang dilakukan dalam lingkungan kelas oleh tenaga pendidik atau pelaku pendidikan, yang bertujuan untuk mengenali secara langsung persoalan pembelajaran, serta mendorong peningkatan kualitas proses dan capaian belajar peserta didik melalui langkah-langkah yang terencana dan berkesinambungan.

Model penelitian yang digunakan dalam PTK ini mengikuti kerangka kerja yang dirancang oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat fase pokok dalam setiap siklus tindakan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Metode PTK ini memberi kesempatan bagi pendidik atau peneliti untuk melakukan tindakan langsung terhadap proses pengajaran di ruang kelas, serta membuka ruang untuk penilaian dan penyempurnaan praktik pengajaran berdasarkan hasil-hasil empiris yang muncul dari proses refleksi pada tiap siklus-nya. Dengan demikian, penggunaan model PTK tidak hanya bersifat problem-solving, tetapi juga berorientasi pada pengembangan profesionalisme guru dalam konteks pembelajaran yang lebih efektif dan partisipatif.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif dengan data yang dihimpun meliputi data naratif dan numerik. Data naratif dikumpulkan melalui metode pengamatan, pencatatan kejadian di lapangan, dan dokumentasi aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, data numerik diperoleh dari berbagai perangkat pengukuran, seperti formulir observasi partisipasi siswa, hasil uji pembelajaran (*pre-test* dan *post-test*), serta indikator angka lainnya yang mendukung penilaian atas pencapaian hasil belajar. Seluruh data numerik tersebut dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengilustrasikan perkembangan hasil pembelajaran pada tiap siklus tindakan.

Adapun menurut Muhammad Djajadi (2019:1), “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara terminologis didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian terapan yang dilaksanakan oleh pendidik di dalam konteks kelas guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran”. Istilah "Penelitian Tindakan Kelas" secara eksplisit mengandung makna sebagai suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan nyata dalam pembelajaran, kemudian merancang dan melaksanakan tindakan perbaikan, serta melakukan evaluasi terhadap hasil tindakan tersebut secara berkelanjutan.

Penelitian ini bersifat reflektif dan partisipatif, di mana guru berperan langsung sebagai praktisi sekaligus peneliti dalam menyusun strategi pemecahan terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi. Melalui

pendekatan ini, diharapkan tercipta perbaikan nyata yang berdampak pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Menurut Kemmis (1988) dalam Muhammad Djajadi (2019:1), “Penelitian Tindakan merupakan suatu bentuk riset reflektif yang dilaksanakan oleh para praktisi atau partisipan dalam konteks situasi sosial tertentu, termasuk di lingkungan pendidikan. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk memperbaiki serta meningkatkan praktik yang dilakukan oleh pelaku pendidikan itu sendiri.”Melalui proses refleksi kritis terhadap tindakan yang diterapkan, para pelaku tidak hanya terlibat secara aktif dalam pelaksanaan tindakan, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik pembelajaran dan lingkungan sosial di mana praktik tersebut berlangsung. Dengan demikian, Penelitian Tindakan tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperluas wawasan dan pemahaman terhadap dinamika proses pembelajaran.

Senada dengan hal tersebut, McTaggart dalam Mahmud dan Tedi Priatna (2008:13) menjelaskan “Penelitian Tindakan (Action Research) merupakan suatu rangkaian kegiatan sistematis yang bertujuan untuk menemukan cara paling tepat dalam memperbaiki kondisi atau lingkungan tertentu, serta meningkatkan pemahaman terhadap kondisi tersebut”. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan langsung peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan yang dilakukan, sehingga dapat tercipta perbaikan berkelanjutan terhadap praktik yang sedang diteliti. Dengan kata lain, Penelitian Tindakan memberikan ruang bagi praktisi

pendidikan untuk menjadi subjek aktif dalam proses inovasi pembelajaran di kelas.

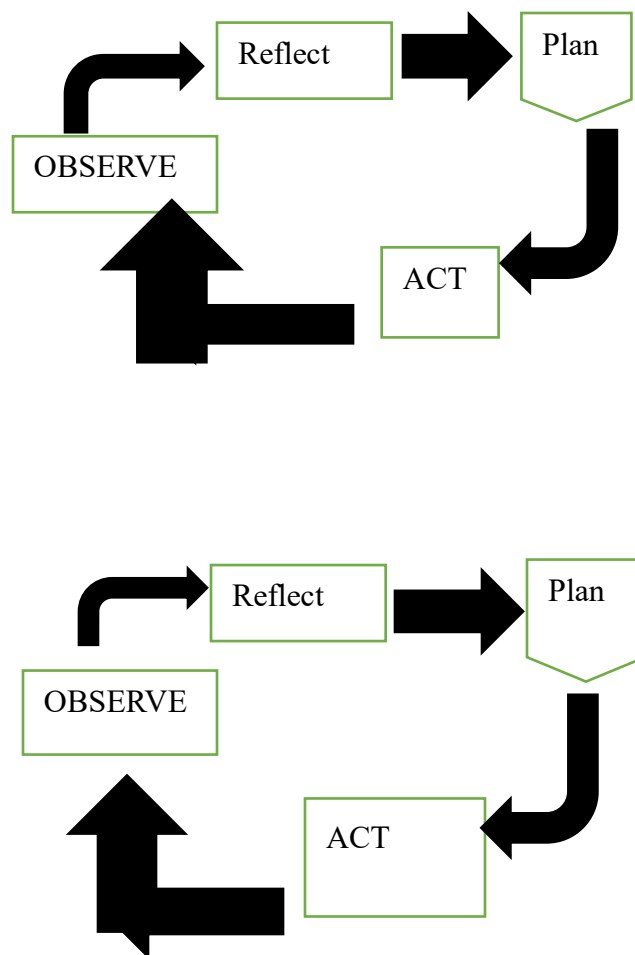
Selanjutnya, McNiff sebagaimana dikutip oleh Mahmud dan Tedi Priatna (2008:21), menjelaskan “PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilaksanakan secara mandiri oleh guru. Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai aspek, antara lain pengembangan kurikulum, peningkatan mutu sekolah, serta penguatan kompetensi profesional guru dalam praktik pembelajaran”. Dalam konteks ini, guru tidak hanya berperan sebagai pelaksana pembelajaran, tetapi juga bertindak sebagai peneliti yang secara sistematis merefleksikan dan mengevaluasi tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan, guna menghasilkan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran di kelas.

Model penelitian yang digunakan dalam studi ini merujuk pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, sebagaimana dikutip dalam Rochiati Wiraatmaja (2006:66). “Model spiral ini mengandung pendekatan yang bersifat siklik dan berkesinambungan, yang memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran. Setiap siklus dalam model ini terbagi atas empat tahapan pokok, yaitu: 1. Perencanaan tindakan (*planning*), 2. Pelaksanaan tindakan (*acting*), 3. Observasi (*observing*), dan 4. Refleksi (*reflecting*)”.

Tiap tahapan dalam model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disusun secara sistematis guna memastikan setiap siklus menghasilkan umpan balik yang valid dan relevan, yang selanjutnya dapat dijadikan dasar untuk perbaikan

pada siklus berikutnya. Dengan demikian, proses penelitian ini bersifat siklik dan adaptif, yang memungkinkan terjadinya perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) berdasarkan hasil refleksi dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya. Pendekatan ini menjadikan kegiatan penelitian lebih dinamis dan responsif terhadap kondisi nyata di lapangan, serta memperkuat keterkaitan antara teori dan praktik dalam konteks pembelajaran.

Gambar 3. 1



1. Perencanaan

Tahapan perencanaan merupakan langkah awal Tahapan perencanaan dalam penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil identifikasi terhadap permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun dan menyempurnakan seperangkat perangkat pembelajaran yang mencakup:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang secara runtut berdasarkan capaian kompetensi dan sasaran pembelajaran,
- b. Instrumen evaluasi, yang mencakup ujian perorangan serta tes akhir siklus, untuk menilai tingkat penguasaan materi oleh peserta didik,
- c. Formulir pengamatan, yang dimanfaatkan untuk menelusuri dan menilai partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Kuesioner tanggapan siswa, yang dirancang untuk mengeksplorasi persepsi peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran yang digunakan.

Rancangan ini disusun secara menyeluruh untuk mendukung pelaksanaan tindakan yang bersifat efisien, terstruktur, dan sesuai dengan sasaran penelitian yang telah ditentukan.

2. Pelaksanan Tindakan

Tahap pelaksanaan merupakan bentuk aktualisasi dari rencana pembelajaran yang telah diformulasikan pada fase perencanaan. Pada tahap ini, guru mengimplementasikan kegiatan belajar dengan mengadopsi strategi

dan metode yang selaras dengan pendekatan yang telah dipilih, yaitu model pembelajaran *role playing*.

Meskipun pelaksanaan didasarkan pada perencanaan yang sistematis, pelaksanaannya tetap bersifat dinamis dan adaptif, sehingga memungkinkan terjadinya modifikasi atau penyesuaian terhadap kondisi faktual di lapangan, baik dari segi kesiapan peserta didik, waktu, maupun faktor eksternal lainnya. Fokus utama dari tahapan ini adalah mengarahkan proses belajar agar berjalan lebih optimal dan terarah, tetap mengacu pada indikator keberhasilan yang telah dirumuskan sebelumnya sebagai ukuran efektivitas tindakan yang diambil.

3. Observasi

Observasi dilakukan serentak dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh bukti nyata mengenai jalannya proses, dinamika kelas, serta hubungan sosial yang terbentuk selama pembelajaran. Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk merekam pelaksanaan pembelajaran dan menilai tingkat ketercapaian indikator pembelajaran serta partisipasi peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, peneliti dibantu oleh seorang pengamat eksternal yang telah diberikan pedoman observasi secara sistematis sebagai acuan dalam mengamati aktivitas pembelajaran. Instrumen observasi dirancang untuk mencatat dengan cermat aktivitas pendidik dan siswa sepanjang proses pembelajaran, sehingga data yang dihimpun dapat dijadikan

dasar dalam proses evaluasi dan penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan setelah seluruh rangkaian kegiatan observasi dan pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus diselesaikan. Dalam tahap ini, peneliti bersama guru kelas melakukan telaah secara menyeluruh terhadap temuan dari proses observasi, baik yang mengindikasikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran maupun tantangan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Dialog reflektif ini bertujuan untuk mengkaji kembali efektivitas tindakan yang telah dijalankan dan menentukan hal-hal yang perlu disempurnakan.

Temuan dari proses refleksi digunakan sebagai dasar untuk merancang penyesuaian tindakan pada siklus berikutnya, sehingga pendekatan pembelajaran dapat terus disempurnakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, tahapan refleksi menjadi komponen penting dalam siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena berfungsi sebagai penghubung antara implementasi tindakan dan perencanaan siklus selanjutnya.

Secara keseluruhan, rangkaian proses PTK ini dirancang secara sistematis guna menghasilkan informasi yang akurat dan bermanfaat, dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran secara maksimal.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Jakarta Pusat, berlokasi di Jalan Kalibaru Timur No. 104, RT 006/RW 010, Kelurahan Bungur, Kecamatan Senen, Kota Administrasi Jakarta Pusat, Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Kode Pos 10460.

Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses, ketersediaan subjek penelitian, serta adanya permasalahan pembelajaran yang relevan dengan fokus penelitian.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Keterangan	Waktu Penelitian								
		Desmber	Januari	Febuari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Pengajuan dan Persetujuan Judul Skripsi									
2.	Penyusunan Proposal Penelitian									

3.	Seminar Proposal									
4.	Observasi dan Pelaksanaan Penelitian									
5.	Penulisan Data Analisis									
6.	Sidang Munaqosah									

C. Partisipan dan Peneliti

1. Partisipan

Sumber data atau partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Jakarta Pusat, dengan jumlah total sebanyak 41 orang siswa, yang terbagi atas 23 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran dan observasi yang dilakukan secara langsung di dalam kelas.

Pemilihan kelas VIII B sebagai subjek penelitian didasarkan atas pertimbangan kelas tersebut merepresentasikan permasalahan yang sesuai

dengan fokus penelitian, yakni rendahnya tingkat keaktifan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Oleh karena itu, data yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan data primer yang berasal dari sumber yang telah ditetapkan secara purposif berdasarkan kebutuhan penelitian.

2. Objek Peneliti

Penelitian ini difokuskan pada upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada kelas VIII B MTs Jakarta Pusat. Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pembelajaran yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, khususnya melalui penerapan model pembelajaran *Role playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

D. Tindakan dan Tahapan

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah yang disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Adapun langkah dari tindakan dan tahapan diuraikan menjadi:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilaksanakan, sejumlah hal yang dikerjakan peneliti adalah:

- a. Peneliti merencanakan masalah dengan guru;
- b. Peneliti memberikan ide untuk model *role playing* ;
- c. Peneliti memberikan masukan untuk menyiapkan perencanaan;

d. Guru menemukan perencanaan yang direncanakan.

2. Implementasi Tindakan

Tahap tindakan terbagi atas langkah-langkah berikut:

- a. Tahap Perencanaan (*Planning*), yang mencakup kegiatan, seperti.
 - 1) Menentukan topik yang akan dibahas, yaitu bermain peran tentang tokoh-tokoh pemimpin besar dan kontribusi ilmuwan Islam pada masa Daulah Ayyubiyah..
 - 2) Membuat RPP untuk aktivitas pembelajaran.
 - 3) Membuat aktivitas pengajaran dengan model *role playing*.
 - 4) Membuat penilaian untuk menemukan keaktifan siswa.
 - 5) Membuat lembar pengamatan siswa untuk menemukan perkembangan pada tahap belajar.
- b. Tahap pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
 - 1) Memberikan bahan ajar tentang tokoh-tokoh pemimpin besar dan kontribusi ilmuwan Islam pada masa Daulah Ayyubiyah..
 - 2) Memberikan peluang kepada siswa untuk bertanya tentang bahan ajar tersebut.
 - 3) Guru bermain peran (*Role playing*) tentang sejarah tokoh-tokoh pemimpin besar dan kontribusi ilmuwan Islam pada masa Daulah Ayyubiyah.
 - 4) Siswa melafalkan bacaan berkelompok tentang tokoh-tokoh pemimpin besar dan kontribusi ilmuwan Islam pada masa Daulah Ayyubiyah..

- 5) Salah satu siswa mendramakan ulang apa yang telah mereka katakan sebelumnya.
- 6) Guru memberikan tugas kelompok untuk bermain peran tentang tokoh-tokoh pemimpin besar dan kontribusi ilmuwan Islam pada masa Daulah Ayyubiyah.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

- 1) Peneliti dan guru melihat aktivitas siswa ketika tahapan belajar dilakukan.
- 2) Penulis mencatat semua kegiatan siswa dan perkembangan mereka.

d. Refleksi (*Reflecting*)

- 1) Memahami proses masalah,
- 2) Menemukan masalah yang perlu diperbaiki,
- 3) Menerapkan proses refleksi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dari proses penelitian yang dilakukan secara sistematis dan terorganisir, dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan dan valid. Tanpa penerapan teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti akan mengalami kesulitan dalam memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik utama dalam pengumpulan data, yaitu: tes, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk mendukung pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta untuk mengetahui tingkat keaktifan dan pemahaman peserta didik

selama proses pembelajaran berlangsung. Ini adalah beberapa teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini:

1. Tes

Tes merupakan prosedur yang sistematis dan objektif yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diinginkan secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berbentuk tes tulis berupa soal pilihan ganda, yang diberikan kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Jenis tes yang digunakan terbagi atas dua bentuk, yaitu:

a. *Pre-Test*

Pre-test diberikan sebelum tindakan pembelajaran dimulai untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Tes ini penting sebagai dasar acuan pembelajaran selanjutnya dan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap topik yang akan diajarkan.

b. *Post Test* (Tes Akhir)

Tes ini diberikan setelah proses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Tujuannya adalah untuk mengukur peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, khususnya setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Dengan membandingkan hasil post-test dan pre-test, peneliti dapat menilai efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Program

pembelajaran dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan pemahaman peserta didik setelah intervensi pembelajaran dilakukan (Magdalena et al., 2021).

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini bersifat partisipatif, di mana peneliti turut serta dalam aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung. Peneliti mengamati berbagai aspek yang berkaitan dengan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran serta efektivitas penerapan model *Role playing* dalam meningkatkan partisipasi mereka dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kelas VIII di MTs Jakarta Pusat. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya untuk mencatat data-data yang relevan (Data, 2019).

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk dokumen tertulis, foto, gambar, maupun video yang berkaitan dengan proses pelaksanaan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti empiris yang mendukung data hasil observasi dan pelaksanaan tindakan. Dokumen tersebut dikelola dan disimpan secara sistematis, baik dalam bentuk fisik maupun digital, untuk memudahkan akses dan analisis lebih lanjut. Pengelolaan dokumen yang baik dapat memperkuat validitas data dan memperjelas hasil temuan dalam penelitian tindakan kelas ini (Hasan, 2022).

4. Angket

Angket respon siswa adalah alat penelitian berupa kuesioner tertulis yang dirancang untuk mengumpulkan data mengenai pandangan, sikap, persepsi, atau tanggapan siswa terhadap suatu aspek pembelajaran, seperti metode pengajaran, media pembelajaran, atau lingkungan belajar. Angket ini biasanya berisi pertanyaan tertutup dengan skala penilaian (misalnya, skala Likert) atau pertanyaan terbuka untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman siswa. Tujuannya adalah untuk memperoleh data kuantitatif atau kualitatif yang dapat dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas suatu intervensi pendidikan atau untuk pengembangan lebih lanjut.

Menurut penjelasan dalam jurnal yang diterbitkan oleh ResearchGate (2024), angket atau kuesioner adalah alat penelitian yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh responden. Kuesioner dapat disebarluaskan secara daring atau luring. Tujuan kuesioner adalah untuk mengumpulkan data dari sejumlah besar responden yang berguna untuk mengumpulkan data kuantitatif yang dapat diolah statistik. Kelebihan kuesioner adalah lebih efisien untuk mengumpulkan data dari banyak responden dan meminimalkan bias pengamat dan memungkinkan analisis statistik yang kuat. Keterbatasan kuesioner cenderung kurang mendalam daripada wawancara. Mungkin sulit untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang alasan di balik jawaban. (Pradana, 2023)

F. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian disajikan ditabel berikut :

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

KD	Indikator	Bahan Kajian	Nomor butir soal	Jumlah Butir
1.7.Menghargai semangat juang yang dimiliki para pemimpinDaulah Ayyubiyah merupakan spirit ajaran Islam	1.7.1 Meyaki ni semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah merupakan spirit ajaran Islam	PEMIMPIN BESAR DAULAH AYYUBIYAH.	Siklus I: PG 6 Siklus II: PG 8	3SOAL
1.8.Menghargai Karya Ilmuwan Muslim Sebagai Khazanah Intelektual Islam.	1.8.1 Meyakini kaya ilmuwan muslim masa DaulahAyyubiya h sebagai khazanah intelektual Islam		Siklus I: PG 6, 7, 9	3 Soal

<p>2.7. Menjalankan sikap tegas dan toleran dalam meneladani semangat juang para pemimpin Daulah Abbasiyah</p>	<p>2.7.1 Membentuk sikap tegas dan toleran dalam meneladani semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah</p>	<p>PENGUASA BESAR DAULAH AYYUBIYAH.</p>	<p>Siklus I: PG 2,10</p>	<p>2 Soal</p>
<p>2.8. Menjalankan sikap kritis dan ilmiah di bidang ilmu pengetahuan sebagaimana dicontohkan ilmuwan muslim pada masa Daulah Ayyubiyah</p>	<p>2.8.1 Menunjukkan sikap kritis dan ilmiah di bidang ilmu pengetahuan seperti yang dicontohkan ilmuwan Islam</p>		<p>Siklus II: PG 2, 4</p>	<p>3 Soal. .</p>

<p>1.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah (Salahuddin Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin Al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil)</p>	<p>3.7.1 Menelaah semangat juang para pemimpin besar Daulah Ayyubiyah (Salahuddin Al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil)</p>	<p>KIPRAH PEMIMPIN DAULAH AYYUBIYAH MEMAJUKAN</p>	<p>Silus I: PG 1, 5</p>	<p>4 Soal</p>
<p>1.8 Menganalisis peran ilmuwan muslim pada masa Daulah Ayyubiyah dalam kemajuan peradaban Islam</p>	<p>3.8.1 Menemukan peran ilmuwan muslim pada masa Daulah Ayyubiyah dalam memajukan peradaban Islam</p>	<p>PERADABAN ISLAM</p>	<p>Siklus II: PG 1, 8</p>	<p>4 Soal</p>

<p>4.7 Mengidentifikasi karakter para tokoh yang terkenal (Shalahuddin Al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil) pada masa Daulah Ayyubiyah</p>	<p>4.7.1 Merumuskan karakter tokoh pemimpin besar Daulah Ayyubiyah</p>	<p>SUMBANGSIH BESAR ILMUWAN ISLAM MASA DAULAH AYYUBIYAH</p>	<p>Siklus II: PG 7, 10</p>	<p>3 Soal</p>
<p>4.8. Mengidentifikasi peran ilmuwan dalam memajukan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah</p>	<p>4.8.1 Menyusun peran ilmuwan Islam memajukan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Ayyubiyah</p>		<p>Siklus II: PG 3, 5, 9</p>	<p>2 Soal</p>

Tabel 3. 3**Tes Keaktifan (Distribusi Persentase Keaktifan Siswa Tiap Pertemuan)**

No	Penilaian Keaktifan siswa	Siklus I	Siklus II
1	Kegiatan mendengarkan	86%	88%
2	Kegiatan lisan	45%	61%
3	Aktivitas visual	35%	78%
4	Kegiatan menulis	65%	73%
5	Aktivitas motorik	53%	21%
6	Aktivitas mental	39%	69
7	Aktivitas emosi	65 %	84

Sumber : (Indriani, L.2022: 22)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu tahap penting dalam proses penelitian yang tidak dapat diabaikan. Menurut Muhson (2006), “analisis data adalah proses menelaah dan mengolah informasi yang telah dikumpulkan untuk memecahkan masalah yang menjadi fokus penelitian”. Ketepatan dalam penggunaan metode analisis akan sangat berpengaruh terhadap validitas dan reliabilitas kesimpulan yang dihasilkan. Kesalahan dalam menentukan alat

analisis atau dalam pelaksanaannya dapat mengakibatkan simpulan yang keliru dan berdampak pada penerapan hasil penelitian di lapangan.

Sejalan dengan hal tersebut, Febriani (2023:141) menegaskan “pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang berbagai teknik analisis sangat diperlukan oleh peneliti agar hasil temuannya dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemecahan masalah yang diteliti, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah”.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar observasi, hasil tes, dan dokumentasi. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam setiap siklus tindakan.

Fokus analisis diarahkan pada indikator keberhasilan pembelajaran, khususnya pada materi *Sejarah Berdirinya Daulah Abbasiyah dan Keruntuhan Daulah Abbasiyah* di kelas VII MTs Jakarta Pusat pada tahun ajaran 2025/2026, melalui penerapan model pembelajaran *Role playing*.

Tabel 3. 4

Kriteria Tingkat Keaktifan Siswa

Tingkat Keaktifan	Nilai	Bobot	Keterangan
100-85	A	4	Baik Sekali (Aktif Sekali)
85-75	B	3	Baik (Aktif)

75-60	C	2	Cukup (Cukup Aktif)
60-50	D	1	Kurang baik (Kurang Aktif)

Sumber: (Yonanda, 2017: 22)

Tabel ini menunjukkan tingkat keaktifan yang berbeda berdasarkan nilai, bobot, dan keterangannya. Semakin tinggi tingkat keaktifan, yaitu 100-85, diberi nilai A dan bobot 4 dengan keterangan "Aktif Sekali". Tingkat keaktifan antara 85 dan 75 diberi nilai B dan bobot 3 dengan keterangan "Aktif ". Tingkat keaktifan antara 75 dan 60 diberi nilai C dan bobot 2 dengan keterangan "Cukup Aktif", dan tingkat keaktifan antara 60 dan 50 diberi nilai D dan bobot 1 dengan keterangan "Kurang Aktif ".

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

Ket:

P = Persentase

F = Frekuensi ataupun skor yang diperoleh

N = Jumlah responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Analisis Siklus

Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat didirikan pada tahun 1970 dan mendapatkan izin operasional pada tahun 1973. Sekolah ini berada di bawah Yayasan Jamiat Khair yang berlokasi di Tanah Tinggi, Senen, Jakarta Pusat. Sejak awal berdirinya hingga sekarang, Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat terus berkomitmen untuk mengajak masyarakat, terutama yang kurang mampu, untuk belajar dan mendapatkan ilmu.

Sekolah ini juga mendukung program wajib belajar 9 tahun yang dicanangkan oleh pemerintah. Pada tahun pelajaran 2012-2013, MTs Jakarta Pusat sudah berkembang pesat. Selain itu, Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat juga membantu siswa-siswinya mengembangkan bakat dan minat melalui berbagai kegiatan pengembangan diri dan ekstrakurikuler.

Peneliti melakukan penelitian ini di lokasi tersebut dengan subjek penelitian sebanyak 41 peserta didik kelas VIII B. Seluruh data serta pembahasan hasil dari penelitian yang sudah peneliti lakukan dipaparkan dalam satu bab ini.

Berdasarkan temuan yang dilaksanakan, penelitian ini mengidentifikasi terdapat permasalahan ketika kegiatan pembelajaran SKI di kelas VIII B, yaitu peserta didik kurang memahami konsep yang berkesinambungan dengan materi pada mata pelajaran SKI. Keadaan tersebut

disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang sangat dominan di dalam kelas. Faktor ini mengakibatkan peserta didik sering menjadi jenuh bahkan mengantuk. Sehingga peserta didik tidak memerhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh pendidik. Permasalahan-permasalahan tadi menyebabkan capaian pembelajaran tidak tercapai dan peserta didik tidak dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah mereka dapatkan ketika belajar di dalam kelas dengan baik.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan siswa, penulis menggunakan model pembelajaran *Role playing* di kelas VIII B Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat yayasan Jamiat Khair tanah tinggi senen Jakarta Pusat, sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

1. Kondisi Awal/Pra Siklus

Hasil penelitian menunjukkan ada beberapa masalah dengan proses pembelajaran. Ketika model pembelajaran yang salah digunakan selama tahap pembelajaran, tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa tidak tercapai.

Sebelum memulai pelajaran, peneliti meminta siswa mengerjakan tes tertulis sebanyak 10 soal Essai bermanfaat untuk menunjukkan kemampuan siswa sebelum memulai kegiatan. Berikut hasil dokumen belajar siswa dikondisi awal terkait Pemimpin besar dan ilmuwan islam daulah ayyubiyah.

Tabel 4. 1
Data Kondisi Awal

No	Nama Siswa	Skor Penilaian	Ketuntasan
1.	Afwan Akbar	80	Tuntas
2.	Akram Murazaky Rinaldi	90	Tuntas
3.	Ana Ayatun Nisa	80	Tuntas
4.	Dika Adinata Pratama	80	Tuntas
5.	Elvanita Jahira Zahra	90	Tuntas
6.	Faisal Rizal Ramadhan	80	Tuntas
7.	Faiz Ashar	80	Tuntas
8.	Farli Aprilio Irawan	80	Tuntas
9.	Fic Haekal	90	Tuntas
10.	Gladis Syuhada	80	Tuntas
11.	Kanaya Oddelia Pradisti	80	Tuntas
12.	Kayla Hanifah Sakhi	80	Tuntas
13.	Keysia Nur Nabilla	80	Tuntas
14.	Khalis Javas Prabasworo	80	Tuntas
15.	Khoerunisa	60	Tidak Tuntas
16.	Kian Habibi Adhar	80	Tuntas
17.	M. Absi Annas Faqi	80	Tuntas
18.	Moch. Abdullah	60	Tidak Tuntas
19.	Muhammad Daffa Azzahro	60	Tidak Tuntas
20.	Muhammad Dafa Ramadhani	80	Tuntas

21.	Muhammad Ihsan Octa Trician	90	Tuntas
22.	Muhammad Nizar Firraz	50	Tidak Tuntas
23.	Muhammad Rafki	60	Tidak Tuntas
24.	Muhammad Rafky Hardiansyah	60	Tidak Tuntas
25.	Muhammad Robi Haffi	60	Tidak Tuntas
26.	Muhammad Yahya An Nawawi	90	Tuntas
27.	Mukhamad Azhar Arrahman	50	Tidak Tuntas
28.	Muttia Citra Lesmana	80	Tuntas
29.	Nayla Fatimah Astuti	80	Tuntas
30.	Olivia Indah Sejati	80	Tuntas
31.	Nurin Najwa Putri Haryanto	80	Tuntas
32.	Putri Ayu Septiani Impuni	80	Tuntas
33.	Sabil Yudha Pratama	60	Tidak Tuntas
34.	Sintya Nabila	80	Tuntas
35.	Siti Salwa Khoerunnisa	90	Tuntas
36.	Syabrina Putri Diansyah	90	Tuntas
37.	Syarif Ahmad Saputra	80	Tuntas
38.	Try Lidya Octavia	80	Tuntas
39.	Tsabetha Alwa Nazhirah	70	Tidak Tuntas
40.	Yudhanto Ilham Ramdhan	70	Tidak Tuntas
41.	Zahira Ajeng Nugraini	80	Tuntas

Tabel di atas menunjukkan siswa di kelas VIII B MTs Jakarta Pusat.

Yayasan Jamiat Khair memiliki pencapaian belajar yang rendah. Untuk

meningkatkan keaktifan siswa, penulis menggunakan model pembelajaran *role playing*. Terdapat 11 siswa yang tidak tuntas, yang berarti persentase mereka adalah 26,82 %; 30 siswa yang tuntas, yang berarti persentase mereka adalah 73,17%, dan rata-rata siswa adalah 30. Karena Madrasah menetapkan nilai KKM 75 untuk siswa, mereka belum dianggap lulus. Akibatnya, upaya harus dilakukan untuk mengatasi masalah siswa. Penulis membuat materi untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas VII MTs Jakarta Pusat dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

b. Menyebar lembar angket respon siswa di kelas VIII B di Mts Jakarta Pusat dengan judul “Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di Mts Jakarta Pusat” yang hasilnya sebagai berikut:

23 siswa kelas VIII B di Mts Jakarta Pusat setuju dan sangat setuju (S) dan (SS) bahwa keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* bahwa peserta didik memahami materi pembelajaran SKI dan peserta didik merasa bahwa model pembelajaran *role playing* ini menantang membuat peserta didik untuk berfikir untuk lebih kreatif serta meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi dan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

2 Peserta didik yang tidak setuju (TS) bahwa menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran SKI serta peserta didik merasa model pembelajaran *role playing*

membantu memahami materi pembelajaran, peserta didik merasa model pembelajaran role playing tidak menantang peserta didik untuk berfikir lebih kreatif serta meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi dan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Menurut pendapat 7 peserta didik yang kurang setuju (KS) bahwa menggunakan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran SKI serta peserta didik merasa model pembelajaran role playing membantu memahami materi pembelajaran, peserta didik merasa model pembelajaran role playing tidak menantang peserta didik untuk berfikir lebih kreatif serta meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi dan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

5 peserta didik mengatakan di poin nomor 3 saja yang kurang setuju (KS) yaitu model pembelajaran role playing peserta didik memahami materi pembelajaran akan tetapi mereka setuju bahwa menggunakan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran SKI serta peserta didik merasa model pembelajaran role playing membantu memahami materi pembelajaran, peserta didik merasa model pembelajaran role playing tidak menantang peserta didik untuk berfikir lebih kreatif serta meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi dan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

2 siswa yang mengatakan bahwa mereka kurang setuju di poin nomor 1 akan tetapi mereka setuju dari poin nomor 2,3,4,5,6,7 yaitu terkait peserta didik

memahami materi pembelajaran SKI dan peserta didik merasa bahwa model pembelajaran role playing ini menantang membuat peserta didik untuk berfikir untuk lebih kreatif serta meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi dan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

2. Siklus I :

Siklus pembelajaran pertama dimulai pada hari Rabu, Tanggal 28 Bulan Mei, Tahun 2025 Jam: 11.30 waktu setempat (WIB) dan berakhir pada hari yang sama. Pelajaran yang disampaikan tentang bagaimana menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) tentang Salahuddin Al Ayyubi, dengan peneliti bertindak sebagai pengamat dalam konteks ini.

a. Tahap Perencanaan

Pada tanggal 27 Bulan Mei 2025 sebelum melaksanakan Model Pembelajaran *Role playing* Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti akan menggunakan model pembelajaran peran bermain untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam materi salahuddin al ayyubi. Untuk mencapai tujuan ini, siswa akan diberikan tes tertulis, melakukan praktik sesuai dengan peran masing-masing, dan guru atau peneliti akan menilai keaktifan peserta didik di lembar observasi. Strategi yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi atau keaktifan peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP
- 2) Menyusun lembar kegiatan siswa atau kuis
- 3) Menyusun pedoman wawancara

- 4) Menyusun lembar observasi
- 5) Menyusun angket respon siswa

b. Tahap Tindakan

1) Kegiatan Awal

- a) Pengajar memberi salam kepada semua atau seluruh siswa kelas VIII B dilanjut dengan membaca surat Al Fatihah
- b) Pengajar juga menanyakan Kabar atau keadaan dan pengajar juga menanyakan kesiapan murid untuk memulai pembelajaran
- c) Guru memperkenalkan Kakak mahasiswa untuk melakukan penelitian di kelas ini kepada seluruh kelas VIII B

2) Kegiatan Inti

- a) Peneliti memakai model pembelajaran *role playing*, peneliti menjelaskan apa itu *role playing* kepada seluruh siswa kelas VIII B
- b) Peneliti juga mempraktikkan bermain drama sesuai dengan naskah yang sudah dibuat oleh peneliti kepada seluruh siswa siswi kelas VIII B.
- c) Guru dan peneliti Juga membagikan kelompok kepada seluruh siswa kelas VIII B untuk mempraktikkan terkait sejarah Salahuddin Al Ayyubi'
- d) Guru dan peneliti memerintahkan pada siswa kelompok 1 untuk maju mempraktikkan atau bermain peran sesuai dengan naskah yang sudah dibuat oleh peneliti
- e) Guru dan Peneliti membuka untuk kelompok yang tidak maju untuk memberikan komentar dan apa saja yang kurang dari kelompok yang maju.

Gambar 4.1

Role Playing pada Siklus I



3) Penutup

Peneliti dan semua siswa bersama-sama menilai kelompok berapa yang sudah memenuhi target indikator penilaian keaktifan peserta didik, serta peneliti dan semua peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang ada terkait salahuddin al ayyubi serta semua Peserta didik diminta untuk memberikan kesimpulan terkait pembahasan tentang salahuddin al ayyubi. Saat melaksanakan aktivitas siklus I dimulai terdapat beberapa siswa yang sudah memenuhi target indikator keaktifan siswa namun beberapa kelompok kurang aktif dari 7 poin penilaian keaktifan siswa dalam menggunakan model pembelajaran

role playing mengenai materi salahuddin al ayyubi yaitu sebagian siswa kurang mendengarkan apa yang tadi sudah dijelaskan oleh peneliti seperti asik ngobrol sendiri, kurang memahami kalimat atau naskah dialog, dan banyak siswa bermain perannya masih malu-malu untuk memperagakan perannya masing- masing dan sebagian kelompok kurang emosi saat dalam memainkan akting dan perannya masing- masing.

4) Observasi siswa

Pengamatan peserta didik dilakukan secara bersamaan dengan tujuan menentukan seberapa jauh kemajuan mereka dalam belajar menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pada saat observasi dilakukan, lembar pengamatan telah ditetapkan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *role playing* berhasil diterapkan. Tabel berikut menunjukkan hal ini:

Tabel 4. 2
Lembar Observasi Siswa Siklus I

No	Nama	Antusiasme (1-5)	Komunikasi (1-5)	Kerjasama (1-5)	Pemahaman naskah dialog (1-5)	Pemahaman Peran (1-5)	Skor nilai
1.	Afwan Akbar	2	4	3	3	2	14
2.	Akram Murazaky Rinaldi	2	4	3	3	2	14
3.	Ana Ayatun Nisa	2	4	3	3	2	14
4.	Dika Adinata Pratama	2	4	3	3	2	14
5.	Elvanita Jahira Zahra	2	4	3	3	2	14
6	Faisal Rizal Ramadhan	2	4	3	3	2	14
7	Faiz Ashar	2	4	3	3	2	14
8	Farli Aprilio Irawan	2	4	3	3	2	14
9	Fic Haekal	2	4	3	3	2	14
10	Gladis Syuhada	2	4	3	3	2	14
11	Kanaya Hanifah Sakhi	2	4	3	3	2	14
12.	Kayla Hanifah Sakhi	2	4	3	3	2	14
13.	Keysia Nur Nabilla	2	4	3	3	2	14
14	Khalis Javas Prabasworo	2	4	3	3	2	14
15	Khoerunisa	2	4	3	3	2	14
16	Kian Habibi Adhar	2	4	3	3	2	14
17	M. Absi Annas F	2	4	3	3	2	14

18	Moc. Abdullah	2	4	3	3	2	14
19	Muhammad Daffaa Azzahro	2	3	3	3	2	13
20	Muhammad Dafa Ramadhani	2	3	3	3	2	13
21	Muhammad Ihsan Octa Trician	2	3	3	3	2	13
22	Muhammad Nizar Firraz	2	3	3	3	2	13
23	Muhammad Rafki	2	3	3	3	2	13
24	Muhammad Rafky Hardiansyah	2	3	3	3	2	13
25	Muhammad Robi Haffi	2	3	3	3	2	13
26	Muhammad Yahya An- Nawawi	2	3	3	3	2	13
27	Muhammad Azhar Arrahman	2	3	3	3	2	13
28	Muttia Citra Lesmana	2	3	3	3	2	13
29	Nayla Fatiah Astuti	2	3	3	3	2	13
30	Olivia Indah sejati	2	3	3	3	2	13
31	Nurin Najwa Putri Haryanto	2	3	3	3	2	13
32	Putri Ayu Septiani Impuni	2	3	3	3	2	13
33	Sabil Yudha Pratama	2	3	3	3	2	13
34	Sintya Nabila	2	3	3	3	2	13

35	Siti Salwa Khoerunnisa	2	3	3	3	2	13
36	Syabrina Putri Diansyah	2	2	3	3	2	13
37	Syarif Ahmad Saputra	2	2	3	3	2	13
38	Try Lidya Octavia	2	2	3	3	2	13
39	Tsabitha Alwa Nazhirah	2	2	3	3	2	13
40	Yudhanto Ilham Ramadhan	2	2	3	3	2	13
41	Zahira Ajeng Nugraini	2	2	3	3	2	13

Keterangan Skor (Skala 1–5)

= Sangat kurang

= Kurang

= Cukup

= Baik

= Sangat baik

➤ Penjelasan Indikator

- a. Antusiasme: Semangat siswa dalam mengikuti dan berperan.
- b. Komunikasi: Kemampuan berbicara, berdialog, dan menanggapi saat bermain peran.
- c. Kerja Sama: Interaksi dengan teman satu kelompok dalam mempersiapkan dan menjalankan peran.
- d. Pemahaman Naskah Dialog Tingkat penguasaan materi yang disampaikan
- e. Pemahaman Peran : Tingkat penguasaan terhadap karakter yang diperankan.

Tabel 4. 3
Penilaian Keaktifan siswa Siklus I

No	Nama	Skor Penilaian							Skor maksimal	Ketuntasan
		Dengar	Lisan	Visual	Menulis	Motorik	Mental	Emosi		
									75	
1.	Afwan Akbar	70	70	70	60	70	70	60	67	Tidak Tuntas
2.	Akram Murazaky R	70	70	70	70	70	70	70	70	Tidak Tuntas
3.	Ana Ayatun Nisa	70	70	70	70	70	70	60	68,57	Tidak Tuntas
4.	Dika Adinata Pratama	70	70	70	60	70	70	70	68,57	Tidak Tuntas
5.	Elvanita Jahira Zahra	80	80	80	80	80	80	80	80	Tuntas
6	Faisal Rizal Ramadhan	70	70	70	60	70	60	70	67,14	Tidak Tuntas
7	Faiz Ashar	70	70	70	60	70	70	70	68,57	Tidak Tuntas
8	Farli Aprilio Irawan	70	70	70	70	70	60	60	67,14	Tidak Tuntas
9	Fic Haekal	80	80	80	80	70	70	70	75,71	Tuntas
10	Gladis Syuhada	70	70	70	70	70	60	70	68,57	Tidak Tuntas
11	Kanaya Oddelia Pradisti	60	70	70	60	70	70	70	67,14	Tidak Tuntas
12	Kayla Hanifah Sakhi	60	70	70	70	70	60	80	68,57	Tidak Tuntas
13	Keysia Nur Nabilla	60	70	70	60	70	70	70	67,14	Tidak Tuntas
14	Khalis Javas Prabasworo	60	80	70	60	70	60	75	68,57	Tidak Tuntas
15	Khoerunisa	70	80	70	70	80	80	80	75,71	Tuntas
16	Kian Habibi Adhar	70	60	70	70	70	70	75	69,28	Tidak Tuntas
17	M. Absi Annas Faqi	70	70	80	80	80	80	80	77,14	Tuntas
18	Moch. Abdullah	70	60	70	60	70	60	60	64,28	Tidak Tuntas

19	M. Daffa Azzahro	70	60	70	70	70	70	60	67,14	Tidak Tuntas
20	M. Dafa Ramadhani	70	60	70	60	70	70	60	65,71	Tidak Tuntas
21	M. Ihsan Octa Trician	70	60	70	70	70	70	70	68,57	Tidak Tuntas
22	M. Nizar Firraz	70	70	70	70	70	75	70	70,71	Tidak Tuntas
23	M. Rafki	70	80	70	70	80	80	80	75,71	Tuntas
24	M. Rafky Hardiansyah	70	70	70	70	70	70	70	70	Tidak Tuntas
25	M. Robi Haffi	70	80	80	70	80	70	80	75,71	Tuntas
26	M. Yahya Annawawi	70	70	70	80	70	80	70	72,85	Tidak Tuntas
27	Mukhamad Azhar Arahman	70	70	70	70	70	70	60	68,57	Tidak Tuntas
28	Muttia Citra Lesmana	80	80	70	70	70	80	70	74,28	Tidak Tuntas
29	Nayla Fatimah Astuti	60	60	70	60	70	70	60	64,28	Tidak Tuntas
30	Olivia Indah Sejati	60	60	70	70	70	75	60	66,42	Tidak Tuntas
31	Nurin Najwa Putri Haryanto	80	70	70	80	70	70	70	72,85	Tidak Tuntas
32	Putri Ayu Septiani Impuni	80	80	70	80	80	80	70	77,14	Tuntas
33	Sabil Yudha Pratama	80	70	70	60	70	70	60	68,57	Tidak Tuntas
34	Sintya Nabila	70	70	70	60	70	70	70	68,57	Tidak Tuntas
35	Siti Salwa Khoerunnisa	70	60	70	80	70	70	60	68,57	Tidak Tuntas
36	Syabrina Putri Diansyah	70	70	70	60	70	70	70	68,57	Tidak Tuntas
37	Syarif Ahmad Saputra	80	70	70	90	70	70	70	74,28	Tidak Tuntas
38	Try Lidya Octavia	70	70	70	80	80	80	80	75,71	Tuntas

39	Tsabitha Alwa Nazhirah	80	80	70	80	70	70	80	75,71	Tuntas
40	Yudhanto Ilham Ramadhan	80	80	80	80	70	70	70	75,71	Tuntas
41	Zahira Ajeng Nugraini	80	80	80	70	70	80	70	75,71	Tuntas

Dari data 41 siswa di atas, terlihat siswa di siklus I ada 11 siswa yang mencapai KKM Aktif dalam Pelajaran SKI sekolah secara persentase, termasuk:

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

$$P = \frac{11 \times 100\%}{41}$$

$$P = 26,82\%$$

Selain itu, 30 siswa yang kurang dari KKM sekolah dipersentase yaitu diantaranya:

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

$$P = \frac{30 \times 100\%}{41}$$

$$P = 73,17 \%$$

5) Refleksi

Berdasarkan refleksi bisa ditarik kesimpulan bahwasannya disaat guru dan peneliti menjelaskan *role playing* dengan judul 'Salahuddin

Al Ayyubi kemudian kakak peneliti mempraktikkan dengan bermain peran tentang Salahuddin Al Ayyubi', pada siklus I keaktifan siswa tentang *role playing* atau bermain peran dengan tema Salahudin Al Ayyubi' masih dalam kategori Kurang. Jadi, hasil yang diterima di siklus I bisa dinyatakan berjalan kurang maksimal serta masih adanya kekurangan yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan tindakan seperti kurangnya pengontrolan kelas serta siswa banyak yang kurang mendengarkan apa yang sedang di praktikan, kurang memahami kalimat atau naskah dialog, masih banyak siswa yang malu-malu untuk memperagakan perannya masing-masing dan kurang emosi pada saat bermain peran atau *acting* serta kurang menghayati perannya masing-masing. Dengan demikian, studi ini dilanjut di siklus II.

3. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada di siklus II dilaksanakan di hari Rabu 24 Juni 2025 jam 12.00 WIB - selesai. Pada tahap ini penulis masih mempergunakan model pembelajaran *role playing* di materi belajar Salahuddin Al Ayyubi, tetapi sebelum memulai menggunakan model pembelajaran *role playing* seluruh siswa mengadakan ice breaking pada siklus II ini, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berupa video ini berharap bisa mempermudah siswa guna meningkatkan tes praktik, serta kakak penelitian membawa teman untuk memperagakan pada watak pemeran yang ada di naskah dialog tersebut dan Perumusan berikut dibuat oleh penulis mengenai proses perencanaan di siklus ini:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus kedua, peneliti terus menggunakan model pembelajaran peran bermain. Namun, mereka menggunakan materi pendukung, seperti video yang berkaitan dengan materi pelajaran salat Salahuddin Al Ayyubi dan rubrik penilaian/panduan penilaian yang jelas untuk elemen seperti penghayatan peran, penggunaan bahasa, kerja sama tim, dan pemahaman materi. Setelah itu, siswa diberikan tes tulis dan pra-ujian.

- 1) Peneliti menilai dan mencari upaya untuk memperbaiki hasil refleksi siklus I untuk digunakan dalam pembelajaran berikutnya.
- 2) Peneliti mempersiapkan alat belajar yang mencakup RPP, bahan belajar, media, dan tempat yang sesuai untuk berjalannya proses kegiatan penelitian.
- 3) Peneliti juga membuat lembar pengamatan dan lembar tes tertulis berupa soal dan membuat teks / naskah dialog untuk memahami sebuah naskah dialog, penghayatan peran, penggunaan bahasa serta kerjasama sesama kelompok yang sudah ditetapkan oleh kakak-kakak mahasiswa untuk menguji keaktifan selama belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Peneliti menjalankan pembelajaran sesuai dengan alur pembelajaran Shalahuddin Al-Ayyubi dan mempergunakan RPP yang

telah disusun. Ketika waktu bersamaan, pengamat memantau segala sesuatu yang terjadi di kelas, termasuk pekerjaan guru dan siswa.

1. Kegiatan Awal

- a) .Pengajar memasuki ruangan dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebagai pembuka pembelajaran.
- b) Peneliti memeriksa kehadiran dan keadaan siswa serta memberikan dorongan untuk semangat.
- c) Peneliti menyarankan siswa untuk bermain ice breaking terlebih dahulu untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus mereka dan membuat mereka lebih aktif bermain peran.
- d) .Analisis Refleksi Siklus 1 bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terus muncul, seperti kurangnya keberanian siswa untuk berperan, beberapa siswa masih pasif dalam diskusi, dan guru tidak memberikan pengarahan yang cukup saat pembagian peran.
- e) Membuat Skenario *Role playing* Baru: Buat skenario baru berdasarkan KD SKI kelas VIII, seperti "Salahuddin Al Ayyubi", untuk memastikan semua siswa menerima peran yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

2. Kegiatan Utama

- a) Pembentukan Kelompok (5 menit): Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil dengan 4–6 orang masing-masing, dan masing-

masing kelompok diberi skenario atau peran sejarah yang berbeda.

- b) Pemberian Skenario: Peneliti memberikan penjelasan singkat tentang konteks sejarah skenario, teks singkat diberikan kepada tiap kelompok untuk dipahami dan diubah menjadi drama singkat (improvisasi diperbolehkan), dan siswa diberi waktu untuk membaca dan memahami perannya.
- c) .Pementasan *Role playing* (15–20 menit), di mana setiap kelompok memperagakan skenario yang telah disiapkan, dan kelompok lain menjadi penonton aktif (mengamati, mencatat hal-hal yang menarik, dan menyiapkan pertanyaan).

Gambar 4.2

Role Playing pada Siklus II



3. Penutup

- a) Refleksi dan Evaluasi Pembelajaran yaitu peneliti/ pengamat mengajak peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran hari ini, terutama terkait peran yang mereka mainkan dan Peserta didik diberi kesempatan menyampaikan pengalaman dan pendapat mereka mengenai pelaksanaan model *role playing*, serta dampaknya terhadap pemahaman materi SKI.
- b) Penegasan Materi yaitu Guru memberikan penguatan terhadap materi inti yang telah dipelajari melalui diskusi singkat, Menyampaikan poin-poin penting terkait tokoh atau peristiwa sejarah Islam yang telah diperankan oleh peserta didik.
- c) Penilaian Keaktifan dan Pemahaman yaitu Guru memberikan umpan balik terhadap keaktifan peserta didik selama bermain peran, Guru juga memberikan apresiasi bagi kelompok atau individu yang menunjukkan partisipasi aktif dan pemahaman yang baik terhadap materi

4. Observasi

Observasi peserta didik dilakukan secara bersamaan, seperti yang dilakukan pada siklus pertama. Dengan model pembelajaran *role playing*, peserta didik dapat melihat secara langsung bagaimana kegiatan keaktifan mereka berlangsung selama tahap proses model pembelajaran. Lembar pengamatan telah diatur untuk mengetahui

apakah pembelajaran berlangsung secara *role playing*. Tabel lembar observasi yang menunjukkan hal ini ditunjukkan di bawah ini:

Observasi peserta didik dilakukan secara bersamaan, seperti yang dilakukan pada siklus pertama. Dengan model pembelajaran *role playing*, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana kegiatan keaktifan mereka berlangsung selama tahap proses model pembelajaran. Lembar pengamatan telah diatur untuk mengetahui apakah pembelajaran berlangsung secara *role playing*. Tabel lembar observasi yang menunjukkan hal ini ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 4. 4

Lembar Observasi Siswa Siklus II

No	Nama	Antusiasme (1-5)	Komunika si (1-5)	Kerjasama (1-5)	Pemah aman naskah dialog (1-5)	Pema hama n peran (1-5)	Skor nilai
	Afwan Akbar	5	5	5	5	3	23
2.	Akram Murazaky Rinaldi	5	5	5	5	3	23
3.	Ana Ayatun Nisa	5	5	5	5	3	23
4.	Dika Adinata Pratama	5	5	5	5	3	23
5.	Elvanita Jahira Zahra	5	5	5	5	3	23
6	Faisal Rizal Ramadhan	5	5	5	5	3	23
7	Faiz Ashar	5	5	5	5	3	23

8	Farli Aprilio Irawan	5	5	5	5	3	23
9	Fic Haekal	5	5	5	5	3	23
10	Gladis Syuhada	5	5	5	5	3	23
11	Kanaya Hanifah Sakhi	5	5	5	5	3	23
12	Kayla Hanifah Sakhi	5	5	5	5	3	23
13	Keysia Nur Nabilla	5	5	5	5	3	23
14	Khalis Javas Prabasworo	5	5	5	5	3	23
15	Khoerunisa	5	5	5	5	3	23
16	Kian Habibi Adhar	5	5	5	5	3	23
17	M. Absi Annas F	5	5	5	5	3	23
18	Moc. Abdullah	5	5	5	5	3	23
19	Muhammad Daffaa Azzahro	5	5	5	5	3	23
20	Muhammad Dafa Ramadhani	5	5	5	5	3	23
21	Muhammad Ihsan Octa Trician	5	5	5	5	3	23
22	Muhammad Nizar Firraz	5	5	5	5	3	23
23	Muhammad Rafki	5	4	5	5	4	22
24	Muhammad Rafky Hardiansyah	5	4	5	5	4	22
25	Muhammad Robi Haffi	5	4	5	5	4	22
26	Muhammad Yahya An-Nawawi	5	4	5	5	4	22
27	Muhammad Azhar Arrahman	5	4	5	5	4	22
28	Muttia Citra Lesmana	5	4	5	5	4	22
29	Nayla Fatiah Astuti	5	4	5	5	4	22

30	Olivia Indah sejati	5	4	5	5	4	22
31	Nurin Najwa Putri Haryanto	5	4	5	5	4	22
32	Putri Ayu Septiani Impuni	5	4	5	5	4	22
33	Sabil Yudha Pratama	5	4	5	5	4	22
34	Sintya Nabila	5	4	5	5	4	22
35	Siti Salwa Khoerunnisa	5	4	5	5	4	22
36	Syabrina Putri Diansyah	5	4	5	5	4	22
37	Syarif Ahmad Saputra	5	4	5	5	4	22
38	Try Lidya Octavia	5	4	5	5	4	22
39	Tsabetha Alwa Nazhirah	5	4	5	5	4	22
40	Yudhanto Ilham Ramadhan	5	4	5	5	4	22
41	Zahira Ajeng Nugraini	5	4	5	5	4	22

➤ Keterangan Skor (Skala 1–5)

1= Sangat kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat baik

➤ Penjelasan Indikator

a. Antusiasme: Semangat siswa dalam mengikuti dan berperan.

b. Komunikasi: Kemampuan berbicara, berdialog, dan menanggapi saat bermain peran.

c. Kerja Sama: Interaksi dengan teman satu kelompok dalam mempersiapkan dan menjalankan peran.

39	Tsabittha Alwa Nazhirah	90	80	80	80	80	80	80	81,42	Tuntas
40	Yudhanto Ilham Ramadhan	80	80	80	80	80	80	80	80	Tuntas
41	Zahira Ajeng Nugraini	90	80	80	80	80	80	80	81,42	Tuntas

Data di atas menunjukkan siswa terlibat dalam pelajaran SKI dengan tema praktik bermain peran tentang "Salahuddin Al Ayyubi di siklus II" secara persentase, termasuk:

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

N

$$P = \frac{34 \times 100\%}{41}$$

41

$$P = 82,92\%$$

Selain itu, siswa yang tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran SKI, seperti mempraktikkan atau bermain peran tentang "Salahuddin Al Ayyubi dari KKM sekolah dipersentase," termasuk:

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

N

$$P = \frac{7 \times 100\%}{41}$$

41

$$P = 17,04\%$$

5. Refleksi

Siklus II pembelajaran model pembelajaran peran berjalan dengan baik. Dari 41 siswa di kelas VIII B, 27 dari mereka mencapai (7) tujuh indikator yang menilai keaktifan siswa, termasuk kegiatan mendengar, lisan, visual, menulis, motorik, mental, dan emosi saat bermain peran. siswa kelas VIII B tidak asik sendiri pada saat teman kelompoknya maju sedangkan kelompok yang tidak maju itu mengomentari kelompok yang maju, mengomentari contohnya kelompok pertama itu kurang kerjasamanya, kurangnya memahami isi naskah drama yang sudah dibuatkan oleh peneliti atau kakak mahasiswanya, untuk kelompok yang maju mampu sangat antusias, memahami apa yang ada di naskah dialog tersebut sehingga kelompok yang maju atau kelompok yang sedang mempraktikkan bermain perannya dapat berjalan lancar.

Sesuai yang ada di indikator penilaian tentang keaktifan yaitu menguasai materi naskah dialog serta siswa yang sedang mempraktikkan membangun emosi pada saat bermain perannya masing-masing, Ini memastikan bahwasannya keaktifan siswa dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* terkait pada mata pelajaran SKI ini berjalan secara optimal serta mencapai hasil yang optimal. Hasil refleksi menunjukkan penelitian di siklus II berhasil karena memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan, yang menghasilkan kelulusan 82,92%. Oleh karena itu, penelitian di siklus II berakhir.

Gambar 4. 1
 Diagram Batang Capaian Observasi Aktivitas Keaktifan Peserta Didik
 Siklus I dan Siklus II

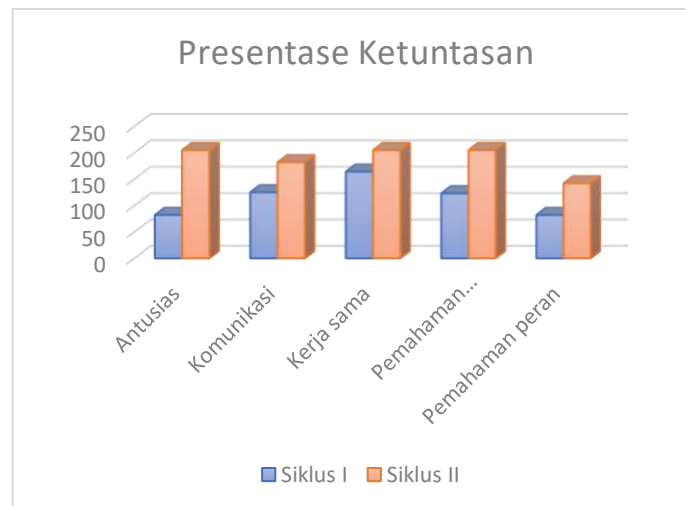


Diagram diatas adalah indikator-indikator penilaian observasi yaitu penilaian observasi tentang Antusias, Komunikasi, Kerja sama, Pemahaman tentang naskah dialog dan yang terakhir yaitu pemahaman peran, Jadi, indikator-indikator penilaian dari kelima ini masing-masing mempunyai skor 1-5, dari skor tersebut contohnya

Diagram di atas dapat diperlihatkan di siklus I, total skor antusias siswa yaitu 82 jika dipersentasekan menjadi 4%, total skor siswa yang komunikasi 125 jika dipersentasekan menjadi 3,4%, jumlah siswa yang kerjasama yaitu 164 jika persentase kan menjadi 4%, total skor siswa mengenai pemahaman naskah dialog yaitu 123 dipersentasekan menjadi 3%, total skor siswa pemahaman peran yaitu 82 dipersentasekan menjadi 2%.

Sedangkan di Siklus II, total skor siswa yang antusias yaitu 205 dipersentasekan menjadi 5%, total skor siswa mengenai indikator penilaian

komunikasi 182 jika dipersentasekan menjadi 4,43%, total indikator penilaian observasi mengenai Kerjasama 205 jika dipersentasekan menjadi 5% ,total skor penilaian observasi mengenai Pemahaman naskah dialog berjumlah 205 jika dipersentasekan menjadi 5%, dan terakhir total skor mengenai Pemahaman Peran berjumlah 142 jika dipersentasekan menjadi 3,46%.

Oleh karena itu dapat disimpulkan siswa pada siklus I mengenai penilaian observasi siswa tentang antusias seluruh siswa dapat dikatakan mendapat skor 2, sedangkan indikator penilaian Komunikasi sebagian siswa mendapatkan skor 3 dan ada yang mendapatkan skor 4, sedangkan indikator tentang penilaian kerja sama seluruh siswa mendapatkan skor 4%, Indikator penilaian mengenai pemahaman naskah dialog seluruh siswa mendapatkan skor naskah dialog seluruh siswa mendapatkan skor 3%, dan terakhir indikator penilaian tentang pemahaman peran seluruh siswa mendapatkan nilai skor 2%,

Dapat ditarik kesimpulan di siklus 2 indikator penilaian mengenai Antusias seluruh siswa mendapatkan nilai skor 5, indikator penilaian komunikasi sebagian siswa mendapatkan nilai skor 5 sebagian lagi mendapatkan nilai skor 4, indikator penilaian mengenai Kerjasama seluruh siswa mendapatkan nilai skor 5, indikator penilaian mengenai Pemahaman naskah dialog seluruh siswa mendapatkan nilai skor 5, indikator penilaian Pemahaman Peran sebagian siswa ada yang mendapatkan skor 3 ada yang

mendapatkan skor 4. Jadi bahwasanya ada kenaikan pada capaian kegiatan mengenai keaktifan siswa di siklus I dan di siklus II.

6. Peningkatan pra siklus, siklus I ke siklus II

Hasil evaluasi dari pra siklus (Kondisi awal), dari siklus I ada peningkatan ke siklus II, yang mana akan dijelaskan di bawah ini:

Tabel 4. 6
Peningkatan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Tuntas dan Tidak Tuntas	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	30 (73,17%)	11 (26,82%)	34 (82,92%)
2.	Tidak Tuntas	11 (26,82%)	30 (73,17%)	7 (17,07%)

Data di atas menunjukkan peningkatan keaktifan siswa. Pada pra-siklus, ada 30 siswa yang tuntas, yang berarti persentasenya adalah 73,17%. Sementara itu, ada 11 siswa yang tidak tuntas, atau 26,82%.

Di siklus I, jumlah siswa yang tuntas turun menjadi 11 siswa, dengan persentase 26,82%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 30 siswa, atau 73,17%.

Namun, di siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 34 siswa, dengan persentase 82,92%. Sementara itu, siswa yang tidak tuntas di siklus II berjumlah 7 siswa, atau 17,07%.

Jadi, ada peningkatan keaktifan siswa dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II, dengan total 82,92% dari 41 siswa. Berdasarkan hasil ini, bisa disimpulkan penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam materi SKI tentang 'Salahuddin Al Ayyubi' di MTs Jakarta Pusat berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa, karena sudah memenuhi kriteria kelulusan. Oleh karena itu, studi ini dihentikan di siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada temuan dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan dan dipaparkan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran role playing dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara siklis. Guru membentuk kelompok siswa untuk memainkan peran tokoh sejarah, khususnya mengenai Salahuddin Al-Ayyubi, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dan lebih memahami materi secara kontekstual. Model ini melibatkan aktivitas mendengar, berbicara, visual, menulis, motorik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran, yang membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.
2. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, model role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Persentase siswa yang aktif dan tuntas dalam pembelajaran meningkat dari 73,17% pada pra siklus menjadi 82,92% pada siklus kedua. Selain itu, indikator keaktifan siswa, seperti antusiasme, komunikasi, kerja sama, dan pemahaman peran juga menunjukkan peningkatan signifikan. Dengan demikian, model role playing dapat meningkatkan keaktifan peserta

didik secara optimal pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Jakarta Pusat.

B. Saran

1. Untuk Madrasah, Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran di lingkungan madrasah, sangat penting untuk memprioritaskan penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan keaktifan peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran serta mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam kurikulum secara optimal dan terarah.
2. Sebagai pendidik, Pendidik harus dapat mengatur kelas dengan baik dengan menerapkan teknik belajar yang tepat, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *role playing* yang inovatif dan konsisten.
3. Sebagai seorang siswa, agar lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran dengan bertanya tentang materi yang disampaikan, aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran dengan model *role playing* agar dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Partisipasi aktif akan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yonny, d. (2012). MENYUSUN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. Dalam *Familia, Peningkatan kemampuan menulis melalui penelitian tindakan kelas* (hal. 168-172). Yogyakarta: aulia (r).
- Anggraeni, V. N. (2022). Strategi Student Facilitator and Explaining sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 87.
- Anggraeni, V. N. (2022). Strategi Student Facilitator and Explaining sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 86-87.
- Anggraini, P. D. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. . *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 295-296.
- Ariska, Y. F. (2021). Tinjauan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Melalui Metode Siodrama. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 14.
- Arrobi, J. &. (2022). Efektivitas metode siodrama terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 994.

- Asmara, A. a. (2024). model Pembelajaran Berkonteks Masalah. *Cv. Azka Pustaka*, 5-6.
- Chintiawati, P. D. (2018). efektifan model pembelajaran sosiodrama terhadap hasil belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 51.
- Elviana, P. S. (2018). Pembentukan sikap mandiri dantanggung jawab melalui penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 140-141.
- Gunawan, Y. I. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. . *Khazanah Akademia*,, 74-82.
- Hardini, T. (2015). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama di kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang. *jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, , 122.
- Jalilah, S. R. (2021). Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal basicedu*,, 5947 .
- Jalilah, S. R. (2021). Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Sosiodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. . *Jurnal basicedu*, 5949 .
- Jayusman, I. &. (2020). Aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran learning management system (LMS) berbasis edmodo dalam pembelajaran sejarah. . *Jurnal Artefak*,, 1-6.

- Karimah, N. R. (2022). Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, , 12976.
- Mahfudz, M. S. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi dan penerapannya. *Jurnal Riset Ilmiah*, , 1-3.
- Mardian, R. (2012). Peningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas xi ips 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan metode bermain peran (role playing). . *Pakar pendidikan*,, 151-152.
- Maria, A. &. (2023). Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Masagi*,, 2-3.
- Maria, A. &. (2023). Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Masagi*, Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- Monica, S. &. (2021). Pengaruh keterampilan membuka dan menutup pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuklinggau. *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 9-20 .
- Monica, S. &. (2021). Pengaruh keterampilan membuka dan menutup pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuklinggau. . *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*,, 70-71.

- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. . *n Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 8-9.
- Nanda, I. (2021). Penelitian Tindakan Kelas . *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*, 4-7.
- Napitupulu, H. B. (2025). METODE SOSIODRAMA DALAM PEMBELAJARAN MENURUT PERSPEKTIF ISLAM. *jurnal Bakti Sosial*, 372-373.
- Nudqi, P. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Sosiodrama Pada Mata Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Ngrambe 2. *Majalah Ilmiah Kependidikan*,, 48.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 147.
- OKTARIANI, R. N. (2017). MODEL PEMBELAJARAN DEBAT DAN ROLE PLAYING. *wordpress.com*.
- Pakaya, Y. M. (2020). Penerapan model pembelajaran sosiodrama pada anak. *Jurnal Pelita PAUD*,, 133.
- Pakaya, Y. M. (2020). Penerapan model pembelajaran sosiodrama pada anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 132-133.

- Payon, F. F. (2021). Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik kelas III SD. . *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, , 53-58.
- Prasetyaningrum, U. (2022). Penggunaan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 181.
- Prasetyaningrum, U. (2022). Penggunaan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*,, 182.
- Purwanti, I. (2020). Menghadirkan Model Pembelajaran Sosiodrama Untuk Meningkatkan Ke Aktifan Belajar Siswa. 3.
- Prof. Dra. Herawati Susilo, M. P. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KEPROFESIONALAN GURU DAN CALON GURU. Dalam M. P. Prof. Dra. Herawati Susilo, Tindakan Kelas SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KEPROFESIONALAN GURU DAN CALON GURU (hal. 1-2). malang: bayumedia.*
- Rikawati, K. &. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *ournal of Educational Chemistry (JEC)*, 43-45.
- Rikawati, K. &. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*,, 42-43.

- Roshita, I. (2018). Upaya meningkatkan perilaku sopan santun melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama. . *urnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling*, 30-31.
- SHUDA, I. S. (2023). Pengertian Penerapan. *repository uin. suska* , 13.
- Sutikno, D. .. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran "Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan"*. Lombok: Holistica.
- Sutikno, D. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran "Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan"*. Lombok: Holistica.
- Tarigan, A. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa KELAS III SD Negeri 013, Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. Jurnal Primary Studi Pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas riau.
- Thoha, Chabib dkk. (1999), *Metodelogi Pengajaran Agama*, Semarang: Pustaka Pelajar, h.222-223.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 130.
- Wibowo, N. (2016). paya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 . *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, `130.

- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo. (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 130-131.
- Wulandari, D. (2022). Metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Aksioma Ad Diniyah: The Indonesian Journal Of Islamic Studies*, , 77-78.
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*,, 56.
- Zulham, M. (2015). Aplikasi Teori Ilmu Bahasa terhadap Pandangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 113.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

KD	Indikator	Bahan Kajian	No Butir Soal	Jumlah Butir
1.7. Menghargai semangat juang yang dimiliki para pemimpinDaulah Ayyubiyah merupakan spirit ajaran Islam	1.7.1 Meyakini semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah merupakan spirit ajaran Islam	PEMIMPIN BESAR DAULAH AYYUBIYAH.	Siklus I: PG 6 Siklus II: PG 8	2 SOAL
1.8.Menghargai Karya Ilmuwan Muslim Sebagai Khazanah Intelektual Islam.	1.8.1 Meyakini kaya ilmuwan muslim masa DaulahAyyubiyah sebagai khazanah intelektual Islam		Siklus I: PG 6, 7, 9	3 Soal

<p>2.7. Menjalankan sikap tegas dan toleran dalam meneladani semangat juang para pemimpin Daulah Abbasiyah</p> <p>2.8. Menjalankan sikap kritis dan ilmiah di bidang ilmu pengetahuan sebagaimana dicontohkan ilmuwan muslim pada masa Daulah Ayyubiyah</p>	<p>2.7.1 Membentuk sikap tegas dan toleran dalam meneladani semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah</p> <p>2.8.1 Menunjukkan sikap kritis dan ilmiah di bidang ilmu pengetahuan seperti yang dicontohkan ilmuwan Islam</p>	<p>PENGUASA BESAR DAULAH AYYUBIYAH.</p>	<p>Siklus I: PG 2,10</p> <p>Siklus II: PG 2, 4</p>	<p>5 Soal</p> <p>5 Soal. .</p>
<p>4.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin Al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil)</p> <p>1.9 Menganalisis peran ilmuwan muslim pada masa Daulah Ayyubiyah dalam kemajuan peradaban Islam</p>	<p>3.7.1 Menelaah semangat juang para pemimpin besar Daulah Ayyubiyah (Salahuddin Al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil)</p> <p>3.8.1 Menemukan peran ilmuwan muslim pada masa Daulah Ayyubiyah dalam memajukan peradaban Islam</p>	<p>KIPRAH PEMIMPIN DAULAH AYYUBIYAH MEMAJUKAN PERADABAN ISLAM</p>	<p>Silus I: PG 1, 5</p> <p>Siklus II: PG 1, 8</p>	<p>2 Soal</p> <p>1 Soal</p>

<p>4.7 Mengidentifikasi karakter para tokoh yang terkenal (Shalahuddin Al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil) pada masa Daulah Ayyubiyah</p>	<p>4.7.1 Merumuskan karakter tokoh pemimpin besar Daulah Ayyubiyah</p>	<p>SUMBANGSIH BESAR ILMUWAN ISLAM MASA DAULAH AYYUBIYAH</p>	<p>Siklus II: PG 7, 10</p>	<p>2 Soal</p>
<p>4.8. Mengidentifikasi peran ilmuwan dalam memajukan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah</p>	<p>4.8.1 Menyusun peran ilmuwan Islam memajukan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Ayyubiyah</p>		<p>Siklus II: PG 3, 5, 9</p>	<p>2 Soal</p>

Lampiran 2 : Lembar Kriteria Tes Keterampilan Siklus I dan Siklus I

LEMBAR KRITERIA TES KETERAMPILAN SIKLUS I DAN SIKLUS I

No	Penilaian Keaktifan siswa	Siklus I	Siklus II
1	Kegiatan mendengarkan	86%	88%
2	Kegiatan lisan	45%	61%
3	Aktivitas visual	35%	78%
4	Aktivitas menulis	65%	73%
5	Aktivitas motorik	53%	21%
6	Aktivitas mental	39%	69 %
7	Aktivitas emosi	65%	65 %

Lampiran 3. Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II

No	Nama	Antusiasme (1-5)	Komunika si (1-5)	Kerjasama (1-5)	Pemah aman naskah dialog (1-5)	Pema hama n peran (1-5)	Skor nilai
	Afwan Akbar						
2.	Akram Murazaky Rinaldi						
3.	Ana Ayatun Nisa						
4.	Dika Adinata Pratama						
5.	Elvanita Jahira Zahra						
6	Faisal Rizal Ramadhan						
7	Faiz Ashar						
8	Farli Aprilio Irawan						
9	Fic Haekal						
10	Gladis Syuhada						
11	Kanaya Hanifah Sakhi						
12	Kayla Hanifah Sakhi						
13	Keysia Nur Nabilla						
14	Khalis Javas Prabasworo						
15	Khoerunisa						
16	Kian Habibi Adhar						
17	M. Absi Annas F						

18	Moc. Abdullah						
19	Muhammad Daffaa Azzahro						
20	Muhammad Dafa Ramadhani						
21	Muhammad Ihsan Octa Trician						
22	Muhammad Nizar Firraz						
23	Muhammad Rafki						
24	Muhammad Rafky Hardiansyah						
25	Muhammad Robi Haffi						
26	Muhammad Yahya An-Nawawi						
27	Muhammad Azhar Arrahman						
28	Muttia Citra Lesmana						
29	Nayla Fatiah Astuti						
30	Olivia Indah sejati						
31	Nurin Najwa Putri Haryanto						
32	Putri Ayu Septiani Impuni						
33	Sabil Yudha Pratama						
34	Sintya Nabila						
35	Siti Salwa Khoerunnisa						
36	Syabrina Putri Diansyah						
37	Syarif Ahmad Saputra						
38	Try Lidya Octavia						
39	Tsabitha Alwa Nazhirah						
40	Yudhanto Ilham Ramadhan						
41	Zahira Ajeng Nugraini						

Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian

Profil Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat didirikan pada tahun 1970 dan mendapatkan izin operasional pada tahun 1973. Sekolah ini berada di bawah Yayasan Jamiat Khair yang berlokasi di Tanah Tinggi, Senen, Jakarta Pusat. Sejak awal berdirinya hingga sekarang, Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat terus berkomitmen untuk mengajak masyarakat, terutama yang kurang mampu, untuk belajar dan mendapatkan ilmu.

Sekolah ini juga mendukung program wajib belajar 9 tahun yang dicanangkan oleh pemerintah. Pada tahun pelajaran 2012-2013, MTs Jakarta Pusat sudah berkembang pesat. Selain itu, Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat juga membantu siswa-siswinya mengembangkan bakat dan minat melalui berbagai kegiatan pengembangan diri dan ekstrakurikuler.

Berikut adalah profil sekolah secara rinci:

Data Sekolah

Nama Sekolah	MTs Jakarta Pusat
NPSN	20178150
Bentuk Pendidikan	MTs
Status Kepemilikan	SWASTA
SK Pendiri Sekolah	073/Ts/JP/VI/1985
Tanggal SK Pendirian	19-08-1985
SK Izin Operasional	
Tanggal SK Izin Oprasional	11-04-2016

Visi, Misi, dan Tujuan MTs Jakarta Pusat

a. Visi

“Generasi Unggul yang berprestasi Memiliki Lifeskill dan Berkepribadian Islami”

b. Misi

1. Melaksanakan Pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan terencana agar dapat berkembang .
2. Menyiapkan generasi yang unggul dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Mengembangkan bakat dan minat siswa melalui kegiatan pengembangan diri dan Ekstrakurikuler.

4. Membekali siswa untuk mampu menerapkan kebudayaan keislaman dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan

1. Melaksanakan pembelajaran yang efektif,
2. Mengembangkan bakat dan minat siswa,
3. Melaksanakan kegiatan pengembangan diri dan ekstrakurikuler,
4. Mengembangkan dan menerapkan nilai – nilai islami dalam diri siswa.

Sarana dan Prasarana MTs Jakarta Pusat

No.	Sarana Prasarana	Jumlah
1.	Kelas	10 (lokal)
2.	Ruang Guru	1 (lokal)
3.	Ruang Tata Usaha	1 (lokal)
4.	Ruang Perpustakaan	1 (lokal)
5	Ruang BK	1 (lokal)
6	Ruang Tenaga Administrasi	1 (lokal)
7	Ruang OSIS	1 (lokal)
8	Ruang UKS	1 (lokal)
9.	Ruang/Pos Keamanan	1 (lokal)
10	Kantin Sekolah	2 (lokal)
11.	Halaman Sekolah	1 (lokal)
12.	Musholla	1 (lokal)
13.	Gazebo	1 (lokal)
14	Kamar mandi	4 (lokal)
15	Peserta Didik : Kelas 7 Kelas 8 Kelas 9	135 (siswa) 149 (siswa) 131 (siswa)
16.	Tenaga Kebersihan	2 (orang)
17.	Tenaga Keamanan	2(orang)

Guru dan Ketenagakerjaan

No	Nama Guru	Jabatan	Mata Pelajaran
1.	Ade Tajudin S.Pd	Kepala Madrasah	-Bahasa Indonesia
2.	Slamet Riyanto,S.Pd	WakaBid Kurikulum	Matematika
3.	Ranny Ramayanti, S.Pd	Wali Kelas IX B	Bahasa Indonesia
4.	Zulidah Wahyuningsih, S.Pd.I	Wali kelas 8B	-Al-Quran HADIS
5.	Upik Zaitiyah, S.Ag	WakaBid Kesiswaan	-Akidah, Prakarya

No	Nama Guru	Jabatan	Mata Pelajaran
6.	Aminuddin	Wali Kelas 7C	Fiqih
7.	Ahmad Faoji,S.Pd.I	Guru	-SKI
8.	Suryana, S.PD.I		- PKN , Prakarya
9.	Sri Puji Astuti,S.E	Wali kelas 9C	PKN, Prakarya
10.	Muhsin,S.Pd.I	Waka Bid Sarpras & Humas	Bahasa Arab
11.	Nur Roziqin,S.Pd.I	Guru	Bahasa Arab

12.	Oni Puji Alfiani,S.Pd	Wali Kelas 9A	Matematika
13.	Dedy Chandra,S.T	Guru	IPA
14.	Surasini,S.Ag	Guru	IPA
15.	Charisma Badariatul H,S.Pd	Guru	Seni dan Prakarya
16.	Chusni Wardani, S.Pd	Wali Kelas 9c	IPS
17.	Sutino, S.Pd	Guru	IPS
18.	Fida Zulfahmi S.Pd	Wali Kelas VII C	Bahasa Inggris
19.	Yuniati, S.Pd.I	Guru	Bahasa Inggris,Tahfidz
20.	Kusuma Wijaya,S.Pd.I	Wali Kelas 8D	Tahfidz
21.	Syarifullah, , S.Pd.M.Si	Wali Kelas 7B	Penjas Orkes
No	Nama Guru	Jabatan	Mata Pelajaran
22.	Hendra Susanto S.Sos	Guru	Fiqih
23.	Sukirman, S.Kom	Wali kelas IX D	Seni dan Prakarya,Informatika
24.	Amelia Anggraini,S.Pd	Guru	BK
25.	Ari Susilawati,S.Pd	Guru	BK
26.	Dwi Nitawati, S.Pd	Wali Kelas VIIIB	Iakidah,Seni dan Prakarya
27.	Mulyananda Chaerani	Guru	BK

28.	Hellen S.Pd	Guru	SKI
29	Siti Jamilah,M.Pd	Wali kelas 9B	
30.	Nengsih,S.Pd.I	Kepala Tata Usaha	

Lampiran 5 : Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Judul Penelitian : “Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kekatifan peserta didik pada mata Pelajaran SKI kelas VIII B di MTs Jakarta Pusat”.

Peneliti ; Adena Nurhaliza

Nama Siswa :

Kelas : VIII B

Sekolah : MTs Jakarta Pusat

Hari / tanggal :

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah Pertanyaan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda check list (✓) Pada kolom jawaban penilaian yang sudah disediakan.
3. Mohon kerjakan angket ini dengan jujur dan saksama. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan perasaan Anda. Jawaban Anda akan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Keterangan:

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS :Sangat Setuju

B. LEMBAR INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK

NO	Pernyataan	Indikator Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Bagaimana pendapat Anda mengenai model pembelajaran <i>role playing</i> dalam proses belajar di kelas				
2.	Apakah Anda merasa model <i>role playing</i> membantu Anda memahami materi pelajaran dengan lebih baik				
3.	Apakah Anda merasa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran saat menggunakan model <i>role playing</i>				
4.	Apakah Anda merasa model <i>role playing</i> menantang dan membuat Anda berpikir lebih kreatif				
5.	Apakah Anda merasa model <i>role playing</i> membantu Anda meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi				
6.	Apakah Anda merasa model <i>role playing</i> mendorong Anda untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat				

7.	Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait model <i>role playing</i>				
----	---	--	--	--	--

Lampiran 6 : Naskah Dialog

(Refleksi Pribadi Salahuddin Yusuf Al Ayyubi)

Tokoh:

1. **Salahuddin Yusuf Al Ayyubi** – Pemimpin utama
2. **Panglima Zaid** – Sahabat dan penasehat
3. **Muadz** – Seorang penulis sejarah atau murid muda yang mencatat
4. (Opsional: Narator, Tentara penjaga)

Narator :Tenda Salahuddin, malam hari setelah Yerusalem diserahkan dengan damai. Salahuddin duduk memandangi cahaya kota, tenang, setelah peperangan panjang.

Naskah Dialog:

Narator :(Muadz masuk pelan, membawa pena dan kertas. Panglima Zaid menyusul. Salahuddin duduk merenung.)

Panglima Zaid:

Tuanku... Yerusalem kini kembali ke tangan umat Islam. Pasukan bersuka cita, rakyat memuji... mengapa engkau tampak murung?

Salahuddin:

(Menunduk)

Karena kemenangan ini... bukan hanya tentang menaklukkan kota. Tapi tentang menaklukkan **nafsu dan amarah**.

Aku bertanya pada diriku sendiri: *Apakah aku benar-benar menang... atau hanya seorang hamba yang diuji oleh Allah dengan kuasa?*

Muadz:

Takjub

Tapi Tuanku, engkau telah menunjukkan keadilan. Engkau tidak membalas dendam, engkau melindungi rumah ibadah dan rakyat...

Salahuddin:

Benar, Muadz. Tapi aku takut... **apakah aku memimpin karena Allah, atau karena ingin dikenang manusia?**

Setiap malam aku berdoa, agar hatiku tetap lurus. Sebab musuh terbesar seorang pemimpin... bukan pasukan lawan, tapi **kesombongan dalam hatinya sendiri.**

Panglima Zaid:

Engkau tidak sombong, Tuanku. Dunia menyaksikan kemurahan hatimu. Bahkan musuh pun menghormatimu.

Salahuddin:

(JUJUR)

Tapi aku manusia, Zaid. Dan manusia mudah lupa.

Hari ini aku menang, besok bisa saja aku jatuh...

Itulah sebabnya aku terus merenung. Agar setiap keputusan yang kuambil... bukan demi nama, tapi **demi ridha Allah.**

Muadz:

(berdirihormat)

Aku akan mencatat kata-kata ini, Tuanku. Agar generasi setelah kita tahu... seorang pahlawan sejati bukan yang hanya menang di medan perang, tapi yang menang dalam jiwanya.

Salahuddin:

(pelan,tersenyum)

Biarkan sejarah menulis apa yang ia mau, Muadz...
Tugasku adalah menjaga hati ini... hingga akhir hayatku.

(Lampu redup. Suasana hening. Salahuddin melanjutkan duduk dan berzikir.

Muadz menulis, Zaid berdiri mengawasi dengan hormat.)

Lampiran 7 : Dokumentasi Foto

Tampak Depan MTs Jakarta Pusat



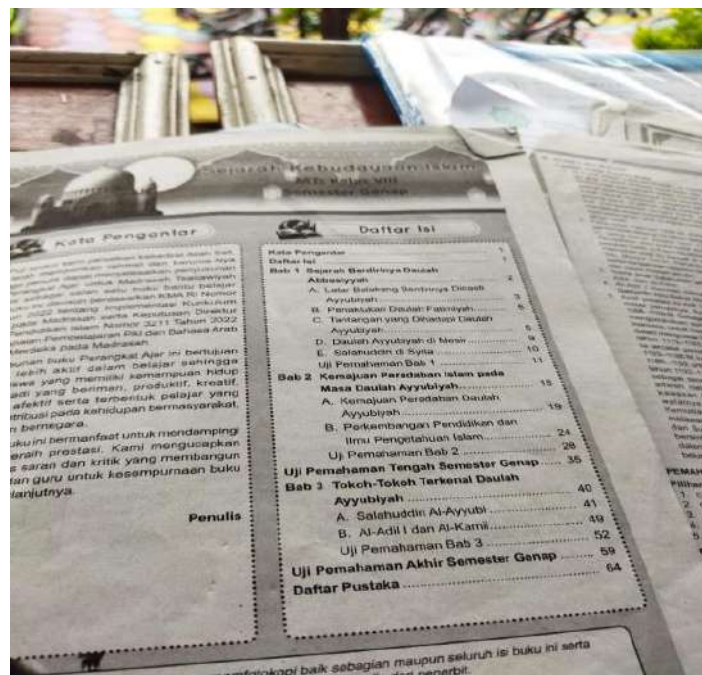
Ruang Guru dan Kepala Sekolah



Kelas



Wawancara mengenai model pembelajaran sebelumnya dan mengenai model pembelajaran *role playing*



Memberikan Informasi mengenai model pembelajaran *Role playing* serta memberikan lembar Angket



Foto bersama Kepala Sekolah Bapak Ade Tajudin S.Pd, untuk melakukan izin penelitian mengenai model pembelajaran *Role playing*



Foto bersama ibu Zulidah Wahyuningsih, S.Pd selaku wali kelas VIII B



Wawancara dengan Bapak faoji selaku guru SKI



Lampiran 8 : Surat Penelitian dari Kampus



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jln. Taman Amir Hamzah No.5 Jakarta 10320
021 390 6501 - 021 315 6864
fkip@unusia.ac.id - www.unusia.ac.id

Nomor : 237/DK.FKIP/100.02.14/V/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bpk/Ibu, Kepala Sekolah MTs Jakarta Pusat
Di Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi. Wabarokatuh.

Salam silaturahmi kami sampaikan kepada Bapak/Ibu selaku Kepala Sekolah MTs Jakarta Pusat, semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT serta sehat selalu hingga dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan baik. Aamiin.

Sehubungan dengan hal tersebut pimpinan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Adena Nurhaliza**
NIM : 21130043
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang Pendidikan : (S1) Strata Satu

Adalah mahasiswa/i Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, mohon diperkenankan untuk melaksanakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin guna mendapatkan data yang diperlukan, sebagai bahan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Jakarta Pusat”

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami ucapkan terimakasih

Wallahul Muwafiq Illa Aqwamith Thorieq
Wassalamu'alaikum Warohmatullahi. Wabarokatuh.

Jakarta, 15 Mei 2025
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dede Setiawan, M.Pd.
NIDN. 2110118201

UNU
FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN

Lampiran 9 : Surat pelaksanaan Penelitian dari MTs Jakarta Pusat

MADRASAH TSANAWIYAH JAKARTA PUSAT
 Jl. Kalibaru Timur V/104, Kel. Bungur, Kec. Senen
 Jakarta Pusat 10460 Telp./Fax (021) 4258073
 e-mail : admin@mtsjakartapusat.scb.id
 website: www.mtsjakartapusat.scb.id

Nomor : 011.92/MTs.JP/VI/2025
 Lamp :
 Perihal : **Balasan Permohonan Mengadakan Penelitian**

Yth. Dekan Universitas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
 Di
 Jakarta

Berdasarkan surat dari Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia nomor : 167./DK.FKIP/100.02.14/III/2025 tanggal 17 Maret 2025, perihal permohonan izin penelitian dan pengambilan data, berkaitan dengan perihal kegiatan tersebut, Kepala Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat menerangkan bawah yang bersangkutan :


Nama : Adena Nurhaliza
 NPM : 21130043
 Program studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang Pendidikan : (S1) Strata Satu

Benar telah melakukan penelitian (Research) di Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat pada tanggal 29 April s.d 29 Mei 2025, dalam rangka persiapan penulisan karya ilmiah/skripsi/tugas akhir yang merupakan salah satu syarat menyelesaikan studi akhir dengan judul **"Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Jakarta Pusat."**

Demikian surat ini dibuat dan diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Jakarta, 25 Juni 2025
 Kepala Madrasah


Ade Tajudin, S.Pd
 NIP. -





Lampiran 10 : Form Bimbingan Skripsi







FORM BIMBINGAN SKRIPSI





Nama : Adena Nurhaliza

Judul : “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Jakarta Pusat“

Pembimbing : Kurniawati Rahmah, M.M.Pd

No	Hari / Tanggal	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 17 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat outline proposal skripsi - Penjelasan dan penjabaran seputar BAB I - Perbaikan pengetikan kutipan di bab I - Perbaiki manfaat dan pertanyaan peneliti . - Memperbaiki bab I tentang Latar Belakang Masalah. - Pedoman penulisan Skripsi. 	
2.	Sabtu, 22 Febuari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan bab II - Mencari tau perbedaan model dan metode. - Memperbaiki Konsep penerapan model. - Pengertian Penerapan. 	
3.	Sabtu, 19 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki Metode penelitian di bab III - Memperbaiki waktu penelitian di bab III 	
4.	Rabu, 23 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - ACC Seminar Proposal 	

5.	Kamis, 8 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi terkait Sempro - Revisi tentang penulisan skripsi - Tujuan dan manfaat <i>role playing</i> 	
6.	Kamis, 15 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Zoom terkait penulisan skripsi serta zoom tentang terjun langsung ke sekolahan - 	
7.	Rabu, 21 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian Lapangan dan bertemu bapak faoji selaku guru SKI kelas VIII - Meminta izin kepada Walas VIII B akan mengadakan penelitian di kelas VIII B - Meminta izin kepada kepala sekolah untuk mengadakan penelitian di kelas VIII B 	
8.	Selasa 27 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun lembar kegiatan siswa - Menyusun angket siswa - Membuat dialog atau jalan cerita 	
9.	Rabu, 28 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Menjalankan siklus I di kelas VIII B 	
10.	Kamis, 19 Juni 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Meminta izin kepada Walas kelas VIII B untuk menjalankan siklus II di kelas VIII B - Meminta izin kepada kepala sekolah untuk menjalankan siklus II di kelas VIII B 	

11.	Rabu, 24 Juni 2025	- Melaksanakan siklus II di kelas VIII B	
12.	Sabtu, 12 Juli 2025	- Mengaplikasikan dari siklus II dan siklus II ke dalam skripsi	
13.	Senin, 14 Juli 2025	- Zoom mengenai penulisan skripsi	
14.	Kamis, 18 Juli 2025	- Turnitin sampai 25%	
15.	Selasa, 5 Agustus 2025	- Hasil Turnitin 17%	

1. **Hasil Plagiarisme**

Bab_4_5_Skripsi_Model_Role_Playing_dalam_meningkatkan_...
1754402246363

ORIGINALITY REPORT

17%
SIMILARITY INDEX

16%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unusia.ac.id Internet Source	2%
2	najmulahmadcom.files.wordpress.com Internet Source	1%
3	www.mtsjakartapusat.sch.id Internet Source	1%
4	repository.uac.ac.id Internet Source	1%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
7	unusia.ac.id Internet Source	<1%
8	id.scribd.com Internet Source	<1%
9	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
10	core.ac.uk Internet Source	<1%
11	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%

12	123dok.com Internet Source	<1%
13	docplayer.info Internet Source	<1%
14	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%
15	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
16	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1%

17	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
18	repository.iaimsinjai.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
20	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
21	adoc.pub Internet Source	<1 %
22	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
23	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1 %
24	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
25	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
	repository.uinjambi.ac.id	
26	Internet Source	<1 %
27	ibicie.uinib.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
29	id.123dok.com Internet Source	<1 %
30	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1 %
31	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
32	moam.info Internet Source	<1 %
33	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
34	idalamat.com Internet Source	<1 %
35	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
36	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %

46	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
47	nanopdf.com Internet Source	<1 %
48	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
49	www.scilit.net Internet Source	<1 %
50	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	<1 %
51	Shofi Wedhi Prayuda, Wasitohadi Wasitohadi, Theresia Sri Rahayu. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN GAMBAR PADA SISWA KELAS 4 SDN BRINGIN 01", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2018 Publication	<1 %
52	jptam.org Internet Source	<1 %
53	Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, Moh Fauziddin. "PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR", Journal on Teacher Education, 2020 Publication	<1 %
54	Sumardiasih Sumardiasih. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Materi Debat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul", Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2021 Publication	<1 %
55	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
56	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
57	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
58	Esmā Kote, Angelikus N. Kote, Kurniayu Triastuti R.A. Ratu. "Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan	<1 %

BIODATA PENULIS



Penulis, Adena Nurhaliza, lahir di Jakarta pada tanggal 7 April 2003. Saya anak sulung dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Auladi dan Ibu Eka Yuniarti.

Saya mulai bersekolah di SDN Cawang 010 pagi dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu, saya melanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri 14 Jakarta dan lulus pada tahun 2018. Kemudian, saya melanjutkan ke Madrasah Aliyah (MA) Al-Fathiyah dan lulus pada tahun 2021.

Pada tahun yang sama, saya menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA).

Saya menulis skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Jakarta Pusat” khususnya tentang Salahuddin Al Ayyubi di MTs Jakarta Pusat.

Ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Agama Islam. Dengan semangat belajar dan usaha yang terus-menerus, saya telah menyelesaikan skripsi akhir ini. Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi sistem pendidikan di Indonesia.

Akhirnya, saya ingin mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII DI MTS JAKARTA PUSAT“**.