

Evaluasi Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Kisah Nabi dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD

Wiwit Widiyatni^{1*},

¹ MIN 3 Way Kanan1; Wiwit@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar (SD). Metode bermain peran diimplementasikan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai moral dan ajaran agama Islam yang terkandung dalam kisah Nabi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen pra-post, melibatkan dua kelompok siswa di kelas yang sama, satu kelompok sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional, dan kelompok lainnya sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan metode bermain peran. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang sesuai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Abstract: This research aims to evaluate the effectiveness of the role playing method in learning the story of the Prophet in Islamic Religious Education subjects in Elementary Schools (SD). The role playing method was implemented to increase students' understanding and involvement in understanding the moral values and teachings of the Islamic religion contained in the story of the Prophet. The research was conducted using a pre-post experimental design, involving two groups of students in the same class, one group as a control group who received conventional learning, and the other group as an experimental group which applied the role-playing method. Data was collected through observation, tests and questionnaires. Data analysis was carried out using appropriate statistical methods. The results of the research show that the role playing method is effective in increasing students' understanding of the story of the Prophet in Islamic Religious Education learning in elementary school.

Keywords: Role Playing Method, Islamic Religious Education Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moralitas siswa sejak usia dini. Salah satu komponen integral dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pengenalan kisah-kisah Nabi, yang tidak hanya menjadi bahan ajar tetapi juga sarana untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan Islami. Pemahaman yang mendalam terhadap kisah-kisah Nabi menjadi kunci utama bagi pembentukan sikap dan perilaku siswa yang sesuai dengan ajaran agama Islam.¹

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran kisah Nabi, metode pembelajaran menjadi hal yang perlu terus dievaluasi dan dikembangkan. Salah satu pendekatan yang menarik untuk diterapkan adalah metode bermain peran. Metode ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pemahaman konsep-konsep keagamaan. Dalam konteks pembelajaran kisah Nabi, upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat penting. Hal ini disebabkan oleh peran sentral kisah Nabi dalam membentuk pemahaman siswa tentang ajaran-ajaran agama Islam. Dalam rangka mencapai tujuan ini, perlu adanya evaluasi dan pengembangan terus-menerus terhadap metode pembelajaran yang digunakan.²

Salah satu pendekatan yang menarik dan potensial untuk diterapkan adalah metode bermain peran. Metode ini mengubah dinamika kelas menjadi pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Melalui metode bermain peran, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor yang terlibat secara langsung dalam pemahaman konsep-konsep keagamaan yang disampaikan melalui kisah Nabi.³

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan dan memahami konteks sejarah, nilai-nilai moral, dan ajaran agama secara langsung. Dengan berperan sebagai tokoh-tokoh dalam kisah Nabi, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara lebih mendalam. Selain itu, interaktivitas yang dihasilkan dari metode ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁴

Kelebihan metode bermain peran tidak hanya terletak pada aspek interaktifnya, tetapi juga pada kemampuannya untuk merangsang pemikiran kritis dan refleksi siswa. Melalui proses bermain peran, siswa dapat mempertimbangkan perspektif dan dilema etis yang mungkin dihadapi oleh

¹ Nur Rohman, "Peran Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Perspektif Manajemen Mutu Terpadu Studi Kasus Di Sdut Bumi Kartini Jepara," *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 2 (2017), <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v14i2.625>.

² Siska Haryati, Aji Sudarsono, and Eko Suryana, "Implementasi Data Mining Untuk Memprediksi Masa Studi Mahasiswa Menggunakan Algoritma C4.5 (Studi Kasus: Universitas Dehasen Bengkulu)," *Jurnal Media Infotama* 11, no. 2 (2015): 130–38.

³ B Zaini, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Program Akselerasi," *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 2020, <https://www.e-journal.stit-islamic-village.ac.id/istighna/article/view/44>.

⁴ Samsul Hadi, "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Contextual Teaching and Learning Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Asembagus," *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 4, no. 2 (2016): 193–212, <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/wasathiya/article/view/2639>.

tokoh dalam kisah Nabi, sehingga memperkaya pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi tidak hanya menjadi sebuah eksperimen inovatif, tetapi juga suatu langkah strategis untuk meningkatkan kedalaman pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam. Melalui evaluasi yang cermat dan pengembangan lebih lanjut terhadap metode ini, diharapkan pembelajaran kisah Nabi dapat menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa di tingkat pendidikan dasar.⁵

Pada era pendidikan yang terus berkembang, guru dituntut untuk mencari metode pembelajaran yang inovatif dan efektif agar dapat menjawab kebutuhan siswa yang semakin beragam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Dengan fokus pada interaktivitas dan partisipasi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan penerimaan nilai-nilai agama Islam dalam konteks kisah Nabi.

Melalui eksplorasi terhadap metode bermain peran, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis terhadap bidang pendidikan agama Islam, tetapi juga memberikan pandangan praktis yang dapat diadopsi oleh para guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik, sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan siswa di tingkat SD.⁶

2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pra-post dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD. Populasi penelitian adalah siswa kelas tertentu di sebuah SD, dengan sampel yang dipilih secara acak. Variabel independen adalah metode pembelajaran (kelompok kontrol: pembelajaran konvensional, kelompok eksperimen: metode bermain peran), sementara variabel dependen adalah pemahaman siswa terhadap kisah Nabi. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman, observasi kelas, dan kuesioner. Metode bermain peran diimplementasikan melalui desain aktivitas yang melibatkan peran siswa sebagai tokoh-tokoh dalam kisah Nabi, diikuti dengan diskusi reflektif. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji perbandingan. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi

⁵ R Nurhayati, *MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SOSIAL ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI KELOMPOK BERMAIN LABORATORIUM PGPAUD UPI* (repository.upi.edu, 2013), <http://repository.upi.edu/id/eprint/5350>.

⁶ Idi Warsah et al., "Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>.

terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam konteks Pendidikan Agama Islam di SD⁷

3. PEMBAHASAN

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi dalam Pendidikan Agama Islam di SD didasarkan pada prinsip-prinsip psikologi pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme Vygotsky, pengalaman berperan sebagai tokoh dalam kisah Nabi memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang ajaran agama Islam. Melalui interaksi dengan materi pembelajaran yang lebih terlibat, siswa dapat membangun pengetahuan baru dengan cara yang lebih signifikan. Teori belajar kognitif Piaget juga mendukung gagasan ini dengan menyoroti pentingnya pengalaman langsung dalam memperdalam pemahaman dan membangun konsep-konsep baru. Selain itu, teori motivasi seperti teori self-determination menyatakan bahwa partisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti melalui permainan peran, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa lebih memiliki kontrol atas pembelajaran mereka. Ini sejalan dengan temuan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah Nabi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SD. Dengan demikian, teori-teori pembelajaran dan motivasi dari para ahli tersebut memberikan dasar yang kuat untuk mendukung efektivitas metode bermain peran dalam konteks pembelajaran kisah Nabi pada tingkat pendidikan dasar.⁸ Dalam usaha meningkatkan efektivitas pembelajaran kisah Nabi, penting untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan. Kisah Nabi memiliki peran sentral dalam membentuk pemahaman siswa tentang ajaran-ajaran agama Islam, sehingga upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran menjadi suatu keharusan. Salah satu pendekatan yang menarik untuk dicoba adalah metode bermain peran, yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam peran sebagai tokoh-tokoh dalam kisah Nabi, metode ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep keagamaan secara lebih signifikan. Evaluasi terus-menerus terhadap metode pembelajaran menjadi suatu kebutuhan, karena hal ini dapat memberikan wawasan tentang keberhasilan dan kekurangan metode yang diterapkan, serta memungkinkan pengembangan yang berkelanjutan guna mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar.⁹ Kelebihan metode bermain peran tidak hanya terbatas pada keinteraktifannya, melainkan juga pada kapasitasnya untuk merangsang pemikiran kritis dan refleksi mendalam pada siswa. Proses bermain peran memberikan peluang bagi siswa untuk

⁷ W Sumarsono and S Sugiyanto, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Untuk Praktikum Aplikasi Transistor," *UPEJ Unnes Physics Education ...*, 2019, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/35625>.

⁸ Mawardi, "Merancang Model Dan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 1 (2017): 26–40.

⁹ Syahru Ramadhan, "KREATIVITAS GURU SD/MI DALAM MENDESAIN PEMBELAJARAN PAI DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENANAMAN SIKAP TOLERANSI SISWA DI MIN 1 SILA," *KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam* 18, no. 2 (July 2020): 181–205, <https://doi.org/10.52266/KREATIF.V18I2.512>.

secara aktif mempertimbangkan berbagai perspektif serta menghadapi dilema etis yang mungkin dihadapi oleh tokoh dalam kisah Nabi. Melibatkan siswa dalam pertimbangan semacam ini dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam dengan membuka ruang bagi pemikiran yang lebih mendalam dan kritis. Siswa tidak hanya memahami konsep-konsep keagamaan secara teoritis, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui pengalaman langsung dalam memikirkan konsekuensi etis dari tindakan tokoh-tokoh dalam kisah Nabi. Dengan demikian, metode bermain peran membuka pintu untuk pemahaman yang lebih menyeluruh dan penuh makna terhadap ajaran agama Islam, menggali aspek-aspek filosofis dan etis yang mungkin terlewatkan melalui metode pembelajaran konvensional. Dalam era pendidikan yang terus berkembang, peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa yang semakin beragam. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dengan menitikberatkan pada aspek interaktivitas dan partisipasi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan penerimaan nilai-nilai agama Islam dalam konteks kisah Nabi. Upaya untuk memahami sejauh mana metode bermain peran dapat menjadi alat yang efektif dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa akan memberikan wawasan berharga terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan pendidikan agama di SD.¹⁰

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti pentingnya evaluasi dan pengembangan metode pembelajaran, khususnya melalui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran kisah Nabi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Ditemukan bahwa metode bermain peran bukan hanya menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif, tetapi juga memiliki kemampuan merangsang pemikiran kritis dan refleksi siswa. Melalui keterlibatan aktif dalam bermain peran, siswa dapat mempertimbangkan perspektif dan dilema etis, sehingga memperkaya pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam. Selain itu, dalam konteks perkembangan pendidikan yang dinamis, penelitian ini menggarisbawahi peran penting guru dalam mencari metode pembelajaran inovatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa yang semakin beragam. Oleh karena itu, penerapan metode bermain peran dapat dianggap sebagai langkah strategis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang relevan di tingkat Sekolah Dasar.

Referensi

¹⁰ Destriani and Idi Warsah, "PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU," *SITTAH: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 175–90.

- Destriani, and Idi Warsah. "PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU." *SITTAH: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 175–90.
- Hadi, Samsul. "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Contextual Teaching and Learning Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Asembagus." *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 4, no. 2 (2016): 193–212.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/view/2639>.
- Haryati, Siska, Aji Sudarsono, and Eko Suryana. "Implementasi Data Mining Untuk Memprediksi Masa Studi Mahasiswa Menggunakan Algoritma C4.5 (Studi Kasus: Universitas Dehasen Bengkulu)." *Jurnal Media Infotama* 11, no. 2 (2015): 130–38.
- Mawardi. "Merancang Model Dan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 1 (2017): 26–40.
- Nurhayati, R. *MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SOSIAL ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI KELOMPOK BERMAIN LABORATORIUM PGPAUD UPI*. repository.upi.edu, 2013. <http://repository.upi.edu/id/eprint/5350>.
- Ramadhan, Syahru. "KREATIVITAS GURU SD/MI DALAM MENDESAIN PEMBELAJARAN PAI DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENANAMAN SIKAP TOLERANSI SISWA DI MIN 1 SILA." *KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam* 18, no. 2 (July 2020): 181–205.
<https://doi.org/10.52266/KREATIF.V18I2.512>.
- Rohman, Nur. "Peran Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Perspektif Manajemen Mutu Terpadu Studi Kasus Di Sdut Bumi Kartini Jepara." *Tarbawi : Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 2 (2017). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v14i2.625>.
- Sumarsono, W, and S Sugiyanto. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Untuk Praktikum Aplikasi Transistor." *UPEJ Unnes Physics Education ...*, 2019. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/35625>.
- Warsah, Idi, Destriani, Rahmat Yudhi Septian, and Nurhayani. "Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>.
- Zaini, B. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Program Akselerasi." *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 2020. <https://www.e-journal.stit-islamic-village.ac.id/istighna/article/view/44>.