

## **IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DAN *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM SEMANDING SUMBERMULYO JOGOROTO JOMBANG**

**Nur Ulwiyah,<sup>1</sup>, Nadilah<sup>2</sup>**

Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang

Email: [nurulwiyah@fai.unipdu.ac.id](mailto:nurulwiyah@fai.unipdu.ac.id)<sup>1</sup>, [onadilah13@gmail.com](mailto:onadilah13@gmail.com)<sup>2</sup>,

---

**Abstrak:** Penelitian ini tentang implementasi metode *role playing* dan *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang. Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan dua siklus model Kurt Lewin. Subjek penelitian ini kelas VB yang berjumlah 24 siswa. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. *Flow Model* adalah teknik analisis data yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dan *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa VB di MI Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang pada materi Peristiwa Haji Wada. Hal ini dibuktikan dengan hasil yaitu pada tahap pra siklus hasil belajar 9 siswa tuntas dengan rata-rata 63,95 dengan persentase sebesar 37,5%. Tahap siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata 71,5 dengan persentase 62,5% dan tahap siklus II juga meningkat dengan rata-rata 90,29 dengan persentase 100%.

**Kata kunci:** Metode *role playing*, metode *mind mapping*, hasil belajar

**Abstract:** This research is about the implementation of *role playing* and *mind mapping* methods to improve learning outcomes of Islamic Cultural History at Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang. This research was conducted because of low student learning outcomes. This study uses a classroom action research design with two cycles of the Kurt Lewin model. The research subjects were VB class, which consisted of 24 students. Methods of data collection by observation, interviews, tests, and documentation. *Flow Model* is a data analysis technique used. The results showed that the application of the *role playing* and *mind mapping* methods could improve the learning outcomes of VB grade students at MI Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang on the material on the Wada Hajj Event. This is evidenced by the results, namely in the pre-cycle stage, the learning outcomes of 9 students completed with an average of 63.95 with a percentage of 37.5%. The first cycle stage of student learning outcomes increased with an average of 71.5 with a percentage of 62.5% and the

*second cycle stage also increased with an average of 90.29 with a percentage of 100%.*

**Keywords:** *Role Playing Method, Mind Mapping Method, Learning Outcomes.*

## Pendahuluan

Pembelajaran berasal dari kata belajar dengan awalan pe dan akhiran yang berarti mengajar dan proses belajar. Ada perbedaan antara belajar dan mengajar. Pengajaran berfokus pada guru, sedangkan pembelajaran berfokus pada siswa.<sup>1</sup>

Metode bermain peran merupakan cara mengelola materi pembelajaran, mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa mengembangkan imajinasi dan apresiasi dengan bermain dengan mereka sebagai karakter hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang, tergantung dari apa yang dimainkan.<sup>2</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang. SKI menurut peserta didik termasuk pelajaran yang sulit dipahami daripada ilmu-ilmu lainnya, karena SKI mempelajari sesuatu yang sudah terjadi, dan tidak dialami langsung oleh peserta didik. SKI mengembangkan misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>3</sup> Pembelajaran SKI diperlukan adanya metode pembelajaran karena metode pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sangatlah penting apabila memahami materi dengan hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping*, karena dengan ini siswa dapat melatih keaktifan di kelas, sehingga mampu membawa siswa pada pembelajaran yang konkret dalam pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan sikap peserta didik yang tidak adanya motivasi untuk belajar seperti tidak mendengarkan guru, konsentrasi anak berkang cenderung mengantuk pada saat jam terakhir. Hal ini mengakibatkan penurunan prestasi akademik siswa.<sup>4</sup> Hasil observasi dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti yang didapat bahwasanya pada

---

<sup>1</sup>Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), 338.

<sup>2</sup>Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 113.

<sup>3</sup>Nurjannah, Nurhayati Ode Aci, "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah", *Foramadiah: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 11, No. 1. Hal. 1-4. Lihat di <http://journal.iainternate.ac.id/index.php/foramadiah/article/download/144/132> diakses pada tanggal 23 Desember 2022.

<sup>4</sup>Dewi Khulyatin, *Observasi, Kegiatan Pembelajaran di Kelas*, Jombang, 22 Desember 2022.

mata pelajaran SKI kelas VB terdapat 9 siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan dan 15 siswa yang kurang memahami materi dan memperoleh nilai di bawah KKM yakni 70 dengan rata-rata nilai 60 dikarenakan guru hanya ceramah, dan tanya jawab saja.<sup>5</sup>

Berdasarkan hal tersebut, kemudian berinisiatif melakukan penelitian dengan menerapkan metode *role playing* dan *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar SKI di MI Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang supaya siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada tindakan yang berupaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran SKI. Ruang lingkup secara rinci adalah variabel independen atau bebas adalah variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel lain.<sup>6</sup> Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode *role playing* dan *mind mapping*. Variabel dependen merupakan variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independen<sup>7</sup>. Variabel dependen dalam penelitian adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB tentang mata pelajaran SKI dengan materi peristiwa haji wada.

Penelitian oleh Ahmad Fachruddin Hanif yang berjudul “implementasi metode pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI di MTs Negeri 1 Malang” menunjukkan hasil penelitian uji hipotesis yang signifikan memperoleh 77%. Kemudian, penelitian oleh Komsyah yang berjudul “peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam materi sejaraha kebudayaan islam dengan metode *role playing* pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Munjungan” menunjukkan hasil yang cukup efektif dengan memperoleh 83,89.

Subjek penelitian ini adalah kelas VB yang terdiri dari 24 siswa MI Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 9 siswa pada tahap pra siklus, kemudian pada tahap siklus I sebanyak 15 siswa yang nilainya di atas KKM atau setara KKM, dan pada tahap siklus II meningkat menjadi 24 siswa yang tuntas.

Desain penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dikaitkan dengan proses pelaksanaannya bertujuan meningkatkan kompetensi atau kemampuan siswa untuk belajar. Penelitian menggunakan model Kurt Lewin dengan empat tahapan diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>8</sup>

<sup>5</sup>Dewi Khuliyatin, Wawancara, Jombang, 22 Desember 2022.

<sup>6</sup>Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), 39.

<sup>7</sup>Ibid, 39.

<sup>8</sup>Afi Pamawi. *Penelitian Tindakan Kelas* (Sleman: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2020), 99.

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti ada empat yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, dan metode tes.<sup>9</sup> Teknik analisis *flow model* dengan tiga tahapan aktivitas di dalamnya, diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>10</sup>

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Pertama, observasi dilakukan dengan pengamatan saat pembelajaran di kelas dengan menggunakan pedoman pengamatan yang berisi tentang hasil belajar sejarah kebudayaan islam materi peristiwa haji wada' di kelas VB. Kedua, wawancara dengan cara menggali informasi kepada guru mata pelajaran bahasa Sejarah Kebudayaan Islam kelas VB untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar sejarah kebudayaan islam materi peristiwa haji wada'. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mencari data siswa, catatan, foto, hasil peningkatan hasil belajar sejarah kebudayaan islam pada siswa dan sebagainya. Keempat, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar sejarah kebudayaan islam siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode role playing dan *mind mapping*, tes yang digunakan peneliti adalah tes tulis dan tes praktik.<sup>11</sup>

## Metode Pembelajaran

Metode berasal dari dua kata yang terdiri dua kata yaitu “meta” yang berarti melalui dan “hodos ” yang berarti jalan atau cara. Jadi, metode berarti jalan yang dilalui. Asal usul kata suatu metode ni mengandung pengertian suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode juga diartikan cara atau jalan yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran. Pembelajaran diartikan sebagai interaksi antar murid dan guru, murid belajar dan guru selaku tenaga pengajar mengelola sumber-sumber belajar termasuk dirinya sendiri, guna memberikan pengalaman belajar kepada anak didik dalam interaksi yang demikian itu terjadi proses belajar pada peserta didik dan kegiatan mengajar pada pendidik.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup>Rifan Raditya, *Jenis Teknik Pengumpulan Data dan Penjelasannya*. (2021). Lihat di <https://www.suara.com/tekno/2021/14/123739/jenis-teknik-pengumpulan-data-dan-penjelasannya?page=all>, diakses pada tanggal 27 Juni 2023.

<sup>10</sup>Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi aksara, 2013), 76.

<sup>11</sup>Muhammad Rijal Fadli, “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif”, *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21, No. 1, (2021). Hal 43. Lihat di [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:1T\\_1Ghze3\\_QJ:scholar.google.com/&hl=id&as\\_sdt=0,5&as\\_ylo=2019&scioq=metode+penelitian](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:1T_1Ghze3_QJ:scholar.google.com/&hl=id&as_sdt=0,5&as_ylo=2019&scioq=metode+penelitian), diakses pada tanggal 21 Maret 2023

<sup>12</sup>Munir, *Metode Dakwah* (Jakarta: Pranadamedia Group, 2017), 48.

Model pembelajaran adalah cetak biru atau model yang digunakan sebagai pedoman dalam mendesain pembelajaran atau pengajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada metode pembelajaran yang digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, langkah-langkah mendalam kegiatan belajar, lingkungan belajar dan manajemen kelas. Metode pembelajaran adalah metode atau langkah-langkah yang dapat digunakan dalam interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan menurut bahan dan mekanisme metode pembelajaran.<sup>13</sup>

### Jenis Metode Pembelajaran

Terdapat banyak metode pembelajaran yang berkembang tergantung pada pendekatan yang dipilih. Pendekatan yang mengembangkan metode pembelajaran ini sangat banyak dan luas, dalam hal ini hanya sebagian kecil dari metode yang dikenal luas yang akan dijelaskan. Metode biasanya terdiri dari beberapa jenis, antara lain: pertama, metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kedua, metode diskusi adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan menyajikan materi melalui pemecahan masalah atau analisis sistem produk teknologi yang pemecahannya sangat terbuka. Suatu diskusi dinilai menunjang keaktifan siswa bila diskusi itu melibatkan semua anggota diskusi dan menghasilkan suatu pemecahan masalah. Ketiga, metode latihan (*drill*) adalah metode yang digunakan untuk memperoleh keterampilan latihan terhadap apa sudah yang dipelajari, karena dengan melakukannya secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan siap siagakan. Keempat, metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperlihatkan kepada siswa tentang suatu proses, bisa menggunakan peralatan atau dengan benda. Kelima, metode tanya jawab adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi. Keenam, metode sosiodrama dan bermain peran (*role playing*), sosiodrama berasal dari kata "sosio" yang berarti masyarakat, dan "drama" yang artinya keadaan orang atau peristiwa yang dialami orang, sifat dan tingkah lakunya, hubungan seseorang dengan orang lain dan sebagainya.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Muhammad, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Universitas Islam Sultan Agung Semarang: Unissula Press), 15.

<sup>14</sup>Titin Syahrowiyah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Keilmuan Bidang Pendidikan*, Vol. 10, No. 02, (2018). Hal. 17. Lihat di <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/79>, diakses pada tanggal 20 Februari 2023

### **Metode *Role Playing***

Metode *role playing* atau bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Abdul Majid mendefinisikan *role playing* atau bermain peran sebagai metode pembelajaran bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul masa mendatang.<sup>15</sup>

Langkah-langkah metode *role playing* dalam pembelajaran bermain peran menurut Roestiyah, antara lain:<sup>16</sup> pertama, pemilihan masalah agar peserta didik mampu memikirkan masalah itu dan terbawa untuk mencari pemecahannya. Kedua, pemilihan peran untuk menggambarkan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain. Ketiga, menyusun tahapan bermain peran yang mana guru telah membuat dialog tetapi siswa juga mencantumkan dialog sendiri. Keempat, menyiapkan pengamat dari kegiatan adalah seluruh siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. e) Kelima, diskusi dan evaluasi, membicarakan permasalahan serta pertanyaan yang muncul dari siswa. Keenam, pengambilan kesimpulan dari permainan peran yang telah dilakukan”.

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, hasil yang kita lakukan pasti ada pro dan kontranya, inilah mengapa ada teori penilaian. Berikut kelebihan metode *role playing*: pertama, siswan semangat dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Kedua, siswa telah mampu berbaur dan mengutarakan pendapat pada kelompok. Ketiga, kelas menjadi dinamis dan penuh antusias serta menumbuhkan rasa kebersamaan. Keempat, berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Kelima, siswa menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik hikmah yang terkandung didalamnya.

Kelemahan metode *role playing*, antara lain: pertama, durasi pembelajaran melebihi alokasi waktu yang disediakan. Kedua, kurangnya tanggung jawab siswa ketika diberi tugas sehingga mereka masih belum siap ketika memerankannya. Ketiga, kurang aktif dan kurang adanya interaksi positif dalam kelompok

### **Metode *Mind Mapping***

*Mind map* dalam bahasa Indonesia berarti peta pikiran yakni dari kata *mind* yang berarti pikiran, dan *map* yang berarti peta. Pengertian *mind map*, menurut sang pengembang Tony Buzan adalah suatu teknik mencatat yang menonjol sisi kreativitas sehingga efektif dalam memetakan pikiran.

---

<sup>15</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rodakarya, 2013), 206.

<sup>16</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001), 91.

Melalui pembuatan *mind mapping* yang baik akan menggambarkan pola gagasan yang saling berkaitan.<sup>17</sup>

Langkah-langkah metode *mind mapping*, model pembelajaran *mind mapping* sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban. Langkah-langkah pembelajarannya: pertama, guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Kedua, guru menyajikan materi sebagaimana biasa. Ketiga, mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang. Keempat, menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil kemudian berganti peran. Kelima, menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancara dengan teman pasangannya. Keenam, guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang kiranya belum dipahami siswa.<sup>18</sup>

Metode *mind mapping* mempunyai kelebihan yakni: pertama, menyusun ide-ide yang muncul di kepala. Kedua, proses menggambar bisa memunculkan ide-ide. Ketiga, diagram atau gambar yang sudah berbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

Sedangkan kekurangan pada metode *mind mapping* yakni hanya siswa yang terlibat, tidak sepenuhnya siswa yang belajar, jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.<sup>19</sup>

## Hasil Belajar

Teori hasil belajar oleh Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: pertama, Ranah kognitif ialah berkenaan dengan kemampuan menyatakan kembali suatu konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Kedua, Ranah afektif ialah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ketiga, Ranah psikomotor ialah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau keterampilan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar.<sup>20</sup>

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dari

<sup>17</sup>In Indrawati, “Pelaksanaan Pembelajaran Daring melalui Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Sistem Administrasi Wilayah Indonesia pada Siswa Kelas VI MI Miftahul Ulum 04 Mundurejo Kabupaten Jember Semester Ganjil 2020/2021” *PESAT: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, Vol. 6, No. 5, (2020), Hal. 47. Lihat di <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/22/22> diakses pada tanggal 30 Desember 2022.

<sup>18</sup>*Ibid.*, 49.

<sup>19</sup>*Ibid.*, 52.

<sup>20</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 22.

proses pembelajaran.<sup>21</sup> Keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

Indikator hasil belajar pada penelitian ini sebagai berikut:<sup>22</sup> siswa dapat menemukan sikap tanggung jawab terhadap pesan-pesan Rasulullah Saw. pada masa menjelang akhir hayatnya, kemudian siswa dapat menjelaskan peristiwa-peristiwa pada masa menjelang akhir hayat Rasulullah Saw.

### Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Selama ini proses belajar mengajar mata pelajaran SKI hanya sebatas *transfer of knowledge* di mana dalam penyampaian materi hanya berkutat pada pengetahuan tentang kapan, di mana, dan peristiwa apa yang terjadi, yang semuanya itu hanya berkutat pada hari, tanggal, tahun serta tokoh yang terlibat di dalamnya. Sehingga kurang menekankan pada pemahaman dan pemaknaan dari sejarah kebudayaan islam itu sendiri. Sebagaimana latar belakang atau sebab akibat terjadinya suatu peristiwa yang didalamnya bisa diambil hikmah dan dapat dijadikan suri tauladan. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menitik beratkan pada sebab-akibat atau latar belakang dari suatu peristiwa yang terjadi yang dapat dijadikan ibrah, hikmah dan dapat ditauladani di masa sekarang maupun yang akan datang. Praktik pembelajaran dilapangan cenderung mengabaikan gagasan, konsep dan kemampuan berfikir peserta didik, dimana aktivitas guru cenderung lebih menonjol daripada peserta didiknya. Guru mata pelajaran SKI cenderung masih menggunakan metode pembelajaran lama yaitu metode ceramah yang dirasa masih relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI, karena mata pelajaran ini memang berisi tentang kisah-kisah. Hal itulah yang melatarbelakangi mata pelajaran SKI kurang diminati oleh peserta didik, karena siswa merasa pembelajaran SKI sulit dipahami, monoton (kurang berkesan karena cara penyampainnya) dan kurang bermakna apalagi banyak materi yang harus diingat dan dihafal yang mengakibatkan mudah timbulnya perasaan bosan dan jemu.<sup>23</sup>

Berdasarkan pada standar kompetensi pelajaran SKI untuk tingkatan Madrasah Ibtidaiyah buku karangan Sugeng Sugiharto dengan judul “Bingkai Sejarah Kebudayaan 5” pada bab tentang akhir hayat Nabi Muhammad SAW. Sudah memenuhi kompetensi dasar secara umum yaitu

---

<sup>21</sup>Ibid., 4.

<sup>22</sup>Silabus, Sejarah Kebudayaan Islam kelas V

<sup>23</sup>Faizal Abdillah, Nurul Latifah, Siti Fatimah, Benny Kurniawan, “Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Ski Kelas 5 Melalui Metode Eduatainment Di MI Dipanegara Ranterjo Klirong Kebumen”, Jurnal Tarbi (jurnal Ilmiah Mahasiswa), ISSN: 2829-5072, Vol. 1, No. 2, (2022), Hal. 59. Lihat di <https://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/Tarbi/article/view/583/483>, diakses pada tanggal 28 Mei 2023.

dipahami bahwa kemampuan siswa berupa bentuk gagasan atau sikap yang diperolah setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.

Materi ini ada dua kompetensi dasar yaitu dapat menceritakan peristiwa-peristiwa di akhir hayat Rasulullah dan mengambil hikmah dari peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.<sup>24</sup>

## **Teori Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Para ahli mengemukakan berbagai makna mengenai pembelajaran. Bogner, merangkum pemikiran Dewey dan Kolb mengatakan pembelajaran dapat dikatakan sebagai rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman yang dapat memberi nilai lebih pada makna pengalaman tersebut dan meningkatkan kemampuan untuk mengarahkan model pengalaman selanjutnya. Glass dan Holyoak, pembelajaran merupakan keterlibatan individu dalam merefleksikan dan menggunakan memori untuk melacak apa yang harus diserap, disimpan dan bagaimana menilai informasi yang diperoleh. Gagne, mengatakan pembelajaran merupakan proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Piaget, dalam teori ekuilibrasinya pembelajaran merupakan pengalaman logis yang dialami oleh individu, sehingga individu tersebut merasakan kegunaan materi yang dipelajarinya dan mendorong terjadinya perubahan yang terus-menerus dalam belajar. Bila dihubungkan dengan pekerjaan atau pendidikan, maka metode itu harus diwujudkan dalam proses pendidikan, dalam rangka mengembangkan sikap mental dan kepribadian agar peserta didik menerima pelajaran dengan mudah, efektif dan dapat dicerna dengan baik. Berdasar pandangan filosofis pendidikan, metode merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, alat itu mempunyai fungsi ganda, yaitu bersifat *polipragmatis* dan *monopragmatis*. Polipragmatis, bilamana metode mengandung kegunaan yang serba ganda (*multipurpose*) misalnya suatu metode tertentu pada suatu situasi kondisi tertentu dapat digunakan untuk membangun atau memperbaiki sesuatu. Sedangkan monopragmatis, bilamana metode mengandung satu macam kegunaan untuk satu macam tujuan.

## **Hubungan Metode *Role Playing* dengan Hasil Belajar**

Memainkan suatu peran (*role play*) bertujuan untuk mendapatkan pandangan yang lebih luas terhadap suatu perilaku baru. Bermain peran dapat dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu terstruktur dan spontanitas. Pendekatan terstruktur menekankan proses belajar dengan cara mengobservasi, mempraktikan, menirukan (konseptualisasi), dan membagi

---

<sup>24</sup>Sugeng sugiharto, *Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam 5* (PT.Tiga Serangkai Pustaka Mandiri), 2013, 113.

pengalaman selama bermain peran (analisis). Pendekatan spontan lebih menekankan pada konseptualisasi tetapi meminimalkan analisis. Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran SKI. Sebuah penelitian oleh Smith, menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* dapat memperkuat pemahaman konsep keagamaan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta dapat menjadi hubungan positif antara metode *role playing* dan hasil belajar siswa dalam konteks mata pelajaran SKI.<sup>25</sup>

### **Hubungan Metode *Mind Mapping* dengan Hasil Belajar**

Penelitian oleh John, menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* dalam pembelajaran SKI untuk siswa kelas V dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar secara signifikan. Hasil penelitian ini memberikan dukungan terhadap hubungan positif antara penggunaan mind mapping dan peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam teori yang dikemukakan oleh John Dewey mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang berorientasi masalah melalui kerja kelompok untuk menangani sebuah proyek yang berdasarkan minat mereka, sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi bermakna.<sup>26</sup>

## **Hasil Penelitian**

### **Pra Siklus**

Kegiatan awal yang dilakukan adalah dengan melakukan koordinasi awal dengan kepala madrasah. Dilanjutkan dengan wawancara dengan guru kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto yang bernama Ibu Dewi Khuliyatun S.Pd dengan mengajukan beberapa pertanyaan seputar kemampuan siswa dalam mata pelajaran, perangkat dalam mengajar. Hasil wawancara mendapatkan data bahwa cara guru dalam melatih kemampuan membaca masih konvensional, guru hanya memakai media buku paket LKS dan paket. Rendahnya nilai siswa disebabkan karena sulitnya siswa dalam memahami materi. Berdasarkan penjelasan tersebut kemudian melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas VB secara di dalam kelas.

---

<sup>25</sup>Wirahadi Saputra, Ilya Krisnana, Iqlima Dwi Kurnia, Tiyas Kusumaningrum, “Metode Role play Meningkatkan Pengetahuan dan Tindakan Pertolongan Pertama Luka Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Daerah Rawan Bencana”, PEDIOMATERNAL NURSING JOURNAL Vol. 5, No. 1, (2019), Hal. 90. Lihat di <https://ejournal.unair.ac.id/PMNJ/index>, di akses pada tanggal 29 Mei 2023.

<sup>26</sup>Nur Hasanah, Sucayyo Mas'an Al Wahid, “Penerapan Metode Mind Mapping Berbasis Masalah pada Materi Ips Sekolah Dasar” Journal of Mandalika (Teacher), E-ISSN: 2721-9666, No. 2, Hal. 58. Lihat di <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.319>, diakses pada tanggal 28 Mei 2023

Hasil wawancara dengan beberapa siswa mendapatkan data bahwa siswa sering merasa bosan dengan mata pelajaran SKI Karena kurangnya metode dan media pembelajaran. Guna menggali data dan mengetahui permasalahan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi ketika pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas VB. Observasi tersebut dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2023 di MI Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang tersusun berupa checklist untuk mengungkapkan keaktifan siswa dan antusias siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Observasi dilaksanakan di dalam ruangan yakni ruang kelas VB MI Darussalam Semanding Sumbermulyo Jogoroto Jombang, dengan jumlah 24 siswa yang terdiri 14 perempuan 10 laki-laki. Diperoleh data setelah mengamat langsung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa di kelas pada saat pelajaran SKI berlangsung. Kegiatan pengamatan tidak hanya meliputi pengamatan sikap dan kemampuan siswa saja namun kompetensi guru dan cara guru menyampaikan materi juga diamati dalam kegiatan ini.

Berdasarkan data observasi dan wawancara tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran yang lebih melibatkan siswa yaitu dengan menggunakan metode yang menarik. Kegiatan pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal kelas sebelum diteliti. Penelitian dalam observasi awal akan mengamati proses pembelajaran SKI kelas VB terutama pada hasil belajar Peristiwa Haji Wada.

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Hasil Pra Siklus**

No	Keterangan	Hasil Pra Siklus
1	Kriteria Ketuntasan Minimal	70
2	Total Nilai Siswa	1.535
3	Nilai Rata-rata	63,95
4	Jumlah Siswa Keseluruhan	24
5	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	15
6	Jumlah Siswa yang Tuntas	9
7	Persentase Ketidaktuntasan	62,5%
8	Persentase Ketuntasan	37,5%

Berdasarkan tabel 1, perolehan hasil belajar siswa dalam pra siklus untuk mengetahui kemampuan mengeja siswa pada mata pelajaran SKI siswa kelas VB MI Darussalam masih rendah, yakni dari 24 siswa hanya 9

siswa saja yang nilainya sudah mencapai KKM, sehingga perlu adanya peningkatan guna mencapai hasil belajar di atas KKM.

Hasil belajar siswa kelas VB MI Darussalam pada mata pelajaran SKI sebelum diterapkan metode *role playing* dan *mind mapping* masih rendah, hal ini diketahui pada lembar *pre test* yang dilakukan oleh 24 siswa, dari hasil tersebut diperoleh nilai rata-rata pada tahap pra siklus ini sebesar 63,95 jumlah siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan sebanyak 15 siswa dengan persentase 37,5%, sedangkan yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 9 siswa dengan jumlah persentase 62,5%. Dikarenakan hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah maka akan dilaksanakan kegiatan siklus I untuk penerapan metode pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada di dalam kelas.

### **Siklus I**

Dilaksanakan siklus I pada tanggal 14 April 2023. Siklus I dilaksanakan selama dua jam pelajaran. Pada pertemuan ini mulai digunakannya metode *role playing* dalam kegiatan pembelajaran.

Melaksanakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil pengamatan (observasi), dan refleksi. Tahap pertama perencanaan, peneliti menggunakan metode *role playing* dan metode *mind mapping* dengan harapan dapat memecahkan permasalahan belajar sehingga bisa memahami materi siswa kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang pada mata pelajaran SKI tersebut dapat mencapai nilai di atas KKM. Adapun dalam kegiatan ini, peneliti membuat perencanaan dasar sebagai berikut: membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) selama 70 menit atau 2 jam pelajaran, membuat rangkuman materi tentang Peristiwa Haji Wada, membuat lembar kerja siswa, membuat instrumen penilaian, dan membuat instrumen pengamatan pada proses pembelajaran.

Tahap kedua pelaksanaan, pelaksanaan tindakan kelas merupakan penerapan rancangan tindakan berdasarkan pedoman penelitian pada RPP. Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Supaya pengelolaan kelas berjalan lancar, lebih terbuka menerima masukan dari guru kelas sehingga lebih mudah menggali data penelitian dan komunikasi dapat terjalin lebih erat.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil pada Tahap Siklus I**

No	Keterangan	Hasil
1	Kriteria Ketuntasan Minimal	70
2	Total nilai siswa	1.716
3	Nilai Rata-rata	71,5

No	Keterangan	Hasil
4	Jumlah siswa keseluruhan	24
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	9
6	Jumlah siswa yang tuntas	15
7	Persentase ketidaktuntasan	62,5%
8	Persentase ketuntasan	37,5%

Tabel 2, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping*, hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dan *mind mapping* dan pada siklus I lebih baik daripada sebelum penerapan metode *role playing* dan *mind mapping*, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sesudah diterapkan metode *role playing* dan *mind mapping* terdapat peningkatan.

Tahap ketiga pengamatan, pengamatan tahap siklus I, pengamatan pada siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa yang sebelumnya telah disiapkan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran SKI.

Secara garis besar pada tahap siklus I kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan, dalam penelitian ini peneliti sedikit merasa kesulitan melaksanakan metode *role playing*, sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus I belum maksimal. Tahap siklus I terdapat beberapa siswa menunjukkan kemampuannya setelah diterapkan metode *role playing*.

Tahap keempat refleksi, tahap refleksi ini, pertemuan awal pada kegiatan inti dalam siklus I guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode *role playing*, berdasarkan observasi pada tahap ini masih terdapat beberapa siswa yang belum paham mengenai metode *role playing* dan dikarenakan siswa baru pertama kali menggunakan metode *role playing*.

Pelaksanaan dan hasil observasi proses pembelajaran pada siklus I dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang masih perlu ditingkatkan pada siklus selanjutnya. Masalah yang terjadi pada siklus I antara lain masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru yang menyebabkan siswa tidak mengerti, siswa masih terlihat gaduh saat metode metode *role playing* dan berlangsung, siswa masih belum mengenal metode *role playing*, serta masih terdapat siswa yang pasif.

Guna mengatasi permasalahan di atas, maka peneliti mencari solusi pemecahannya untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya. Perbaikan tersebut antara lain: lebih memperhatikan siswa yang berpotensi membuat gaduh dan kurang memperhatikan intruksi guru,

memperjelas intruksi metode *role playing*, memperhatikan siswa yang gaduh dan memberikan motivasi lebih agar siswa mau memperhatikan penjelasan temannya mengenai materi Pelajaran, melakukan pendekatan personal kepada siswa yang pasif saat kegiatan pembelajaran agar lebih giat lagi dalam mengikuti pembelajaran, dapat melakukan *ice beraking* juga untuk mencairkan suasana belajar agar siswa juga tetap *fresh* selama proses pembelajaran.

## Siklus II

Kegiatan siklus II pada tanggal 26 Mei 2023 selama dua jam pelajaran pada pertemuan ini peneliti memperoleh pemahaman mengenai metode *role playing* dan *mind mapping*. Guna meningkatkan pemahaman materi pada siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *post test* kepada siswa sebagai tolak ukur untuk menilai hasil akhir meningkatkan pemahaman materi menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping* pada siswa kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang.

Tahap pertama perencanaan, menindaklanjuti kegiatan pada kegiatan sebelumnya yang menggambarkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi, masih ada siswa yang nilainya di bawah KKM. Siklus II ini peneliti masih menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping*. Penerapan metode *role playing* dan *mind mapping* pada siklus II ini diharapkan dapat lebih optimal dalam proses pembelajaran SKI khususnya materi peristiwa haji wada pada siswa kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang. Hal-hal yang perlu disiapkan oleh peneliti sebagai berikut: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selama 3 jam pelajaran (90 menit), membuat rangkuman materi tentang peristiwa haji wada, membuat lembar kerja siswa, membuat instrumen penelitian, membuat instrumen pengamatan pada proses pembelajaran yang dilakukan siswa.

Tahap kedua pelaksanaan, pelaksanaan tindakan kelas merupakan penerapan rancangan tindakan berdasarkan pedoman penelitian pada RPP. Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Supaya pengelolaan kelas berjalan lancar, lebih terbuka menerima masukan dari guru kelas sehingga lebih mudah menggali data penelitian dan komunikasi peneliti dan siswa terjalin lebih erat.

Tahap ketiga pengamatan, pengamatan aktivitas siswa pada siklus II juga akan dijabarkan dalam bentuk tabel. Dimaksudkan agar mengetahui adanya peningkatan atau tidak dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Tabel 3  
Rekapitulasi Hasil Tahap Siklus II

No	Keterangan	Hasil
1	Kriteria Ketuntasan Minimal	70
2	Total nilai siswa	2.167
3	Nilai Rata-rata	90,29
4	Jumlah siswa keseluruhan	24
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	0
6	Jumlah siswa yang tuntas	24
7	Persentase ketidaktuntasan	0%
8	Persentase ketuntasan	100%

Tabel 3, menunjukkan bahwa siklus II jumlah persentase keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mencapai 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan. Siklus I persentase aktivitas siswa adalah 62,5%, sedangkan siklus II mencapai 90% hal ini dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang memahami materi adalah 24 siswa dari 24 siswa dalam satu kelas, diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa selisih 18,52% dari siklus II dengan nilai rata-rata klasikal sebanyak 90,29% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam mata pelajaran SKI sudah dapat dikatakan mampu mengalami peningkatan.

Tahap keempat refleksi, pertemuan awal pada pertemuan inti dalam siklus II, guru menjelaskan materi menggunakan metode *role playing*, berdasarkan hasil observasi pada siklus II ini siswa sudah memahamai metode *role playing* dengan baik. Siswa merasa senang telah mengenal dan mampu menerapkan metode *role playing*. Siswa juga lebih senang belajar mata pelajaran SKI dari sebelumnya karena melalui metode *role playing* belajar menjadi paham. Guru juga telah menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan.

Tahap siklus II ini juga telah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang terlaksana dengan baik dalam penerapan metode *role playing* dan *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar SKI pada siswa kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang. Data yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut: selama proses pembelajaran aktivitas siswa meningkat lebih baik, kemampuan pemahaman materi telah mengalami peningkatan, suasana menyenangkan karena siswa dapat belajar dengan aktif menjadi guru untuk temannya

sendiri, terjadi peningkatan rata-rata klasikal dan hasil siswa setelah diterapkan metode *role playing* dan *mind mapping*.

Hasil siklus II yang dapat dikatakan jauh lebih baik dari siklus I, maka tidak perlu lagi adanya pengulangan siklus berikutnya.

### **Penerapan Metode *Role Playing* dan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang**

Respon siswa terhadap metode *role playing* dan *mind mapping* yang telah diimplementasikan, dan juga hal-hal lain yang sebelumnya belum terjadi pada pembelajaran siswa sebelum penelitian ini dilakukan, yakni: pertama, siswa lebih semangat dan senang belajar dengan menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping*. Hal ini membuat siswa tidak jemu ketika proses belajar berlangsung. Kedua, siswa lebih mudah memahami materi ketika belajar menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping*. Ketiga, terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *role playing* dan *mind mapping*. Peningkatan tersebut meliputi jumlah nilai, nilai rata-rata siswa yang tuntas belajar, tidak tuntas belajar dan persentasi ketuntasan belajar klasikal.

Peningkatan hasil belajar siswa berupa pemahaman materi setelah diimplementasikan metode *role playing* dan *mind mapping*. Peningkatan hasil belajar siswa ini bisa dilihat dari beberapa tahap yaitu, tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, sehingga semua siswa mencapai nilai KKM atau bahkan melampauiinya.

### **Peningkatan Metode *Role Playing* dan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang**

Peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I yakni *pre test* dalam pra siklus bermaksud untuk mengetahui pemahaman hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI siswa kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jombang yang masih rendah, dari 24 siswa hanya 9 siswa yang nilainya mencapai KKM, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa dalam mencapai KKM. Jumlah nilai kemampuan membaca siswa pada pra siklus I.535. Rata-rata nilai hasil belajar pada pra siklus 63,95. Siswa yang tuntas pada pra siklus 9 siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas 15, sehingga persentase ketuntasan belajar pada pra siklus mencapai 37,5%. Hasil pra siklus dapat dikatakan kurang baik, maka perlu adanya pengulangan siklus berikutnya yaitu siklus I.

Siklus I terdapat peningkatan nilai yang diperoleh 24 siswa, terdapat 15 siswa yang nilainya mencapai KKM, dan 9 siswa yang nilainya masih di

bawah KKM. Jumlah nilai siswa pada siklus I yaitu 1.716. Rata-rata nilai hasil belajar pada pra siklus 71,5, sehingga persentase ketuntasan belajar pada siklus I 62,5%. Siswa yang belum mencapai nilai KKM faktornya antara lain yaitu beberapa siswa yang masih tidak fokus saat menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping*. Proses peningkatan memahami materi siswa dari pra siklus ke siklus I bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap Pra siklus dan Siklus I

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I
1	Kriteria Ketuntasan Minimal	70	70
2	Total Nilai Siswa	1.535	1.716
3	Nilai Rata-rata	63,95	71,5
4	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15	9
5	Jumlah Siswa Tuntas	9	15
6	Persentase Ketidaktuntasan	62,5%	37,5%
7	Persentase Ketuntasan	37,5%	62,5%

Peningkatan hasil memahami materi dari siklus I ke siklus II yakni hasil dari memahami materi sudah dijelaskan sebelumnya yaitu perolehan nilai siswa pada kegiatan siklus I yang mana terdapat peningkatan nilai yang diperoleh oleh 24 siswa, dan terdapat 15 siswa yang nilainya mencapai KKM. Jumlah nilai siswa pada siklus I yaitu 1.716 dengan rata-rata nilai 71,5. Siswa yang belum mencapai nilai KKM faktornya karena beberapa siswa yang masih tidak fokus saat menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping* pada mata pelajaran SKI, sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 37,5%.

Siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan semua siswa nilainya di atas KKM dengan jumlah nilai 2.167 dengan nilai rata-rata 90,29. Faktor yang membuat semua siswa nilainya diatas KKM antara lain yaitu karena siswa telah mengenal metode *role playing* dan *mind mapping* dan siswa fokus serta memperhatikan disaat guru menjelaskan materi peristiwa haji wada serta guru selalu memberikan semangat, motivasi, *ice breaking*.

Proses peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap Pra siklus dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Kriteria Ketuntasan Minimal	70	70
2	Total Nilai Siswa	1.716	2.167
3	Nilai Rata-rata	71,5	90,29
4	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	9	0
5	Jumlah Siswa Tuntas	15	24
6	Persentase Ketidaktuntasan	37,5%	0
7	Persentase Ketuntasan	62,5%	100%

Peningkatan hasil belajar keseluruhan pada peningkatan keseluruhan pra siklus yaitu untuk mengetahui hasil memahami siswa pada mata pelajaran SKI siswa kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang yang masih rendah. Jumlah siswa 24 anak, ada beberapa siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Perlu adanya tindakan untuk meningkatkan pemahaman dalam mencapai KKM. Pada pra siklus jumlah nilai siswa 1.535 dan rata-rata nilai mencapai 63,95. Siswa yang tuntas belajar ada 9 anak dan yang tidak tuntas belajar ada 15 siswa. Hasil pra siklus dapat dikatakan kurang baik, maka perlu adanya pengulangan siklus berikutnya yaitu siklus I.

Siklus I yang mana terdapat peningkatan nilai, terdapat 15 siswa yang nilainya mencapai KKM, dengan jumlah nilai 1.716 dengan nilai rata-rata 71,5. Hasil persentase ketuntasan belajar mencapai 62,5%. Siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, semua nilai siswa mencapai KKM. Jumlah nilai siswa 2.167 dengan rata-rata 90,29. Hasil persentase ketuntasan belajar 100%.

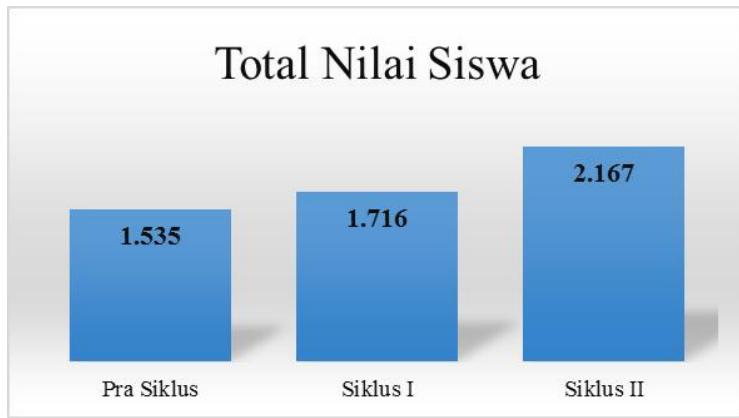
Proses peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6

## Rekapitulasi Perolehan Nilai Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

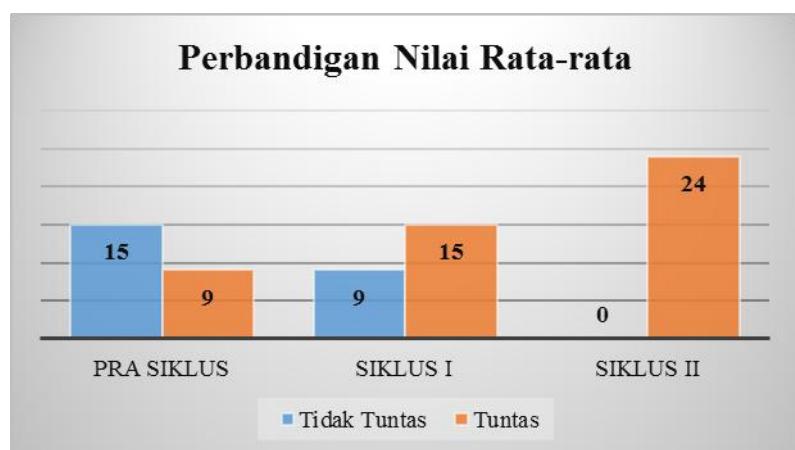
No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kriteria Ketuntasan Minimal	70	70	70
2	Total Nilai Siswa	1.535	1.716	2.167
3	Nilai Rata-rata	63,95	71,5	90,29
4	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15	9	0
5	Jumlah Siswa Tuntas	9	15	24
6	Persentase Ketidaktuntasan	62,5%	37,5%	0%
7	Persentase Ketuntasan	37,5%	62,5%	100%

Tabel 6, menunjukkan hasil penelitian secara keseluruhan, gambaran hasilnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1  
Perbandingan Total Nilai Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Perbandingan jumlah nilai siswa kelas VB MI Darussalam mengalami peningkatan yang signifikan. Terbukti pada grafik 2 di atas menunjukkan peningkatan jumlah nilai siswa dari tahap pra siklus dengan jumlah nilai 1.535, siklus I dengan jumlah nilai 1.716 dan siklus II dengan jumlah nilai 2.167.



Grafik 2  
Perbandingan Rata-rata Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Rata-rata nilai siswa pada tahap pra siklus 63,95, sedangkan pada tahap siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 71,5 dan pada tahap siklus II nilai rata-rata siswa 90,29.

Perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada grafik 1. Tahap pra siklus siswa siswa tuntas berjumlah 9 anak dan jumlah siswa tidak tuntas berjumlah 15 anak. Tahap siklus I siswa yang tuntas berjumlah 15 anak dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 anak. Tahap siklus II semua siswa kelas VB MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang dinyatakan tuntas, hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping* dapat meningkat dengan signifikan.



Grafik 3

Perbandingan Ketidaktuntasan dan Ketuntasan Belajar Klasikal pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra siklus 37,5%, sedangkan pada tahap siklus I persentase ketuntasan 62,5% dan persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap II yaitu 100%.

Tabel 7  
Perbandingan Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Hal-hal yang diperbandingkan	Sebelum tindakan	Sesudah tindakan
1.	Metode	a. Menggunakan metode ceramah b. Penugasan	a. Menggunakan metode bermain sambil belajar b. Siswa belajar dengan

No	Hal-hal yang diperbandingkan	Sebelum tindakan	Sesudah tindakan
3.	Keaktifan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa pasif saat pembelajaran</li> <li>b. Siswa kurang memperhatikan guru dan gaduh</li> <li>c. Siswa bosan dengan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa lebih aktif</li> <li>b. Siswa antusias mengikuti pembelajaran</li> </ul>
4.	Hasil belajar	Nilai rata-rata hasil belajar siswa sangat rendah	Nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan.

### Faktor Pendukung, Penghambat, dan Solusi pada Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* dan *Mind Mapping*

Faktor pendukung menggunakan metode *role playing* dan *mind mapping* adalah pendalaman peran atau karakter, menjadikan meningkatnya minat dan antusias siswa merupakan suatu bentuk motivator, sama halnya dengan metode *mind mapping*, menggunakan faktor internal yaitu dari minat siswa sendiri sedangkan segi faktor eksternal adanya fasilitas yang memadai dari sekolah yang memiliki kebebasan dalam menggunakan metode. Adapun faktor penghambat pada penelitian sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Faktor Penghambat dan Solusi**

No.	Kendala	Solusi
<b>Pra Siklus</b>		
1	Siswa masih gaduh saat peneliti pertama kali masuk di dalam kelas sehingga kurang maksimal peneliti dalam memberi pengarahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti memberikan <i>Ice Breaking</i> agar tidak terjadi kegaduhan</li> <li>- Memperhatikan siswa yang membuat gaduh di kelas</li> </ul>
<b>Siklus I</b>		
1	Pembelajaran yang belum pernah menggunakan Metode <i>role playing</i> dan <i>mind mapping</i>	Menjelaskan kepada siswa bagaimana Metode <i>role playing</i> dan <i>mind mapping</i> dilakukan
2	Masih ada beberapa siswa yang belum memahami materi peristiwa	Siswa dan peneliti <i>trailer</i> metode <i>role playing</i> dan <i>mind mapping</i>

	haji wada	dengan sebagian materi peristiwa haji wada
<b>Silus II</b>		
1	Siswa tidak kondusif dalam pembelajaran	Membuat kontrak kesepatan antara peneliti dan siswa
2	Masih ada siswa yang bersikap pasif dalam pembelajaran	- Peneliti memberikan motivasi - Peneliti melakukan pendekatan personal lebih dekat kepada siswa

## Kesimpulan

Hasil penelitian melalui tahap pra siklus sebelum diterapkan Metode *role playing* dan *mind mapping*, siswa dalam proses belajar mengajar hanya mengandalkan guru dan buku LKS saja.

Penerapan metode *role playing* dan *mind mapping* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* dan *mind mapping* mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum diterapkan metode *role playing* dan *mind mapping* siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga siswa mudah bosan dan pasif saat pembelajaran berlangsung. setelah diterapkan metode *role playing* dan *mind mapping*, siswa mengalami suasana yang menarik karena penerapan metode *role playing* dan *mind mapping*, sehingga siswa mudah memahami dan menghafal, siswa menjadi lebih aktif karena metode *role playing* dan *mind mapping* belum pernah diterapkan oleh guru dan terjadilah peningkatan rata-rata klasikal dan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *role playing* dan *mind mapping*.

Peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya Metode *role playing* dan *mind mapping* untuk meningkatkan pemahaman materi pada siswa di MI Darussalam Sumbermulyo Jogoroto Jombang siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dan *mind mapping* mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa pada tahap pra siklus 63,95, sedangkan pada tahap siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 71,5 dan pada tahap siklus II nilai rata-rata siswa 90,29. Persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra siklus 37,5%, sedangkan pada tahap siklus I persentase ketuntasan 62,5% dan persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap II yaitu 100%.

Kendala selama proses pembelajaran yaitu banyak siswa yang tidak memperhatikan guru disaat guru menjelaskan metode *role playing* dan *mind mapping* sehingga guru harus memperkeras dan memperjelas suara agar siswa dapat fokus pada materi yang disampaikan oleh guru.

## Daftar Pustaka

- Abdillah, Faizal, Nurul Latifah, Siti Fatimah, Benny Kurniawan. 2022. “Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Ski Kelas 5 Melalui Metode Eduatainment Di MI Dipanegara Ranterjo Klirong Kebumen”, Jurnal Tarbi (jurnal Ilmiah Mahasiswa), ISSN: 2829-5072, Lihat di <https://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/Tarbi/article/view/583/483>. Hal. 59.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mutaqin, I., Isnaini, N., & Arifin, A. (2023). IMPLEMENTASI METODE MAKE A MATCH DAN PRAKTIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PELAJARAN FIKIH DI MADRASAH IBTIDAIYAH ANNASHIRIYAH NGUMPUL JOGOROTO JOMBANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 82-104.
- Indrawati, Iin. 2020. “Pelaksanaan Pembelajaran Daring melalui Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Sistem Administrasi Wilayah Indonesia pada Siswa Kelas VI MI Miftahul Ulum 04 Mundurejo Kabupaten Jember Semester Ganjil 2020/2021” *PESAT: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. Lihat di <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/22/22> . Hal. 47.
- Khulyiyatin, Dewi. 2022. *Wawancara*, Jombang.
- Khulyatin, Dewi. 2022. *Observasi*. Kegiatan Pembelajaran di Kelas, Jombang.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Muhammad, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang: Unissula Press.
- Munir. 2017. *Metode Dakwah*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Nur, Hasanah, Sucahyo Mas'an Al Wahid, “Penerapan Metode Mind Mapping Berbasis Masalah Pada Materi Ips Sekolah Dasar” *Journal Of Mandalika (Teacher)*, E-ISSN: 2721-9666. Lihat di <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.319>. Hal. 58.
- Nurjannah, dkk, “Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah”. *Foramadiah: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*. Lihat di, <http://journal.iainternate.ac.id/index.php/foramadiah/article/download/144/132>. Hal. 24.
- Pamawi, Afi. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sleman: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Ramayulis, 2013. *Ilmu Pendidikan Islam* Jakarta: Kalam Mulia.

- Rifan, Raditya. 2021. *Jenis Teknik Pengumpulan Data dan Penjelasannya*. Lihat di <https://www.suara.com/tekno/2021/14/123739/jenis-teknik-pengumpulan-data-dan-penjelasannya?page=all>.
- Rijal, Muhammad, Fadli. 2021 “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif”, *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. Lihat di [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:1T\\_1Ghze3\\_QJ:scholar.google.com/&hl=id&as\\_sdt=0,5&as\\_ylo=2019&scioq=metode+penelitian](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:1T_1Ghze3_QJ:scholar.google.com/&hl=id&as_sdt=0,5&as_ylo=2019&scioq=metode+penelitian). Hal. 43.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiharto, Sugeng. 2013. *Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam 5* (PT.Tiga Serangkai Pustaka Mandiri).
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara, 2013.
- Syahrowiyah, Titin. 2018. “Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Keilmuan Bidang Pendidikan. Lihat di <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/79>. Hal. 17.
- Widyanto, Endah Tri Wahyuni. 2020. “Implementasi Perencanaan Pembelajaran”, Jurnal Manajemen Satya Sastraharing. Lihat di <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Satya-Sastraharing>. Hal. 47.
- Wirahadi, Saputra, dkk. 2019. “Metode Role Play Meningkatkan Pengetahuan dan Tindakan Pertolongan Pertama Luka pada Anak Usia Sekolah Dasar di Daerah Rawan Bencana”, Pediomaternatal Nursing Journal. Lihat di <https://e-journal.unair.ac.id/PMNJ/index>. Hal. 90.