



Accepted:	Revised:	Published:
May 2024	July 2024	August 2024

## **Efektivitas Metode *Role-playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

**Iwan Teguh Triyanto<sup>1</sup>, Moh. Bisri<sup>2</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>[iwanmondokan99@gmail.com](mailto:iwanmondokan99@gmail.com), <sup>2</sup>[moh.bisri.dr@staff.uinsaid.ac.id](mailto:moh.bisri.dr@staff.uinsaid.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to evaluate the application of the Role-playing method in learning material of Khalifa Umar bin Khattab in PAI subjects at SMP Negeri 2 Mondokan for the 2023/2024 academic year. The subjects of the study included PAI teachers and grade VII students. The results showed that the use of the Role-playing method is effective in improving student learning outcomes. Cognitively, there was a significant increase from pre-cycle with an average value of 58.00 and a success percentage of 58.00%, as well as classical completeness of 40.00%, to cycle I with an average value of 69.33, a success percentage of 69.33%, and classical completeness of 66.67%, and cycle II with an average value of 76.22, a success percentage of 76.22%, and classical completeness of 93.33%. The affective aspect also increased from pre-cycle 50.00% to cycle II 80.55%, while the psychomotor aspect showed an increase from pre-cycle 52.00% to cycle II 82.92%. Learning outcomes on affective and psychomotor aspects have also met or exceeded KKM 65.*

**Keywords:** Learning Outcomes; Role-playing methods

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan metode Role-playing dalam pembelajaran materi Khalifah Umar bin Khattab di mata pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Mondokan tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian meliputi guru PAI dan siswa kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Role-playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara kognitif, terjadi peningkatan signifikan dari pra siklus dengan rata-rata nilai 58,00 dan persentase keberhasilan 58,00%, serta ketuntasan klasikal 40,00%, menjadi siklus I dengan rata-rata nilai 69,33, persentase keberhasilan 69,33%, dan ketuntasan klasikal 66,67%, dan siklus II dengan rata-rata nilai 76,22, persentase keberhasilan 76,22%, dan ketuntasan klasikal 93,33%. Aspek afektif juga mengalami peningkatan dari pra siklus 50,00% menjadi siklus II 80,55%, sedangkan aspek psikomotorik menunjukkan peningkatan dari pra siklus 52,00% menjadi siklus II 82,92%. Hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik juga telah memenuhi atau melebihi KKM 65.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Metode Role Playing

## **Pendahuluan**

Bermain peran, atau "role play", adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang pendidikan agama Islam. Ini membantu mereka menjadi lebih bertanggung jawab, lebih kreatif, lebih cepat membuat keputusan, dan lebih menghargai dan menghayati orang lain. Bermain peran juga membuat belajar lebih menyenangkan.

Mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan masalah sosial/psikologis disebut bermain peran (Rostiyah, 2008). Menurut Wina Sanjaya (2010), bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang bertujuan untuk menciptakan peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin terjadi di masa depan. Anisatul Mufarokah (2009) menyatakan bahwa metode bermain peran, juga dikenal sebagai "bermain peran," adalah pendekatan yang digunakan oleh siswa untuk menyampaikan materi pelajaran dengan mendramatisasi atau memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial.

Metode sosio drama dan metode *Role-playing* hampir sama. Sering digunakan sebagai pengganti. Dalam pembelajaran, metode peran bermain, juga dikenal sebagai "sosio drama", adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pemahaman dan pengembangan imajinasi siswa.

Bermain peran adalah aktivitas pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan tiga komponen utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, peran bermain dibangun:

1. Mengambil peran (Role-Taking), yaitu tekanan sosial terhadap pemegang peran, seperti hubungan keluarga atau pekerjaan, dalam situasi sosial.
2. Membuat peran (Role-Making), yaitu kemampuan pemegang peran untuk membuat dan mengubah peran secara drastis sesuai kebutuhan.
3. Tawar menawar peran, juga dikenal sebagai peran-negosiasi, adalah tingkat di mana peran dinegosiasikan dengan pemegang peran lain dalam parameter dan syarat tertentu. (Zaini, 2008).

Dalam proses *Role-Play* peserta didik diminta untuk:

1. Mengandaikan peran tertentu sebagai dirinya sendiri atau sebagai orang lain.
2. Masuk ke dalam skenario atau simulasi yang relevan dengan pengetahuan yang dipelajari.
3. Bertindak dengan cara yang sama seperti cara mereka melihat orang-orang yang diperankan dalam situasi tertentu ini, dengan sepakat untuk bertindak "seolah-olah" peran tersebut perannya sendiri.
4. Menggunakan pengalaman peran yang sama, lalu bertindak sebagai orang lain.

Langkah-langkah Pembelajaran dengan Metode Role Playing. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode *Role-playing* (bermain peran), yakni:

1. Menentukan tema atau pokok masalah yang akan diperankan.
2. Menentukan pemain (anggota pemeran).
3. Memberi kesempatan kepada pemain untuk berlatih memainkan peran mereka.
4. Melakukan kegiatan (memainkan peran).
5. Menghentikan atau mengakhiri kegiatan saat situasi mencapai klimaks.
6. Memberi kesempatan kepada siswa yang tidak bermain peran untuk melihat dan mencatat hal-hal yang penting.
7. Melakukan diskusi dan tanya jawab tentang materi atau masalah.

Hamzah B. Uno (2009) menyarankan sembilan langkah untuk melakukan bermain peran. Mereka adalah sebagai berikut: 1) Pemanasan; 2) Memilih partisipan; 3) Menyiapkan pengamat (pengamat); 4) Menata panggung; 5) Memainkan peran (manggung); 6) Diskusi dan evaluasi; 7) Memainkan peran ulang; 8) Diskusi dan evaluasi kedua; dan 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Dengan menggunakan metode Role Playing, Basyirudin Usman membagi kegiatan pembelajaran menjadi tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Secara lengkap dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan: Tetapkan pokok masalah yang akan didramatisasikan, pilih para pemain, dan rancang plot.
2. Pelaksanaan: Menceritakan masalah yang diminta selama empat hingga lima menit; Guru mengawasi dan memberi kebebasan kepada siswa untuk bermain peran; Jika ada kemacetan, guru harus segera bertindak dan meminta siswa lain untuk menggantikannya; atau siswa yang memainkan peran tersebut harus diminta atau diberi aba-aba untuk memperbaiki permainannya; dan permainan tidak harus selesai; siswa lain dapat melanjutkannya.
3. Tindak lanjut: Diskusi, tanya jawab, kritik, dan analisis pertanyaan. Siswa lain diminta untuk mengulangi peran jika diperlukan atau jika penampilan sebelumnya tidak memuaskan. (Usman, 2003).

Pembelajaran yang sukses, terutama pembelajaran Islam melalui pendekatan bermain peran, bergantung pada penerapan pendekatan yang tepat, analisis, dan kesiapan siswa untuk bermain peran. Metode *Role-playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan (Djamarah, 2002). Kelebihan *Role Playing*

1. Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman: Karena siswa berperan sebagai pemain, mereka harus memahami dan menghayati jalannya cerita sehingga daya ingat dan pemahaman pelajaran meningkat.
2. Meningkatkan Kreativitas: Metode ini mendorong siswa untuk berinisiatif mengemukakan pendapat, yang pada gilirannya meningkatkan kreativitas mereka.
3. Menggali Bakat Terpendam: Siswa dapat menemukan dan mengembangkan bakat yang selama ini belum tergali.
4. Mengembangkan Sikap Sosial: Metode ini memupuk kesadaran akan pentingnya sikap toleransi, kerja sama, dan gotong royong yang dilandasi nilai-nilai luhur.
5. Melatih Kemampuan Berbicara: Siswa terbiasa menggunakan bahasa lisan dan berbicara dengan cara yang mudah dipahami orang lain.
6. Membuat Pembelajaran Menarik: Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton, karena metode ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

#### Kekurangan *Role Playing*

1. Kurangnya Aktivitas dan Kreativitas bagi Siswa Tanpa Peran: Siswa yang tidak mendapatkan peran cenderung menjadi kurang aktif dan kreatif.
2. Memakan Banyak Waktu: Baik persiapan dalam memahami materi pelajaran maupun pelaksanaannya memerlukan banyak waktu.
3. Mengganggu Kelas Lain: Suara para pemain dan pengamat (penonton) yang terkadang tertawa, bertepuk tangan, dan sebagainya sering mengganggu kelas lain.
4. Potensi Masalah Personal: Jika tidak terkontrol dengan baik, metode ini dapat memunculkan masalah-masalah personal seperti saling mengejek, prasangka buruk, dendam, pertengangan, dan sebagainya.

Dengan memahami kelebihan dan kekurangan metode Role Playing, pendidik dapat memanfaatkan kelebihan dan mencoba memperbaiki kekurangan. Oleh karena itu, penerapan metode ini dapat dilakukan dengan efektif dan efisien, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Kegiatan belajar dan pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan di sekolah, terutama di SMP. Ini karena keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan tergantung pada proses belajar mengajar atau pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan", kata Abu Ahmadi (2004).

Belajar ditandai dengan perubahan pada diri seseorang, menurut Nana Sujdana (2009). Belajar melibatkan perubahan pada beberapa aspek kepribadian, seperti pengertian, pemecahan masalah, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan, serta daya reaksi dan lain-lain. Dengan kata lain, belajar adalah perubahan pada sikap, tingkah laku, keterampilan, dan kemampuan seseorang.

M. Quraish Shihab (2002) menjelaskan dalam tafsir Al Misbah bahwa perubahan yang dilakukan oleh masyarakat berkaitan dengan sisi dalam mereka atau nafs mereka. Perubahan sosial tidak dapat terjadi tanpa perubahan ini. Karena itu, meskipun penguasa atau bahkan sistem dapat berubah, keadaan akan tetap seperti sebelumnya jika bagian masyarakat tidak berubah. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pembelajaran sebagai "proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar" (Dekdikbud, 2007). Selain itu, pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai upaya siswa untuk mempelajari materi pelajaran sebagai hasil dari perlakuan guru mereka (Sanjaya, 2007).

Pembelajaran terkait dengan membuat siswa mudah belajar menggunakan motivasinya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasi dalam kurikulum dan menjabarkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya untuk mencapai tujuan (Ismail, 2009). Interaksi belajar-mengajar terjadi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu tugas seorang pendidik adalah membuat, membuat, dan mengatur situasi yang memungkinkan siswa mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengubah tingkah laku mereka selama proses pembelajaran.

Menurut Depag (2005), sejarah kebudayaan Islam terdiri dari tiga kata: "sejarah, kebudayaan, dan Islam." Kata "sejarah" berasal dari kata "sejarah", yang berarti peristiwa dan peristiwa masa lalu. Secara terminologi berarti perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dari masa ke masa yang bermakna di mana manusia seperti dunia yang berputar di sekeliling dirinya sendiri. Menurut Advanced English Indonesian Dictionary, istilah "budaya" mengacu pada kebudayaan (Salim, 1993). Menurut Dedi Supriyadi (2008) dari *World University Encyclopedia*, culture adalah masyarakat yang terdiri dari tradisi, kebiasaan, adat, moral, hukum, dan hubungan sosial.

Islam berasal dari kata Arab "Salima", yang berarti selamat sentosa, dan "Aslama", yang berarti memelihara diri dalam keadaan selamat sentosa serta menyerahkan diri, patuh, dan tunduk. Sebagai agama, Islam terdiri dari ajaran yang diberikan oleh Allah SWT kepada manusia melalui Rasul-Nya, Muhammad SAW. Al-Qur'an dan Hadits adalah sumber utama dari ajaran ini.

Cabang ilmu yang dikenal sebagai "sejarah kebudayaan Islam" membahas dan mempelajari bagaimana kebudayaan Islam berkembang dan berkembang dari waktu ke waktu, mulai dari awal agama Islam hingga masa kini. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat digambarkan sebagai interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari peristiwa masa lalu yang saling mempengaruhi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. (Syukur, 2009)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan fokus pada Sejarah Kebudayaan Islam adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam melihat perkembangan kehidupan manusia dari masa ke masa. Proses ini mencakup upaya untuk beribadah, bermuamalah, berakhlak, dan membangun sistem kehidupan yang didasarkan pada akidah Islam. Dengan demikian, mata pelajaran PAI bagian Sejarah Kebudayaan Islam memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan. Hal ini terutama berfungsi untuk mendorong siswa untuk mengenal, mengidentifikasi, meneladani, dan mengambil pelajaran dari kisah tersebut. Selain itu, mata pelajaran ini menanamkan nilai-nilai luhur yang mengandung kearifan, yang memiliki potensi untuk meningkatkan dan melatih kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa dengan cara yang paling efektif. (Syukur, 2009).

Hal ini bersesuaian dengan firman Allah SWT dalam surat Yusuf ayat 111:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولَئِكَ الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرِي وَلِكُنْ تَصْدِيقَ اللَّهِي بِئْنَ يَدِيهِ وَتَفْصِيلٌ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى  
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: *Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.*

Ayat di atas menegaskan kisah-kisah yang disampaikan oleh Allah tentang para rasul, termasuk Nabi Yusuf AS. Disebutkan bahwa kisah-kisah mereka memiliki pelajaran untuk orang-orang yang berakal. Al-Qur'an, yang mengandung kisah-kisahnya, bukanlah cerita yang dibuat-buat seperti yang dituduhkan oleh mereka yang tidak percaya. Sebaliknya, kitab-kitab ini membenarkan kitab-kitab lain dan peristiwa-peristiwa sebelumnya serta memberikan penjelasan tentang semua hal dalam bentuk prinsip-prinsip yang diperlukan manusia untuk kebaikan dunia dan akhirat. Al-Qur'an juga menawarkan petunjuk dan rahmat bagi mereka yang ingin beriman. (Shihab, 2008).

Ruang lingkup materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam sub bahasan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama disusun berdasarkan standar keilmuan yang berkaitan dengan subjek. Tujuan dari pengaturan ini adalah untuk membuat pembelajaran SKI lebih mudah dipahami dan dipahami oleh siswa, yang memungkinkan transfer belajar yang positif. Di Sekolah Menengah Pertama (SMP), Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) PAI sub bahasan SKI adalah standar minimum yang harus dicapai oleh siswa secara nasional. Keduanya digunakan sebagai acuan untuk pengembangan kurikulum di setiap lembaga pendidikan. Untuk mencapai SK dan KD, guru harus mendorong siswa untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

Mata pelajaran PAI sub materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik akan pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
2. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya memahami waktu dan tempat sebagai proses yang meliputi masa lampau, masa kini, dan masa depan.
3. Melatih daya kritis peserta didik dalam memahami fakta sejarah secara benar dengan pendekatan ilmiah.

4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
5. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Depag, 2008).

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di SMP mencakup beberapa topik penting, yaitu:

1. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, serta sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
2. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, termasuk kegigihan dan ketabahan dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, dan peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW.
3. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW,
4. Peristiwa Fathul Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
5. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.

Salah satu topik yang harus diajarkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah menengah pertama adalah materi tentang Khalifah Umar bin Khattab. Materi ini secara signifikan mendorong siswa untuk lebih memahami, memahami, dan menghayati sejarah Khalifah Umar bin Khattab. Sebagai *ibrah* (teladan), kisah-kisah tentang keteladanan dan nilai-nilai positif yang terkandung dalam kehidupannya dapat memengaruhi sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Pengetahuan, proses, dan penerapan adalah tiga tingkat kompetensi di mana materi tentang Khalifah Umar bin Khattab dikembangkan. (Maulinda 2024). Dalam hal proses dan penerapan, kata kerja yang digunakan pada tingkat pengetahuan cenderung lebih rendah. Tingkat penerapan adalah tingkat kemampuan yang diharapkan dapat dicapai (Kholiq, 2010).

Pembelajaran Materi Khalifah Umar bin Khattab melalui metode *Role-playing* hampir mirip dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang merupakan rencana jangka pendek untuk menentukan apa yang akan dilakukan dalam kelas. (Khoirudin, 2007). Namun, di SMP Negeri 2 Mondokan, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi kendala. Terdapat anggapan bahwa mata pelajaran PAI, terutama yang berkaitan dengan sejarah, sering dianggap hanya sebagai pelajaran yang harus dihafal, ditambah dengan model pembelajaran guru yang kurang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, hal ini dapat membuat peserta didik cenderung statis dan kurang mencapai prestasi yang optimal.

Ini ditunjukkan oleh observasi awal di SMP Negeri 2 Mondokan. Dalam mata pelajaran PAI Kelas VII Semester 1 "Khalifah Umar bin Khattab", hasil belajar siswa rata-rata 60 pada tahun pelajaran 2023/2024 dan 63,5 pada tahun pelajaran 2009/2010. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus memiliki keahlian dalam mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa secara efektif dan menyenangkan.

Dalam mendesain pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menggunakan strategi dan metode yang tepat yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Salah satu metode yang efektif untuk ini adalah *Role-playing* (Bermain Peran), di mana siswa terlibat aktif dalam memahami dan mengingat isi materi yang akan mereka dramatisasikan. Metode ini tidak hanya meningkatkan daya ingat yang tajam dan tahan lama, tetapi juga melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi (Djamarah dan Zain, 2002). Dengan demikian, peserta didik termotivasi untuk berpikir, bekerja,

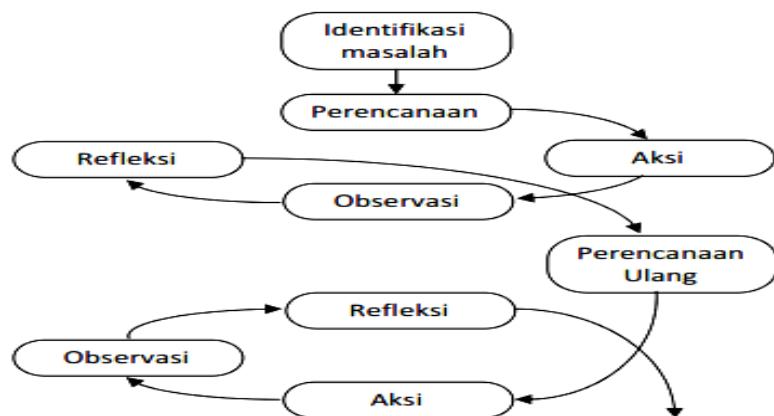
berusaha, dan mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan nyata, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Berangkat dari permasalahan di atas penulis melakukan penelitian tindakan kelas mengenai “Efektivitas Metode *Role-playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam”.

### Metode Penelitian

Adapun jenis penelitian yang sesuai adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR), merupakan penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dan peneliti berkedudukan sebagai guru praktisi. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa validasi dan triangulasi akan lebih mudah dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mondokgen Dilaksanakan dari bulan Juli - Desember 2023. Subjek penelitian adalah guru PAI dan subjek yang memperoleh tindakan adalah siswa kelas VII semester 1 SMP Negeri 2 Mondokan. Dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yaitu berupa data perilaku guru dan siswa. Sumber data tersebut adalah perilaku guru dan perilaku siswa pada saat dan sesudah proses pengelolaan pembelajaran PAI dengan metode *role playing*.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari tiga siklus—pra-siklus, siklus I, dan siklus II—and diperlukan lebih dari satu siklus, atau minimal dua siklus, karena siklus PTK saling terkait dan berkelanjutan.



Gambar 1. Siklus PTK

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Mondokan, dengan 45 siswa, 19 laki-laki dan 26 perempuan. Fokus penelitian adalah materi utama tentang Khalifah Umar bin Khattab, dengan beberapa kompetensi dasar yang digambarkan melalui beberapa indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan termasuk silsilah, kepribadian, masuk Islam, pengangkatan sebagai khalifah, perjuangannya dalam dakwah Islam, dan wafatnya. Pra-siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III adalah tiga siklus penelitian yang berlangsung dari Maret hingga April 2023.

### Pelaksanaan Tindakan Pra Siklus

Dalam siklus I, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 2 Mondokan mengalami kekurangan. Pembelajaran pra siklus masih menggunakan metode yang kurang variatif, seperti metode ceramah, dan sumber pembelajaran tetap bergantung pada LKS.

Sebelum penerapan metode Role Playing, materi kelas VII tentang Khalifah Umar bin Khattab diuji. Hasilnya ditunjukkan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pra Siklus**

<b>Hasil Belajar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Percentase</b>
Siswa Tuntas Belajar	18	40,00
Siswa Tidak Tuntas Belajar	27	60,00
Jumlah Siswa	45	100,00
Rata-rata Nilai	58	58,00

Berdasarkan hasil observasi, nilai rata-rata menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Khalifah Umar bin Khattab masih rendah, dengan 27 siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang ditandai rata-rata nilai di bawah KKM 65. Tabel juga menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 58,00, tingkat keberhasilan 58%, dan tingkat ketuntasan klasikal 40,00%, yang jauh di bawah standar ketuntasan klasikal yang diharapkan sebesar 85%. Selain itu, hasil wawancara dengan guru PAI mengindikasikan bahwa rata-rata hasil belajar pada aspek afektif adalah 50,00% dan aspek psikomotorik adalah 52,00%. Hasil penelitian ini kemudian dibahas dengan guru mitra untuk mencari solusi dan membicarakan metode pembelajaran Role Playing, yang akan digunakan pada tahap berikutnya.

### ***Pelaksanaan Tindakan Siklus I***

Pelaksanaan pembelajaran PAI sub bahasan tarikh dengan menggunakan metode *Role-playing* pada materi Khalifah Umar bin Khattab fokus pada Kompetensi Dasar "Menceritakan silsilah, kepribadian Umar bin Khattab, peristiwa Umar masuk Islam, dan pengangkatannya menjadi Khalifah." Pada siklus I, penjelasan pelaksanaan tindakan akan dibagi dalam empat tahap sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan**

Perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Berkolaborasi dengan guru mitra (kolaboran) untuk menentukan solusi untuk masalah yang ditemukan pada pra siklus dengan menerapkan metode *Role-playing* dalam pembelajaran PAI materi Khalifah Umar bin Khattab.
- Peneliti dan guru mitra membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup penggunaan metode Role Playing.
- Membuat skenario pembelajaran yang berisi diskusi tentang materi Khalifah Umar bin Khattab untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Selain itu, buat lembar pengamatan, atau observasi, untuk menilai hasil belajar psikomotorik dan afektif siswa.

#### **2. Pelaksanaan Tindakan**

Tindakan Siklus I dilaksanakan di ruang kelas VII SMP Negeri 2 Mondokan pada hari Jum'at tanggal 11 Maret 2011, dari pukul 07.00 hingga 08.10 WIB. Sebelum tindakan dimulai, peneliti dan guru mitra menyiapkan sarana pembelajaran. Menyusun lembar skenario untuk siswa dan mengatur ruang kelas adalah bagian dari persiapan.

Guru melakukan berbagai tugas selama kegiatan pendahuluan, termasuk memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan instruksi tentang kegiatan pembelajaran dengan metode Role Playing. Selanjutnya, kelas dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing dengan sembilan orang. Setiap siswa menerima skenario

yang telah disiapkan untuk dibaca dan dipahami. Setelah itu, mereka memilih peran yang akan dimainkan. Setelah persiapan yang cukup, guru mengatur jalan cerita dengan menentukan acara kelompok mana yang akan tampil pertama. Kegiatan pada tahap inti (pelaksanaan) meliputi:

- a. Tiap kelompok maju ke depan bergantian untuk mendramatisasikan masalah sesuai skenario yang telah disiapkan.
- b. Siswa yang tidak mendapat tugas berperan mencatat segala hal yang berhubungan dengan materi.
- c. Guru mengawasi dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk bermain peran.
- d. Guru dapat menghentikan peran bermain jika situasi pembicaraan menjadi tegang.

Pertemuan siklus I dilanjutkan pada tanggal 12 Maret 2011, mulai pukul 07.00 WIB hingga 08.10 WIB. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk melakukan evaluasi dengan menggunakan ujian untuk mengevaluasi tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan..

### 3. Pengamatan

- a. Pengamatan hasil belajar pada aspek afektif

Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas afektif selama pembelajaran PAI pada materi Khalifah Umar bin Khattab dengan metode Role Playing, data menunjukkan skor minimum 45 dan skor maksimum 180 pada tiap aspek

Tabel 2. Hasil Analisis Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus I

No.	Aspek Afektif yang Diamati	Skor	Persentase (%)
1	Tenggang rasa	108	60,00
2	Perhatian	108	60,00
3	Kerjasama	98	54,44
4	Tanggung jawab	103	57,22
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>104,25</b>	<b>57,91</b>
<b>Katagori</b>		<b>Cukup</b>	

Berdasarkan analisis tabel di atas, rata-rata keberhasilan mencapai 57,91% dengan kategori cukup. Namun, berdasarkan pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran, masih terdapat kekurangan sebagai berikut:

- 1) Masih terdapat beberapa siswa yang kurang tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan mendramatisasikan skenario yang telah dipersiapkan. Hal ini terlihat dari kurangnya serius siswa dalam Role Playing.
- 2) Diskusi kelompok belum efektif karena tidak semua anggota kelompok dapat menghargai pendapat siswa lain, yang terkadang mengakibatkan pendapat siswa lain disepelekan.

### b. Pengamatan hasil belajar pada aspek psikomotorik

Hasil analisis pada lembar observasi aktivitas psikomotorik selama pembelajaran siswa kelas VII saat melakukan dramatisasi (bermain peran) menunjukkan bahwa skor minimum adalah 45 poin ( $1 \times 45$  siswa) dan skor maksimum adalah 180 poin ( $4 \times 45$  siswa).

**Tabel 3. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Psiokomotorik Siklus I**

<b>No.</b>	<b>Aspek Psikomotorik yang Diamati</b>	<b>Skor</b>	<b>Persentase (%)</b>
1	Ketrampilan bermain peran	104	57,78
2	Mengajukan dan menjawab pertanyaan	107	59,4
3	Mengemukakan ide / gagasan	103	57,22
4	Jalinan komunikasi	103	57,22
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>104,25</b>	<b>57,92</b>
<b>Katagori</b>		<b>Cukup</b>	

Berdasarkan analisis tabel di atas, persentase rata-rata keberhasilan mencapai 57,92%, dengan kategori cukup. Namun, hasil pengamatan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role-playing* menunjukkan beberapa temuan, yaitu:

- Masih terdapat siswa yang kurang sungguh-sungguh memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.
- Siswa mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide/gagasan, serta dalam menjalin komunikasi.
- Pengamatan hasil belajar pada aspek kognitif

Hasil belajar pada aspek kognitif pada Siklus I ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Hasil Analisis Tes Kognitif Siklus I**

<b>Hasil Belajar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Siswa Tuntas Belajar	30	66,67
Siswa Tidak Tuntas Belajar	15	33,23
Jumlah Siswa	45	100,00
Rata-rata Nilai	69,33	69,33

Hasil analisis tes siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum tindakan. Pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 69,33, tetapi pada siklus sebelumnya, nilai rata-rata siswa hanya 58,00. Tetapi pada tindakan siklus I, 15 siswa (33,23%) tidak mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Tingkat ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 66,67%, meningkat dari 40,00% pada pra-siklus. Tetapi angka ini masih di bawah target 85% Ketuntasan Klasikal yang diantisipasi.

#### 4. Refleksi

Peneliti bersama guru mitra melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa setelah tindakan pembelajaran siklus I. Sebelum refleksi, mereka menganalisis hasil belajar siswa melalui lembar pengamatan aktivitas dan tes kognitif. Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat rata-rata 11,33 poin dibandingkan dengan nilai sebelumnya (58,00). Pada siklus I, nilai rata-rata sebelum tindakan adalah 58,00. Hasil belajar untuk aspek psikomotorik menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 57,92% dengan kategori cukup, dan hasil belajar untuk aspek afektif juga menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 57,91% dengan kategori cukup.

### **Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Perencanaan pada siklus II untuk pembelajaran PAI materi Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan metode *Role-playing* meliputi beberapa tahapan, yaitu: Menyusun Rencana, Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Kompetensi Dasar yang mencakup menjelaskan perjuangan Umar bin Khattab dalam dakwah Islam serta menjelaskan wafatnya Umar bin Khattab, Melakukan diskusi tentang RPP, lembar observasi aktivitas afektif, psikomotorik, dan kognitif, Menyiapkan skenario untuk Role Playing, dan Menyiapkan soal tes isian untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif siswa.

#### **1. Pelaksanaan Tindakan**

Siklus kedua dimulai pada tanggal 18 Maret 2011 dari pukul 07.00 hingga 08.10 WIB. Siswa-siswa mempersiapkan peran bermain 15 menit sebelumnya, dengan membaca *Asmaul Husna* di kelas dan melakukan tadarus rutin. Siswa kemudian dibagi menjadi lima kelompok, dan masing-masing memiliki skenario yang telah disiapkan untuk dipelajari. Pada tanggal 19 Maret 2023, tes siklus kedua dilakukan dengan cuaca yang baik dari pukul 07.00 WIB hingga 08.10 WIB.

#### **2. Pengamatan**

##### **a. Pengamatan hasil belajar pada aspek afektif**

Siswa menggunakan lembar observasi aktivitas afektif selama kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengukur hasil belajar mereka tentang aspek afektif. Hasil analisis lembar observasi aktivitas afektif menunjukkan bahwa skor minimum adalah 45 poin dan skor maksimum adalah 180 poin, sesuai dengan jumlah siswa di kelas.

**Tabel 5. Hasil Analisis Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Aspek Afektif yang Diamati</b>	<b>Skor</b>	<b>Percentase (%)</b>
1	Tenggang rasa	141	78,33
2	Perhatian	155	86,11
3	Kerjasama	139	77,22
4	Tanggung jawab	145	80,55
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>145</b>	<b>80,55</b>
<b>Katagori</b>		<b>Baik Sekali</b>	

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa kategori "baik sekali" memiliki persentase rata-rata keberhasilan sebesar 80,55%. Akibatnya, kegiatan pembelajaran PAI materi Khalifah Umar bin Khattab menggunakan metode *Role-playing* dalam siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 22,64%. Meskipun demikian, guru menghadapi tantangan dalam pembelajaran, seperti kesulitan untuk mengkondisikan siswa. Tantangan ini disebabkan oleh keinginan alami siswa kelas VII untuk bermain, serta jumlah siswa yang signifikan dalam satu kelas.

##### **b. Pengamatan hasil belajar pada aspek psikomotorik**

Selain itu, hasil belajar tentang aspek psikomotorik diukur melalui lembar observasi aktivitas psikomotorik selama pembelajaran. Skor minimum untuk lembar observasi adalah 45 poin, dan skor maksimum untuk lembar observasi adalah 180 poin. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas psikomotorik, data yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Psiokomotorik Siklus II**

No.	Aspek Psikomotorik yang Diamati	Skor	Persentase (%)
1	Ketrampilan bermain peran	140	77,78
2	Mengajukan dan menjawab pertanyaan	153	85,00
3	Mengemukakan ide / gagasan	138	76,67
4	Jalinan komunikasi	166	92,22
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>149,25</b>	<b>82,92</b>
<b>Katagori</b>		<b>Baik Sekali</b>	

Dibandingkan dengan hasil siklus I, data pengamatan aktivitas psikomotorik pada siklus II menunjukkan hasil dengan kategori baik sekali dengan persentase 82,92 %. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode *Role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa.

c. Pengamatan hasil belajar pada aspek kognitif

Hasil tes kognitif siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 6,89 poin dibandingkan siklus I. Nilai rata-rata tes siklus I adalah 69,33 dengan persentase keberhasilan 69,33 persen dan persentase ketuntasan klasikal 66,67 persen, sedangkan nilai rata-rata tes siklus II adalah 76,22 dengan persentase keberhasilan 76,22 persen dan persentase ketuntasan klasikal 93,33%. Hasil analisis data siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata;

**Tabel 7. Hasil Analisis Tes Kognitif Siklus II**

Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
Siswa Tuntas Belajar	42	93,33
Siswa Tidak Tuntas Belajar	3	06,67
Jumlah Siswa	45	100,00
Rata-rata Nilai	76,22	76,22

Pada siklus II masih terdapat 3 siswa (06,67 %) yang belum tuntas belajar karena masih dibawah KKM yaitu Asri Hidayatul, Farida Rahma, dan Syaiful Asror.

3. Refleksi

Setelah peneliti menganalisis hasil belajar siswa berdasarkan langkah-langkah RPP, diskusi antara peneliti dan guru mitra mengungkapkan perbandingan hasil belajar antara siklus I dan II. Hasil pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik, seperti yang dibuktikan oleh analisis hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Kekurangan-kekurangan yang teridentifikasi pada siklus I berhasil diperbaiki dan diselesaikan pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi partisipasi siswa yang lebih baik dan aktif dalam kegiatan *Role-playing* dan diskusi, tingkat aktivitas afektif dan psikomotorik yang meningkat pada siswa, serta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif.

## Penutup

Pembelajaran PAI materi Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan metode *Role-playing* pada siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata nilai dari pra siklus (58,00) menjadi siklus I (69,33) dan kemudian siklus II menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan, rata-rata keberhasilan pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mencapai persentase yang cukup baik, dengan kategori baik sekali pada beberapa aspek. Meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, masih terdapat kendala dalam mengkondisikan siswa, terutama terkait dengan tingkat keaktifan dan keseriusan siswa dalam pembelajaran. Hal ini bisa dipengaruhi oleh usia siswa yang masih muda dan minat alami mereka untuk bermain. Jumlah siswa yang cukup banyak dalam satu kelas juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Pengelolaan kelas yang baik perlu terus ditingkatkan untuk memastikan setiap siswa dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Kesimpulannya, metode *Role-playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI mengenai Khalifah Umar bin Khattab, meskipun masih diperlukan upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang ada guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

## Daftar Pustaka

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, M. (1995). *Strategi penelitian pendidikan*. Bambang: Angkasa.
- an-Nahlawi, A. (1989). *Prinsip-prinsip dan metoda pendidikan Islam: Dalam keluarga, di sekolah dan di masyarakat* (H. Noer Ali, Trans.). Bandung: CV. Diponegoro.
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI. (1992). *Al Qur'an dan terjemahnya*. Semarang: Asyifa'.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi pendidikan agama Islam dan bahasa Arab di madrasah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Departemen Agama RI. (2005). *Rekonstruksi sejarah pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif: Suatu pendekatan teoritis psikologis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Haryati, M. (2007). *Model dan teknik penilaian pada tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Hasan, M. A. (1992). *Materi pokok agama Islam*. Jakarta: Ditjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka.
- Ismail, S. M. (2009). *Strategi pembelajaran agama Islam berbasis PAIKEM*. Semarang: Ra SAIL Media Group.

- Mulyasa, E. (2005). *Kurikulum berbasis kompetensi: Karakteristik dan implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murafokah, A. (2009). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK itu mudah: Classroom action research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maulinda, Nosa; Mustajib. 2024. “PENGGUNAAN MEDIA BUKU DAN VIDEO PEMBELAJARAN.” *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 5(1):42–50.
- Mustofa, B., & Tisnawati, T. (2009). *Teknik menulis karya ilmiah menghadapi sertifikasi*. Semarang: Ghyyas Putra.
- Mutholib, A. (1996). *Sejarah kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, Departemen Agama.
- Nashar. (2004). *Peranan motivasi dan kemampuan awal dalam kegiatan pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Rostiyah. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, M. N. (2000). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Roqib, M. (2009). *Ilmu pendidikan Islam: Pengembangan pendidikan integratif di sekolah, keluarga dan masyarakat*. Yogyakarta: LKiS Printing Cemerlang.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al Misbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Tafsir Al Misbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. (2008). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi, D. (2009). *Sejarah peradaban Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suryosubroto. (2009). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Syah, M. (2008). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syalabi, A. (2000). *Sejarah dan kebudayaan Islam* (M. Yahya & M. S. Latief, Trans.). Jakarta: PT. Al Husna Zikra.
- Syukur, F. N. C. (2009). *Sejarah peradaban Islam*. Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra.
- Tafsir, A. (2003). *Metodologi pengajaran agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thoha, M. C., & Mu'ti, A. (1998). *PBM-PAI di sekolah: Eksistensi dan proses belajar – mengajar pendidikan agama Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Uno, H. B. (2009). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, B. (2003). *Metodologi pembelajaran agama Islam*. Jakarta: Ciputra Press.
- Yatim, B. (2003). *Sejarah peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Zaini, H. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani