



## Penerapan *Simulasi-Role Playing* dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Kebiasaan Positif Siswa Kelas VII di SMPN 2 Karawang Timur

Hendra Asri Harahap<sup>1\*</sup>, Elisa Wulandari<sup>2</sup>, Fahmi Lestari P<sup>3</sup>, Hana Fauziyah<sup>4</sup>,  
Khaila Najwa S<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> Universitas Singaperbangsa, Karawang, Jawa Barat, Indonesia

Email: [2210631110@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110@student.unsika.ac.id)<sup>1\*</sup>, [2210631110111@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110111@student.unsika.ac.id)<sup>2</sup>,

[2210631110114@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110114@student.unsika.ac.id)<sup>3</sup>, [2210631110120@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110120@student.unsika.ac.id)<sup>4</sup>,

[2210631110135@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110135@student.unsika.ac.id)<sup>6</sup>

Korespondensi email: [2210631110@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110@student.unsika.ac.id)

**ABSTRACT:** *This study aims to implement the simulation-role playing method in fostering students' positive habits towards the social environment in learning the material of ghibah implementing tabayun in class VII students at SMPN 2 East Karawang. The research was conducted through two cycles, where each cycle included four stages, namely: planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection was carried out using an instrument in the form of a multiplechoice test of 20 questions that focused on the material of avoiding ghibah and carrying out tabayun. The data obtained were analyzed descriptively quantitatively to determine the improvement of student learning outcomes. The Minimum Completeness Criteria (KKM) set in this study is 70. This study is considered successful if at least 70% of all students get a score  $\geq 70$ . This finding shows that the use of the Simulation-Role Playing method is effective during learning and fosters positive habits towards the social environment. Thus Simulation-Role Playing can be a relevant alternative in learning Islamic Religious Education at the junior high school level.*

**Keywords:** *Simulation-Role Playing, Ghibah, Analyze*

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasi metode simulasi- Role Playing dalam menumbuhkan kebiasaan positif siswa terhadap lingkungan sosial dalam pembelajaran materi ghibah melaksanakan tabayun pada kelas VII Siswa di SMPN 2 Karawang Timur. Penelitian dilakukan melalui dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang berfokus pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 70. Penelitian ini dianggap berhasil apabila minimal 70% dari seluruh siswa memperoleh nilai  $\geq 70$ . Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Simulasi-Role Playing efektif ketika saat pembelajaran dan menumbuhkan kebiasaan positif terhadap lingkungan sosial. Dengan demikian Simulasi-Role Playing dapat menjadi alternatif yang relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP.

**Kata Kunci:** Simulasi-Role Playing, Ghibah, Analisis

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, agar mereka tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral yang tinggi (Kamal, Zalsabella, & Ulfatul, 2023). Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan utama untuk menanamkan nilai-nilai keislaman yang mencakup aspek spiritual, sosial, dan moral. Salah satu tantangan signifikan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjaga sikap dan perilaku

dalam kehidupan sosial, khususnya dalam konteks komunikasi dan interaksi antarindividu (H. Husaini, 2021).

Di tingkat SMP adalah pembahasan mengenai pentingnya menghindari ghibah serta menumbuhkan sikap tabayyun. Materi ini termasuk dalam kajian ilmu fikih, yang membahas hukum-hukum amaliah yang mengatur hubungan manusia dengan sesama serta dengan lingkungannya (Najmuddin & Riza, 2023). Dalam beberapa waktu terakhir, istilah tabayyun dan ghibah semakin sering muncul dalam berbagai platform media sosial. Hal ini mencerminkan fenomena sosial yang berkembang di masyarakat, di mana praktik bergosip marak terjadi baik dalam percakapan sehari-hari maupun dalam konten media sosial. Kondisi ini dipengaruhi oleh budaya kolektivistik yang masih kuat di Indonesia, yang mendorong remaja untuk berkumpul dan berdiskusi sebagai sarana menjalin relasi sosial (Walahe, 2020).

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif dalam membentuk karakter serta menanamkan kebiasaan positif pada diri siswa adalah metode simulasi melalui role playing. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata (Nabilaha & Tirtoni, 2024). Dengan pendekatan ini, siswa dapat menyaksikan secara langsung dampak negatif dari perilaku ghibah serta memahami urgensi melakukan klarifikasi (tabayyun) guna membina hubungan sosial yang harmonis.

Di SMPN 2 Karawang Timur, metode role playing telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kesadaran sosial siswa dalam pembelajaran PAI. Melalui metode ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai nilai-nilai keagamaan, tetapi juga mampu menginternalisasikannya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan reflektif memberikan kontribusi terhadap peningkatan empati, kemampuan komunikasi, serta kepekaan sosial siswa (Muttabiah & Purwanti, 2023). Pada akhirnya, hal ini akan membentuk perilaku positif yang konsisten dalam kehidupan mereka.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji secara mendalam bagaimana metode simulasi role playing dapat mendorong terbentuknya kebiasaan positif siswa dalam konteks interaksi sosial. Fokus utama penelitian ini adalah pada pembelajaran PAI mengenai pentingnya menerapkan sikap tabayyun dan menghindari perilaku ghibah.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### **Pengertian dan Tujuan Metode Simulasi Role Playing**

Simulasi merupakan metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menirukan situasi atau peristiwa tertentu secara terstruktur seolah-olah terjadi dalam kehidupan nyata. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat landasan normatif religius atau yang kerap disebut sebagai landasan fundamental keagamaan. Landasan ini didasarkan pada prinsip-prinsip Al-Qur'an dan Al-Hadits sebagai pedoman hidup bagi setiap muslim. Ramayulis dalam (Maryati, Agus, & Azis, 2024) menyatakan bahwa Al-Qur'an dan Hadits tidak dapat dipisahkan dari penggunaan metode pendidikan Islam. Karena keduanya merupakan sumber hukum Islam, maka harus disebutkan dalam setiap metode pembelajaran PAI. Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan moral seseorang, serta dalam menciptakan masyarakat yang berakhlak baik. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran PAI, metode simulasi sangat relevan digunakan terutama untuk materi sosial dan etika seperti *Menghindari Gibah* dan *Melaksanakan Tabayun*. Topik ini berkaitan erat dengan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga melalui metode Simulasi khususnya *role playing* siswa dapat belajar secara kontekstual dan aplikatif untuk menumbuhkan kebiasaan positif dalam interaksi sosial mereka. Melalui simulasi, peserta didik dapat dilibatkan dalam skenario atau peran yang menggambarkan situasi terjadinya gibah (menggunjing) maupun proses tabayun (klarifikasi informasi). Misalnya, siswa dapat memainkan peran sebagai penyebar berita, penerima informasi, dan tokoh yang dikabarkan, kemudian berdiskusi untuk membedakan antara gibah dan tabayun serta memahami dampaknya. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung bagaimana menerapkan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial (Qusyair, 2020).

Penerapan metode simulasi dalam materi ini bertujuan untuk:

- a. Melatih keterampilan komunikasi dan pengambilan keputusan dalam menghadapi informasi yang belum jelas kebenarannya.
- b. Menumbuhkan sikap kritis dan kehati-hatian dalam menyikapi berita.
- c. Mengembangkan empati dan tanggung jawab sosial terhadap dampak negatif gibah.
- d. Mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami prinsip-prinsip tabayun.
- e. Membentuk kebiasaan berpikir sebelum berbicara serta menjaga keharmonisan sosial.

Dengan demikian, simulasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna, tetapi juga membentuk karakter siswa agar lebih bijak dalam bertutur kata dan bertindak sesuai dengan ajaran Islam (Qusyair, 2020).

Metode keteladanan yang diterapkan Rasulullah sejalan dengan pendekatan simulasi role playing, karena keduanya menekankan pembelajaran melalui peran nyata dan pengalaman langsung (Maryati, Agus, & Azis, 2024).

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.” (Q.S. Al-Ahzab [33] :21

### **Langkah-langkah Metode Simulasi Role Playing**

Untuk mengimplementasikan metode simulasi role playing, guru bisa mengikuti langkah-langkah yang biasa diterapkan sebagai berikut

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tentukan kompetensi atau nilai yang ingin dicapai melalui simulasi, misalnya: siswa dapat membedakan antara ghibah dan tabayun, serta menerapkan sikap tabayun dalam kehidupan sehari-hari.

b. Menyiapkan Skenario

Guru menyusun situasi atau konflik sosial yang relevan dan sesuai dengan materi, misalnya tentang penyebaran berita yang belum jelas kebenarannya di lingkungan sekolah atau pertemanan.

c. Menentukan dan Membagi Peran

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Tiap siswa diberikan peran tertentu, seperti: penyampai berita, penerima berita, tokoh yang dibicarakan, penengah, dan pengamat.

d. Memberikan Waktu Persiapan

Siswa diberi waktu untuk memahami peran masing-masing, mendiskusikan alur interaksi, dan menyiapkan dialog berdasarkan skenario.

e. Melakukan Simulasi (Pementasan)

Setiap kelompok memainkan skenario di depan kelas. Guru dan siswa lainnya mengamati proses simulasi, terutama nilai-nilai yang ditampilkan.

## f. Diskusi dan Refleksi

Setelah simulasi selesai, guru memimpin diskusi untuk membahas jalannya simulasi, menyoroti tindakan gibah yang terjadi, serta pentingnya tabayun. Guru juga dapat mengajukan pertanyaan kritis agar siswa merefleksikan pengalaman yang didapat.

## g. Penegasan Nilai dan Kesimpulan

Guru menyimpulkan pembelajaran dengan menekankan nilai-nilai utama dari materi dan relevansinya dalam kehidupan nyata. Nilai seperti kehati-hatian dalam berbicara, tidak mudah menyebarkan berita, dan pentingnya klarifikasi ditegaskan kembali.

## h. Evaluasi

Dilakukan melalui tes, refleksi tertulis, atau penilaian sikap untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan mampu menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari.

**Pemahaman Materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun (Suryadi, 2021):****a. Gibah di Haramkan oleh Islam**

Menggunjing berarti Mengibahkan seseorang dengan kejelekan dan kekurangannya.

Islam melarang umatnya untuk gibah. Gibah diibaratkan memakan daging saudaranya sendiri yang telah mati. Hal ini ditegaskan dalam Al Q ur'an.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بََعْضُكُم بَعْضًا ؕ أَيُّحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ ؕ وَاتَّقُوا اللَّهَ ؕ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ ١٢

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan purba-sangka (kecurigaan), karena sebagian dari purba-sangka itu dosa. dan janganlah mencari-cari keburukan orang dan janganlah menggunjingkan satu sama lain. Adakah seorang diantara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang. (Q.S. al- Hujurāt/49: 12)

Ayat tersebut mendorong orang-orang yang beriman untuk menghindari prasangka buruk, terutama jika tidak didukung oleh bukti yang jelas, karena sebagian prasangka tanpa dasar dapat menjadi perbuatan dosa. Selain itu, ayat ini juga menegaskan bahwa gibah atau menggunjing merupakan perbuatan yang sangat tercela. Pelaku gibah diibaratkan seperti seseorang yang memakan daging saudaranya yang telah meninggal dunia. Perumpamaan ini menggambarkan betapa menjijikkannya perbuatan tersebut. Secara naluriah, tidak ada seorang pun yang rela memakan daging saudaranya, bahkan jika daging tersebut masih

segar dan telah dimasak, apalagi jika sudah menjadi bangkai. Oleh karena itu, gibah merupakan perbuatan yang dilarang dalam ajaran Islam dan wajib untuk dihindari.

#### **b. Islam Mengajarkan Tabayun**

Secara etimologis, tabayun berarti upaya untuk memperoleh kejelasan terhadap suatu hal hingga keadaan yang sebenarnya dapat dipahami dengan tepat. Secara terminologis, tabayun merujuk pada proses menelaah dan memilah suatu informasi atau berita dengan cermat, tanpa tergesa-gesa dalam mengambil kesimpulan, agar persoalan yang dihadapi menjadi terang dan akurat. Praktik tabayun memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan kebenaran suatu informasi, sehingga keputusan yang diambil didasarkan pada data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Zaimuddin, 2020).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ٦

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu.” (Q.S. al- Hujurāt/49: 6)

#### **Dengan Tabayun kita Mendapatkan Hikmah**

Tabayun memiliki peran penting dalam memastikan ketepatan informasi yang diterima. Namun, sikap-sikap negatif seperti kesombongan, keegoisan, fanatisme, merasa sudah memahami suatu hal sepenuhnya, serta kemalasan untuk mencari kebenaran dapat menjadi penghambat dalam menjalankan proses tabayun secara optimal. Sikap-sikap tersebut mencerminkan rendahnya kualitas moral dan kedewasaan masyarakat dalam menyikapi informasi. Dalam praktiknya, media sosial sering kali menjadi wadah bagi penyebaran pernyataan atau tulisan yang bernada saling mencela, menghina, berprasangka buruk, bahkan menggunjing. Fenomena ini pada dasarnya berakar dari kurangnya penerapan sikap tabayun dalam menerima dan menyampaikan informasi.

Tanpa adanya proses tabayun, kesalahpahaman akan lebih mudah terjadi. Oleh karena itu, sebelum menyampaikan suatu informasi kepada orang lain, sebaiknya terlebih dahulu dilakukan verifikasi atas kebenaran dan keakuratan berita tersebut (Tanjung, 2024).

Aspek moralitas berakitan erat dengan tabayun, dan berlaku baik bagi penerima maupun penyampai informasi. Oleh sebab itu, sikap selektif dan kritis melalui proses tabayun sangat diperlukan sebelum suatu berita disebarluaskan.

## **Hubungan Antara Simulasi Role Playing dan Pembelajaran Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun**

Simulasi role playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam skenario yang relevan dengan materi pelajaran. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan keterampilan sosial siswa dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pendidikan agama Islam (Setyarum, Aulia, Nurmalisa, & Dewi, 2022).

### **a. Simulasi Role Playing dalam Pembelajaran Nilai Islam**

Role playing berbasis simulasi telah digunakan secara luas untuk mengajarkan materi-materi fiqih dan nilai-nilai sosial keagamaan. Dengan memainkan peran dalam situasi nyata, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengalami dan memahami langsung proses serta nilai yang diajarkan, seperti pada pembelajaran zakat fitrah atau praktik pernikahan dalam Islam.

### **b. Relevansi dengan Materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayun**

**Menghindari Ghibah (Gossip/Menggunjing):**

Melalui role playing, siswa dapat mensimulasikan situasi di mana mereka dihadapkan pada godaan untuk melakukan ghibah. Dengan berperan sebagai pelaku, korban, atau saksi, siswa dapat merasakan dampak negatif ghibah secara emosional dan sosial. Hal ini membantu siswa memahami secara mendalam mengapa ghibah dilarang dan bagaimana menghindarinya dalam kehidupan sehari-hari.

**Melaksanakan Tabayun (Klarifikasi):**

Dalam simulasi role playing, siswa dapat berlatih melakukan tabayun ketika menerima informasi yang belum jelas kebenarannya. Dengan berperan sebagai orang yang menerima berita, penyebar berita, dan pihak yang diklarifikasi, siswa belajar langkah-langkah tabayun, pentingnya klarifikasi, serta dampak positif tabayun dalam mencegah kesalahpahaman dan konflik (Materi et al., 2025)

## **3. METODE PENELITIAN**

Dalam observasi ini, peneliti menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model yang dirancang oleh Kemmis dan McTaggart (Saefullah, 2024). PTK merupakan bagian dari penelitian kualitatif yang bersifat reflektif dan partisipatif, di mana

peneliti berperan aktif dalam proses perubahan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas. PTK menekankan pada kolaborasi antara guru dan peneliti dalam merancang tindakan, mengimplementasikannya, mengobservasi dampaknya, dan merefleksikan hasilnya untuk perbaikan di siklus berikutnya. Ciri khas PTK sebagai bagian dari pendekatan kualitatif adalah fokusnya pada konteks alami, keterlibatan langsung peneliti dalam proses, serta analisis yang menekankan pada makna dan pemahaman terhadap praktik pembelajaran yang diteliti.

Subjek dalam observasi ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Karawang Timur yang berjumlah 35 orang. SMPN 2 Karawang Timur terletak di Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang. Observasi ini dilaksanakan selama tiga minggu, yaitu pada tanggal 23 April hingga 5 Mei 2025. Observasi dilakukan melalui dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang berfokus pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 70. Penelitian ini dianggap berhasil apabila minimal 70% dari seluruh siswa memperoleh nilai  $\geq 70$ .

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil Tes dan Ketuntasan**



**Gambar 1.** Dokumentasi



- a. Pra siklus
  - 1) Jumlah siswa tuntas: 24 dari 29 siswa (83%)
  - 2) Nilai: 95, 95, 60, 95, 75, 85, 80, 100, 95, 100, 40, 90, 100, 75, 100, 30, 100, 20, 75, 100, 90, 75, 100, 80, 60, 100, 60, 80, 100
  - 3) Rata-rata: 81.21
- b. Siklus 1
  - 1) Jumlah siswa tuntas: 32 dari 32 siswa (100%)
  - 2) Nilai: 90, 95, 90, 90, 90, 95, 85, 95, 90, 90, 100, 90, 100, 90, 100, 90, 95, 85, 100, 95, 90, 90, 95, 90, 85, 100, 90, 95, 100, 85, 100, 90
  - 3) Rata-rata: 92.66
- c. Siklus 2
  - 1) Jumlah siswa tuntas: 31 dari 34 siswa (91%)
  - 2) Nilai: 80, 90, 95, 90, 85, 95, 90, 75, 100, 95, 65, 95, 100, 80, 80, 90, 75, 100, 20, 100, 65, 85, 100, 75, 80, 95, 85, 90, 75, 65, 75, 90, 80, 100
  - 3) Rata-rata: 85

### **Hasil Observasi dan Refleksi**

#### **a. Hasil Prasiklus**

Pada tes awal sebelum tindakan, hanya 24 dari 29 siswa (83%) yang mencapai nilai  $\geq 70$ . Ratarata nilai kelas sebesar 81,21. Hal ini menunjukkan pemahaman siswa sudah cukup baik terhadap materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun.

#### **b. Siklus I**

Setelah penerapan metode Simulasi-Role Playing, siswa dibuat ke dalam kelompok kecil dan mendiskusikan materi menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun secara terarah serta memperaktekannya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 5 siswa (100%) tuntas. Rata-rata nilai meningkat menjadi 100. Aktivitas belajar juga mulai menunjukkan keterlibatan aktif siswa.

#### **c. Pengamatan dan Refleksi Siklus I**

Pada siklus pertama, meskipun banyak siswa mulai menunjukkan peningkatan, beberapa kelompok masih menghadapi kesulitan dalam memecahkan soal-soal yang lebih kompleks tentang larangan gibah dan melaksana tabayun. Siswa cenderung lebih aktif dalam diskusi mengenai pengertian gibah dan tabayun, tetapi masih perlu penjelasan lebih

dalam untuk memahami dengan melaksanakan tabayun dan kenapa gibah dilarang . Guru memberikan umpan balik secara langsung selama diskusi untuk menolong siswa dalam pemahaman konsep-konsep tersebut.

Pada refleksi siklus I, beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain adalah waktu yang terlalu terbatas untuk mendiskusikan materi lebih lanjut, ruang kelas yang tidak memadai, serta pentingnya pembagian tugas yang lebih merata agar setiap anggota kelompok memiliki kesempatan praktek saat Simulasi-Role Playing lebih banyak. Meskipun demikian, siklus pertama menunjukkan tanda-tanda yang baik dalam peningkatan pemahaman siswa, yang tercermin dari hasil evaluasi yang lebih baik dibandingkan prasiklus.

#### **d. Siklus II**

Pada siklus I peneliti menggunakan metode simulasi-Role Playing siswa tuntas 100%, kemudian pada siklus II peneliti menggunakan metode ceramah siswa hanya 24 dari 29 siswa (83%) yang mencapai nilai  $\geq 70$ . Ratarata nilai kelas sebesar 81,21. Hal ini menunjukkan pemahaman siswa sudah cukup baik terhadap materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun, tetapi metodenya yang kurang tepat.

Perbaikan dilakukan dalam aspek pengelolaan kelompok dan penugasan diskusi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa belum tuntas dari 34 siswa (91%) mencapai nilai  $\geq 70$  dengan rata-rata nilai sebesar 85. Proses diskusi berjalan lebih lancar, dan siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik.

#### **e. Pengamatan dan Refleksi Siklus II**

Pada siklus kedua, penerapan metode ceramah berjalan kurang efektif. Guru lebih banyak memberikan penguatan tentang topik-topik yang sebelumnya masih membingungkan siswa, seperti pengertian gibah dan melaksanakan tabayun. siswa lebih tidak mampu fokus kepada guru yang menjelaskan terutama pada saat materi larangan gibah dan implementasi tabayun.

Pada refleksi siklus II, kelebihan yang ditemukan adalah efisiensi waktu yang baik saat menjelaskan dan hampir semua siswa aktif berpartisipasi dalam bertanya kemudian, mereka memahami dengan baik setiap pertanyaan yang di ajukan siswa, kemudian siswa yang lain juga ikut membantu menjawab. Siswa yang lebih cepat memahami materi dapat membantu teman-temannya, yang lebih mempercepat proses pemahaman secara

keseluruhan. Namun, satu hal yang perlu diperhatikan adalah pentingnya menyediakan lebih banyak waktu untuk refleksi setelah presentasi agar siswa dapat memperdalam pemahaman mereka lebih lanjut.

## **5. SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Penerapan metode Simulasi-Role Playing dalam pembelajaran Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun di kelas VII SMPN 2 Karawang Timur menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa hanya 83% siswa yang tuntas dalam materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun, sedangkan pada siklus pertama jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 100%, dan pada siklus kedua, siswa (91%) berhasil mencapai nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode Simulasi-Role Playing dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Simulasi-Role Playing sebagai metode pembelajaran yang kolaboratif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengetahuan, berdiskusi, dan saling menguatkan pemahaman mereka. Dengan melibatkan siswa dalam proses aktif, mereka tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga memproses dan mendiskusikan materi secara mendalam. Dengan demikian, metode Simulasi-Role Playing ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun.

### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar metode Simulasi-Role Playing dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa agar mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal. Guru seharusnya melakukan pemantauan yang lebih intensif dalam pengelolaan Simulasi-Role Playing agar semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Selain itu, perlu adanya perencanaan waktu yang lebih baik supaya setiap kelompok memiliki cukup waktu untuk mempraktekan setiap materi secara mendalam. Penerapan teknik ini juga dapat disertai dengan teknik evaluasi yang lebih bervariasi, seperti presentasi kelompok atau diskusi kelas, untuk memastikan pemahaman yang lebih komprehensif dari siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian tindakan kelas*. Mitra Ilmu.
- Husaini, H. (2021). Hakikat tujuan pendidikan agama Islam dalam berbagai perspektif. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*.
- Kamal, M., Zalsabella, D., & Ulfatul, E. (2023). Pentingnya pendidikan agama Islam dalam meningkatkan nilai karakter dan moral anak di masa pandemi. *JIE: Journal of Islamic Education*.
- Maryati, Y. S., A. S., & Azis, A. (2024). Landasan normatif religius dan filosofis pada pengembangan metodologi pendidikan agama Islam. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora*, 77–78.
- Muttabiah, A., & Purwanti, K. Y. (2023). Keefektifan model interaksi sosial role playing berbantuan media Dussmart terhadap sikap sosial siswa kelas III SD. *Jurnal Papeda*.
- Nabilaha, A. A., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap profil pelajar Pancasila berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Najmuddin, M., & Riza, S. U. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada materi menghindari ghibah dan menumbuhkan tabayun. *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya*.
- Qusyair, L. A. (2020). Pemanfaatan media dalam metode simulasi pada pembelajaran PAI. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 199–202.
- Riyani, F. L. (2022). Pengkajian makna ghibah dalam perspektif hadis: Studi takhrij dan syarah hadis. *Gunung Djati Conference Series*.
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam penelitian kualitatif berbasis kepastakaan pada studi agama dan keberagaman dalam Islam. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 195–211.
- Setyarum, A., Aulia, H. R., Nurmalisa, D., & Dewi, D. P. (2022). Pelatihan metode role playing dalam pengembangan karakter sopan santun pada anak usia dini bagi guru PAUD POS Melati Kuripan Lor. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*.
- Suryadi, R. A. (2021). *Pendidikan agama Islam dan budi pekerti*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tanjung, A. (2024). Etika komunikasi wartawan: Implementasi sikap tabayun di era digital dalam perspektif komunikasi Islam. DOTPLUS Publisher.

Walahe, I. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menghindari ghibah dan menumbuhkan tabayun mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 4 Anggrek. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 45–58.

Zaimuddin. (2020). Makna tabayun dalam perspektif tafsir Al-Misbah (Kajian Surah Al-Hujurat ayat 6). *Jurnal At-Tahfizh: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*.