

## EFEKTIVITA PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MTs MUHAMMADIYAH KAJAI

Kasih Hayati<sup>1</sup>, Muhiddinur Kamal<sup>2</sup>, Iswantir M<sup>3</sup>, Wedra Aprison<sup>4</sup>

<sup>1</sup>UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatra Barat, Indonesia

<sup>2,3,4</sup>UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatra Barat, Indonesia  
hayatikasih10@gmail.com

**Abstract:** *The use of methods in a teaching and learning process is very helpful for teachers and students. Because the method is a structured way in the teaching and learning process to achieve the goals of the teaching and learning process itself. Because with it, it has a big influence in supporting learning success, because through the method learning material can be more easily conveyed. The purpose of this trial is to prove the effectiveness of the role playing method in improving learning outcomes. The research method used in this study is experimental, quasi-experimental design and the research design is a non-equivalent control group design that takes two classes directly. This research was conducted at MTs Muhammadiyah Kajai. The researched is all class VIII. There are two classes used, namely as an experimenter and a controller. The sampling was done by random sampling (Probability Sampling), the sample in this study was class VIII, amounting to 48 people. Class VIII A as an experimental class, which is a class taught by the role playing method, and class VIII B as a control class or a class taught by the lecture method. The instrument used in this study was a test of learning outcomes in the form of multiple choice questions and observation sheets. The data technique in this study used descriptive and inferential statistical analysis. Descriptively explained that the control class obtained 63,375. While the experimental class obtained 81,167 and deductively the value of  $t_{count}$  is 5,675 and  $t_{table}$  is 2,01290, and the significance is 0.000. This study concludes that the hypothesis is accepted. The application of the role playing method is effective to improve student learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History at MTs Muhammadiyah Kajai.*

**Keywords:** *Effectiveness, Role Playing Method, Learning Outcomes, History of Islamic Culture*

**Abstrak:** Penggunaan metode dalam suatu proses belajar mengajar sangat membantu guru dan siswa. Karena metode merupakan cara tersusun dalam proses belajar mengajar untuk menggapai tujuan dari proses belajar mengajar itu sendiri. Karena dengannya besar memberi pengaruh dalam menunjang keberhasilan belajar, karena melalui metode materi pembelajaran dapat lebih mudah tersampaikan. Adapun maksud dilakukan uji coba ini yaitu membuktikan efektivitas metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan eksperimen, quasi experimental design serta desain penelitiannya adalah non equivalent control group design yang Mengambil dua kelas secara langsung. Penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah Kajai. Yang diteliti yaitu seluruh kelas VIII. Ada dua kelas yang digunakan yaitu sebagai eksperimen dan pengontrol. Penarikan sampelnya di lakukan dengan random sampling (Probability Sampling), yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII yang berjumlah 48 orang. Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan metode role playing, dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol atau kelas yang diajarkan dengan metode ceramah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang berupa soal pilihan ganda dan lembar observasi. Teknik data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif menjelaskan pada kelas kontrol memperoleh 63,375. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh 81,167 dan secara deduktif nilai  $t_{hitung}$  5,675 dan  $t_{tabel}$  2,01290, dan 0,000 signifikansinya, Penelitian ini memberi kesimpulan yaitu hipotesisnya diterima. Penerapan metode role playing efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah Kajai.

**Kata kunci:** Efektivitas, Metode Role Playing, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

## Pendahuluan

Dunia pendidikan tentunya tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar dan proses mendidik peserta didik. Unsur-unsur penting yang terlibat dalam proses belajar yaitu peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan dan metode. Oleh sebab itu, dalam mencapai tujuan pendidikan, penggunaan metode pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan dalam proses belajar dan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik supaya proses pembelajaran tidak pasif, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Karena seorang guru yang benar-benar menginginkan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien, maka penguasaan materi saja tidak cukup, akan tetapi pendidik harus menguasaiserta bisa menerapkan berbagai metode penyampaian materi. Dapat menggunakan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang diajarkan dan kemampuan siswa yang menerima. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan dan menyajikan materi agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik guna mencapai tujuan.

Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah mata pelajaran yang mengajarkan Pendidikan Agama Islam di sekolah guna untuk menambah pengetahuan tentang agama Islam dari peserta didik yang beragama Islam. Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Kajai terdiri dari empat mata pelajaran yaitu aqidah akhlak, Al-Qur'an hadis, fiqh dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu pembelajaran untuk memahami, dan menghayati Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, pelatihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 11 November 2021 dengan siswa MTs Muhammadiyah Kajai mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, penulis menemukan beberapa permasalahan salah satunya adalah munculnya stereotip dari para siswa bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam berisi cerita masa lalu, sehingga siswa beranggapan bahwa materi pelajaran tersebut kurang menarik dan kurang diminati oleh siswa, memandang bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) hanya sebagai mata pelajaran pelengkap dan kebanyakan siswa malas dan jenuh saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), permasalahan ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sehingga dalam problema seperti ini sangat di butuhkan peran seorang guru dan penggunaan metode yang tepat. Macam-macam metode yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, salah satu diantaranya adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah salah satu metode atau cara yang dilakukan oleh guru yang dimana peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat

langsung dalam pembelajaran, dan menguasai bahan pelajaran melalui penghayatan, kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru SKI, bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI saja masuk kedalam kategori tingkat rendah. Hal ini dilihat dari keterangan guru SKI bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai KKM yang dimana standar KKM adalah  $> 75$ . Berdasarkan hasil observasi penulis di MTs Muhammadiyah Kajai pada saat proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI berlangsung dengan baik, namun masih ada permasalahan yang muncul yang berdampak terhadap hasil belajar siswa, seperti : masih ada siswa yang sibuk memainkan benda-benda di sekitarnya. Kemudian ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mereka hanya diam, tanpa memberikan respon seolah mengerti apa yang telah dijelaskan oleh guru. Dan berdasarkan hasil observasi tersebut dapat penulis simpulkan bahwa dalam pembelajaran SKI guru lebih sering menggunakan metode ceramah.

Jadi metode *role playing* merupakan metode yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode *role playing* termasuk salah satu metode yang digali dari sumber pokok ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan hadis. Menurut Masrita, menjelaskan metode *role playing* (bermain peran) merupakan suatu metode yang memberikan suasana yang menyenangkan, dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami materi pembelajaran serta hasil belajar akan meningkat. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dapat membawa peserta didik untuk aktif dalam belajar, karena melalui metode ini, diswa secara tidak langsung harus terlibat. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode ini membutuhkan peran aktif dari peserta didik itu sendiri, yang mana dalam pelaksanaannya akan ada siswa yang memerani karakter tertentu dan ada pula siswa yang akan menjadi pengamat untuk nantinya didiskusikan secara bersama. Dengan anak terlibat akan memudahkan anak itu sendiri untuk memahami materi yang disampaikan, sehingga akan menghasilkan hasil yang baik atau hasil belajar akan lebih meninggalkan.

## **Metode**

Adapun maksud dari penelitian yang peneliti lakukan ialah sebagai pembuktian hipotesis yang ditetapkan sebelumnya yaitu melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar SKI dengan metode ceramah dengan hasil belajar SKI dengan

metode *role playing*. Adapun desain yang digunakan peneliti yaitu *Quasi Experimental Design*, Dimana bentuk desain ini merupakan pengembangan dari *true eksperimental design*, yang sulit diterapkan. Pada bentuk quasi eksperimen terdapat kelas kontrol yang tidak sepenuhnya mempengaruhi variable-variabel luar yang memberi dampak terhadap pelaksanaan. Bentuk-bentuk penelitian quasi eksperimen ada dua yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dilakukan dengan mengambil dua kelas secara langsung dari populasi, salah satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol. Jadi yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A dan kelas VIII B MTs Muhammadiyah Kajai yang berjumlah 48 orang. Desain Penelitian ini mengambil dua kelas. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 48 orang yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Tindakan mengamati yang dilakukan yaitu dengan mengamati secara langsung di lokasi yaitu Di MTs Muhammadiyah Kajai. Tes berfungsi sebagai menilai dan mengukur pengetahuan, keterampilan dan kecerdasan yang dimiliki individu. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu:

1. Lembar Observasi

Alat ini peneliti rancang dan bentuk sendiri berfungsi sebagai pencatatan yang kemudian untuk mengetahui bentuk kegiatan PBM dikelas yang diujicobakan, tindakan mengamati ini, peneliti mengobservasi langsung di kelas pada saat PBM.

2. Tes

Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda dengan maksud untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII A dan B Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Kajai.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian berjenis eksperimen jenis *Quasi Eksperimen* dengan desain *Non Equivalent Control Group Desain* yaitu jenis penelitian yang membandingkan hasil golongan eksperimen dengan golongan kontrol. Dengan melalui perhitungan perolehan tahap *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas, yang dihitung dengan analisis statistik menggambarkan bahwa pelajaran yang menggunakan metode *role playing* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Muhammadiyah Kajai.

Hasilnya mengajar cara *role playing* lebih baik dan lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode ceramah pada PBM SKI. Karena penggunaan metode *role playing* membuat anak aktif dalam belajar dan pembelajaran berlangsung menyenangkan. Penggunaan metode *role playing* ini dapat mempermudah siswa untuk mencapai tujuan. Hal ini mendapat

dukungan dan sesuai dengan pendapat Masrita yaitu, bahwa guru mengajar dengan *role playing* berarti guru mengajar melalui permainan peran, yang menciptakan suasana belajar menyenangkan, metode ini melibatkan keaktifan siswa dalam prose belajar mengajar serta anak didik antusias belajar dengan bahan ajar yang disampaikan mudah dipahami siswa dan dengan melalui metode ini hasil belajar siswa akan meningkatkan.

Hal ini dapat dilihat pada hasil analisisnya. Analisis deskriptif perolehan belajar anak didik pada kelas eksperimen dengan perolehan tahap *pre-test* yaitu 55,541 dan *post-test* adalah 63,375, sehingga selisih antara keduanya adalah 7,834% dengan persentase 14,14%. Sedangkan pada tahap *pre-test* kelas eksperimen adalah 54 dan *post-test* 81,167 dengan selisih antara keduanya adalah 27,167 dengan persentase 50,30%.

Adapun observasinya adalah:

**Tabel 1**  
**Lembar Observasi Siswa**

No	Hal yang diobservasi	Pertemuan		
		II	II	III
1	Jumlah kehadiran siswa dalam setiap pertemuan.	22	24	24
2	Jumlah siswa yang kurang fokus pada saat belajar karena melakukan kegiatan lain.	4	1	1
3	Jumlah siswa yang tetap dianggitanya seraya mengamati pameran pembelajaran yang sedang diperankan.	21	24	24
4	Jumlah siswa yang mau ikut bekerja sama dalam kelompoknya.	19	18	23
5	Siswa yang menyimak guru pada saat guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi pembelajaran	18	21	23

## Kesimpulan

Melalui perolehan yang di dapat diatas, pengelolaan data diolah secara deskriptif dan inferensial untuk menjawab rumusan masalah dan jawaban sementara penelitian, ada beberapa kesimpulan yang dapat peneliti simpulkan yaitu: Nilai yang didapat pada tahap *post-test* kelas VIII B lebih baik dari pada nilai *pre-testnya*. Perolehan ini menggambarkan bahwa mengajar dengan cara ceramah memberi pengaruh akan hasil belajar. Penggambaran ini didapat dari perolehan *post-test* kelas VIII B ini adalah 63,375 sedangkan rata-rata *pre-test* kelas ini adalah 55,541. Rata-rata tahap *post-test* kelas VIII A lebih tinggi dari pada nilai *pre-testnya*. Sehingga bisa ditarik satu kesimpulan mengajar melalui *role playing* memberi dampak dalam perolehan belajar SKI. Dimana rata-rata *post-test* adalah 81,167 sedang *pre-test* kelas VIII A 54.

Jika dilihat dari perbandingan antara perolehan tahap *post-test* dikelas VIII A (metode *role playing*) dengan kelas VIII B (metode ceramah) menunjukkan hasil bahwa kelas VIII A lebih unggul. Dimana *post-test* kelas VIII A rata-ratanya adalah 81,167 sedangkan *post-test* kelas VIII B rata-ratanya yaitu 63,375. Sehingga dengan ini dapat ditarik suatu

kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* lebih besar memberi pengaruh terhadap hasil belajar SKI. Secara inferensial hipotesis dari penelitian ini diterima, artinya metode *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar SKI siswa di MTs Muhammadiyah Kajai, Hal ini dibuktikan dengan perbandingan nilai t hitung dengan t tabelnya Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel. Nilai t hitungannya adalah 5,675 sedangkan t tabel bernilai 2,01290. Dan didukung dengan nilai signifikansinya 0,000 yang lebih kecil dari pada 0,05.

## Referensi

- Hanafi. 2012. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI)
- Iswantir. 2019. *Pendidikan Islam: Sejarah, Peran Dan Sistem Pendidikan Nasional*. Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuliitatif, dan Kombinasi: Mixed Methods*. (Cet. VI; Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Tirtarahardja Umar. dkk. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wawancara dengan Al Azhar, *Pembelejaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah Kajai*. Tanggal 18 Desember 2021 di Ruang Majelis Guru MTs Muhammadiyah Kajai.
- Wawancara dengan Jihan, Fuji, dkk. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Tanggal 11 November 2021 di Aula MTs Muhammadiyah Kajai
- Yusuf Dedy Aditya. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*. 2016. Vol. 1 No. 2