



Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar SKI Di Kelas VI MI Istiqomah Sako Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Riau

Emelia¹, Arifmiboy², Charles³, Darul Ilmi

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: oppoamelia485@gmail.com¹, arifmiboy@uinbukittinggi.ac.id², darulilmi@uinbukittinggi.ac.id

Abstract. *The research is motivated by the low grade VI students of MI Istiqomah Sako in the subject of Islamic cultural history. This can be seen from the low midterm exam scores and the way of learning in the learning process of Islamic cultural history. In the learning process educators tend to only use conventional learning methods so that learning is less attractive to students. One effort that can overcome this is the learning process using the role playing methods to improve student learning outcomes. This study aims to determine how much influence the use of the role playing methods has on the learning outcomes of Islamic cultural history of students in class VI MI Istiqomah Sako Pangean district Kuantan Singingi regency Riau. The research is a quantitative research with a quasi experimental type with the non Equivalent control group design. The sample in this study was in class VI consisting of two experimental classes and the control class. The result of the study stated that the calculation of the hypothesis test using the SPSS t-tests. The result of the calculation is that the probability value is Sig.(2-tailed) $0.00 < 0.05$ that it is accepted. From these results it can be concluded that there is an influence of the role playing methods on learning outcomes of Islamic cultural history in the material of Sunan Kalijaga in class VI MI Istiqomah Sako Pangean District, Kuantan Singingi Regency Riau.*

Keywords: *Role Playin method, learning outcomes, Islamic Cultural History*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya nilai siswa kelas VI MI Istiqomah Sako pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hal ini terlihat dari rendahnya nilai Ujian Tengah Semester dan cara belajar pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam proses pembelajaran pendidik cenderung hanya melakukan metode pembelajaran dengan konvensional saja sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Salah satu upaya yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas VI MI Istiqomah Sako Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Riau. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dengan desain The Non Equivalent Control Group Desain. Sampel pada penelitian ini kelas VI terdiri dari dua kelas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menyatakan bahwa perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS uji-t. Hasil perhitungan bahwa nilai probabilitas sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Sunan Kalijaga di kelas VI MI Istiqomah Sako Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Riau.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar, SKI

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Andy Riski Pratama, 2022) selain itu pembelajaran dapat diartikan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai-nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. (Syarif Bahri Djamarah, 2010)

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dalam peradaban Islam beserta tokoh-tokohnya dengan tujuan untuk perubahan tingkah laku siswa kearah perubahan tingkah laku yang mulia. Mempelajari sejarah kebudayaan Islam kita akan mendapatkan suatu pemahaman dan informasi mengenai sejarah Rasulullah sallallahu 'alaihi wassallam, para sahabat, tabi'in, tabi'ut tabi'in serta usul-usul khazanah budaya serta kekayaan di berbagai bidang lainnya yang pernah di peroleh oleh umat Islam terdahulu, selain itu generasi muda dapat mengambil keteladanan para tokoh-tokoh Islam yang bijaksana melalui Sejarah Kebudayaan Islam.

Metode-metode mengajar sangat diperlukan oleh para pendidik, sebab berhasil atau tidaknya siswa belajar sangat tergantung pada tepat atau tidaknya metode mengajar yang digunakan oleh guru, dan keberadaan cara atau metode pengajaran menunjukkan kedudukan pentingnya metode dalam system pembelajaran seperti halnya pembelajaran dalam sejarah kebudayaan Islam.

Salah satu metode yang juga efektif yaitu role playing yang berarti bermain peran. Keberhasilan siswa dalam menghayati peran akan menentukan apakah siswa paham dan mengerti tokoh yang diperankan dalam suatu materi pembelajaran dan siswa dapat merasakan kembali sejarah masa lampau dalam bermain peran sehingga akan meningkatkan hasil pembelajaran karena siswa mampu memahaminya secara sempurna.

MI Iatiqomah Madrasah yang berbasis Islam sekolah swasta ilmu pengetahuan umum dan ilmu pengetahuan agama Islam. Salah satu mata pelajaran Islam yaitu mata pelajaran SKI dari kelas I hingga kelas VI, pembelajaran SKI kelas VI terbagi menjadi dua kelas, kelas A dan kelas B yang masing-masing berjumlah 21 siswa yang jumlah keseluruhan kelas VI 42 siswa, ya dibawah KKM, dimana KKM nya yaitu 75.

Maka penulis asumsikan rendahnya hasil belajar siswa karena metode yang digunakan oleh guru dipandang belum tepat untuk meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran yang kurang memadai untuk menunjang keberhasilan belajar dan kurangnya motivasi belajar peserta didik untuk menunjang meningkatnya hasil belajar.

Penulis ingin mengetahui lebih lanjut apakah dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar SKI kelas VI di MI Istiqomah Sako dengan melaksanakan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar SKI Di Kelas VI MI Istiqomah Sako Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau”.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang ingin menguji coba sesuatu dengan cara mengontrol beberapa hal untuk melihat hasil dari yang di uji cobakan tersebut.

Dari penelitian eksperimen ini penulis mengambil desain *Quasi Experimental* (Eksperimen Semu/Kuasi) merupakan eksperimen yang melakukan kontrol dengan tipe *The Non-Equivalent Control Group Desain* sampel dibagi menjadi dua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen, desain kuasi ini merupakan eksperimen yang melakukan kontrol terhadap beberapa variabel non eksperimental serta ada kelompok kontrol dan kelompok kooperatif untuk memahami efek perlakuan. (Latipun, 2015)

Tujuan dari penelitian desain eksperimen kuasi yaitu untuk mendapatkan informasi yang merupakan perkiraan dari informasi yang didapat dari eksperimen yang sebenarnya dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode role playing di kelas VI MI Istiqomah Sako. Data hasil belajar siswa tersebut diperoleh dari hasil posttest setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan metode role playing pada mata pelajaran SKI pada materi kepribadian Sunan Kalijaga. Tes hasil belajar yang di ikuti oleh kelas VI A dari kelas eksperimen dan kelas VI B dari kelas kontrol. perhitungan data tes hasil belajar kedua kelas sampel pre-test dan post-test peneliti menggunakan bantuan SPSS sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Perhitungan Data Tes Hasil Belajar Kedua Kelas Sampel

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Ek	21	40	80	53.62	10.740
Post-Eks	21	70	100	88.10	9.148
Pre-kontrol	21	42	80	55.10	10.663
Post-Kontrol	21	45	80	62.62	10.322
Valid N (listwise)	21				

Sumber output SPSS

Hasil perhitungan data di atas, maka dapat dilihat adanya perbedaan antara nilai kelas *post-test* kontrol dan nilai *post-test* eksperimen. pada nilai *pro-test* kontrol rata-rata nilai 62,65 yang menggunakan metode konvensional. Sedangkan *post-test* nilai kelas eksperimen terdapat nilai rata-rata 88,10 yang menggunakan metode *role playing* Maka dapat di simpulkan bahwa nilai hasil belajar menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dari pada hasil belajar menggunakan metode konvensional.

a. Analisa Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu postestt kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas uji normalitas ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui apakah sampel berdistribusi normal, dalam uji normalitas menggunakan bantuan SPSS sebagai berikut.

Tabel 2 Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasi 1	eksperimen	.194	21	.038	.913	21	.063
	Kontrol	.194	21	.038	.913	21	.063

Sumber output SPSS

Berdasarkan tabel 2 terdapat data normalitas kelas eksperimen dan kelas control, pada kelas control terdapat sig. 0,63 dan pada kelas control terdapat sig. 0,63 yang berarti kedua variabel memiliki nilai sig. lebih besar dari 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari kelas eksperimen dan kelas control data berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Diketahui bahwa hasil perhitungan uji homogenitas variansi kedua kelas sampel memakai uji *Barlett* menggunakan bantuan SPSS dimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar SKI	Based on Mean	.607	1	40	.440
	Based on Median	.714	1	40	.403
	Based on Median and with adjusted df	.714	1	40.000	.403
	Based	.669	1	40	.418

Sumber output SPSS

Berdasarkan perhitungan tabel 3 di atas diperoleh nilai sig. $0,440 > 0,05$. Nilai signifikansi lebih dari 0.05 bahwa dapat disimpulkan bahwa siswa kelas control dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau kedua kelas tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t dengan bantuan SPSS.

hasil perhitungan uji-t pada kelas sampel diperoleh bahwa terdapat pengaruh metode *rolre playing* pada materi Sunan kalijaga sebagai berikut

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode role playing pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4 Pengaruh penggunaan metode *role playing*

		Independent Samples Test		
		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.000	25.714	2.967
	Equal variances not assumed	.000	25.714	2.967

Sumber output SPSS

Berdasarkan tabel 4 penggunaan metode role playing terdapat pengaruh yang signifikan yaitu sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka dapat diterima. Dapat disimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar SKI siswa.

- b. Terdapat perbedaan hasil belajar SKI menggunakan metode role playing dengan metode konvensional di kelas VI MI Istiqomah Sako

Tabel 5 Perbedaan hasil belajar eksperimen dan kontrol

Group Statistics					
	Metode	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas post test	role playing	21	88.33	8.851	1.931
	Konvensional	21	62.62	10.322	2.252

Bedasarkan tabel di atas terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode *role playing* dengan metode konvensional mean pada kelas A menggunakan role playing 88,33 sedangkan pada kelas B yang menggunakan

metode konvensional 62,62. dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan metode *role playing* dengan konvensional.

- c. Hasil Belajar penggunaan metode *role playing* lebih baik dari pada penggunaan metode konvensional di Kelas VI MI Istiqomah Sako dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Penggunaan Metode *Role Playing* Lebih Baik Dari Konvensional

One-Sample Test						
Test Value = 75						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil	6.904	20	.000	13.333	9.30	17.36

Berdasarkan tabel di atas lebih baik penggunaan metode *role playing* dari pada penggunaan pada kelas kontrol dilihat dari sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti dapat diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dilakukan di MI Istiqomah Sako dengan variabel bebasnya yaitu metode *role playing* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VI. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi Biografi Sunan Kalijaga dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia, dengan menggunakan metode *role playing* hasil belajar SKI siswa terdapat pengaruh yang signifikan dimana pada hasil uji-t dengan bantuan SPSS nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Bahwa dengan menggunakan metode *role playing* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar SKI di kelas VI MI Istiqomah Sako pada materi Sunan Kalijaga.

Penggunaan metode *role playing* terdapat perbedaan hasil belajar dengan penggunaan metode konvensional, terlihat bahwa rata-rata hasil tes belajar SKI kelas eksperimen yaitu 88,333 sedangkan rata-rata nilai tes kelas control yaitu 62,6119. Berdasarkan rata-rata nilai tes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas control.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil nilai tes kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* lebih baik dari pada hasil nilai tes kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hidayati *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran yaitu memerankan tokoh serta menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya serta belajar mengamati dan mengomentari pemegang peran. Selain itu pembelajaran dengan metode bermain peran lebih menyenangkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih memperhatikan dan memahami pembelajaran sehingga akan mempengaruhi terhadap nilai siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar SKI siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Andriati Irna, Zulfani Sesmiarni. 2020. *Analisis Keterampilan Masasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Dalam Menjelaskan Materi Pelajaran*. Jurnal E-Tech. Volume 08. No. 01.
- Arifin Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Rosdakarya.
- Arikunto Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri Syaiful Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Buku Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. 2020. Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia
- Burhan Nurgianto. 2011. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. edisi ke III.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emani dan Ahmad Syarifuddin. *Pengaruh Metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Ilmiah PGMI, Vol 2. No. 1.
- Hamalik Oemar. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamalik. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Hamzah Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Handayana Jumanta. 2017. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hasanah Asmatun, Deswalantri, Iswantir, Hidayani Syam. 2022. *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTs S Bai'aturridhwan Bukittinggi*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 6. No. 2.
- Muhammad Abdul Qadir Ahmad. 2008. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhammad Maryam. 2016. *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 4, No. 2.
- Nurlaela. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk meningkatkan Semangat Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan.
- Permag Tahun 2008 tentang Pendidikan Nasional
- Pratama, A. R., Iswandi, I., Saputra, A., Hasan, R. H., & Arifmiboy, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E terhadap Aktivitas Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Kota Bukittinggi. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 16-28.

- Purti Esa Muslim, Liza Efriyanti, Supriadi, Hari Antoni Musril. 2022. *Perencanaan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storylinr 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Di SMP Negeri 3 Tilatang Kamang*. Jurnal Instek. Volume 7, No. 1.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- R. A. Setia. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan*. 2014. Journal perpustakaan. Upi. Edu
- Sagala Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono Jonatan. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Giraha Ilmu.
- Setiyino, Iif Khoiru Ahmadi dan Hendro Ari. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Slamet Moh Untung. 2009. *Menelusuri Pendidikan Ala Rasulullah*. Semarang: Pustaka Riski Putra.
- Subagino Heru. 2013. *Roleplay*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Menajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana Atep dkk. 2006. *Penerapan Metode Role Playing*. Jurnal Pena Ilmiah. Vol 1. No. 1.
- Syurgaw Amalia, Muhammad Yusuf. 2020. *Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. volume 4. No. 2.
- Tafonao Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Volume 2. No. 2.
- Taniredja. 2013. *Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan Arleni. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kwcamatan Ukui*. Jurnal Primary Proram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Riau. Volume 5. No. 3.