

# **SKRIPSI**

## **METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SDIT ISTIQOMAH GANDON KALORAN**



Oleh:

Eni Zakiyatul Munawaroh

NPM: 14.0401.0071

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

## PERYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eni Zakiyatul Munawaroh

NPM : 14.0401.0071

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Magelang, 19 September 2018



Saya yang menyatakan,

Eni Zakiyatul Munawaroh  
NPM: 14.04.01.0071



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A  
Program Studi : Mu'amat (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A  
Program Studi : PGMI (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat B  
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam (S2) Terakreditasi BAN-PT Peringkat B  
Jl. Mayjend Bambang Soegeng Mertoyudan Km.5 Magelang 56172, Telp. (0293) 326945

**PENGESAHAN**

Dewan Penguji Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang telah mengadakan sidang Munaqosah Skripsi Saudara:

Nama : ENI ZAKIYATUL MUNAWAROH  
NPM : 14.0401.0071  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran

Pada Hari, Tanggal : Sabtu, 19 Januari 2019  
Dan telah dapat menerima Skripsi ini sebagai pelengkap Ujian Akhir Program Sarjana Strata Satu (S1) Tahun Akademik 2018/2019, guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Magelang, 19 Januari 2019

**DEWAN PENGUJI**

Ketua Sidang

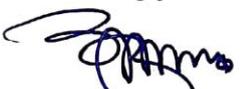
Sekretaris Sidang

  
**Dr. Imron, M.A.**  
NIK. 047309018

  
**Agus Miswanto, S.Ag., M.A.**  
NIK. 157208134

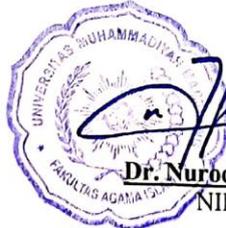
Penguji I

Penguji II

  
**Dr. Suliswiyadi, M.Ag.**  
NIK. 966610111

  
**Dra. Kanthi Pamungkas Sari, M.Pd.**  
NIK. 016908177

Dekan



  
**Dr. Nurodin Usman, Lc., MA**  
NIK. 057508190

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Magelang, 19 September 2018

Dr. Imam Mawardi, M.Ag.  
M. Tohirin, S.Ag., M.Ag.  
Dosen Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Assalaamu'alaikum wr. wb.

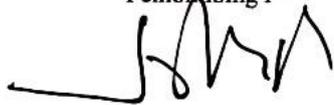
Setelah melakukan proses pembimbingan baik dari segi isi, bahasa, teknik penulisan dan perbaikan seperlunya atas skripsi saudara:

Nama : Eni Zakiyatul Munawaroh  
NPM : 14.04.01.0071  
Prodi : Pendidikan Guru Agama Islam  
Judul : Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar  
Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT  
Istiqomah Gandon Kaloran

Maka, kami berpendapat bahwa skripsi saudara tersebut di atas layak dan dapat diajukan untuk dimunaqosahkan.

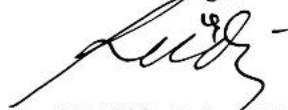
Wassalaamu'alaikum wr. wb

Pembimbing I



Dr. Imam Mawardi, M.Ag.  
NIK. 017308176

Pembimbing II



M. Tohirin, S.Ag., M.Ag.  
NIK. 047106011

## ABSTRAK

**ENI ZAKIYATUL MUNAWAROH:** *“Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran”*. Skripsi. Magelang: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, mengetahui bagaimana kemampuan bermain peran siswa-siswi di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran, dan mengetahui bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.

Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDIT Istiqomah Gandon yang berjumlah 15 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes untuk keberhasilan peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode bermain peran dan metode observasi/pengamatan untuk mengukur keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran, serta dokumentasi yang digunakan untuk mencari data-data tentang kondisi siswa secara detil dan secara umum sebagai sarana pendukung dalam penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar mulai tampak pada siklus pertama. Kalau pada pretest, nilai rata-rata kelas sebesar 66,27 (Kurang) pada siklus pertama sudah mengalami peningkatan menjadi rata-rata 78,33 (Cukup). Tingkat ketuntasan juga mengalami kenaikan sebesar 47%, yaitu dari 40% pada pretest menjadi 86,67% (Baik). Pada siklus kedua nilai rata-rata menjadi 82,33 (Baik) dan ketuntasan menjadi 93,33%. (Baik Sekali). Pada hasil pengamatan juga terjadi kenaikan dari 54,67% (Kurang) pada siklus pertama 77,33% (Cukup) pada siklus kedua atau naik sebesar 22,66%.

Hal ini menjadi suatu kewajaran, karena terjadinya peningkatan nilai rata-rata kelas secara akademik tentu akan berdampak pada peningkatan ketercapaian ketuntasan secara klasikal. Pada siklus kedua ketuntasan secara klasikal sudah terlampaui. Dari 15 anak yang mengikuti pembelajaran terdapat 14 siswa yang mengalami ketuntasan dan tinggal satu siswa yang belum bisa mencapai mungkin karena pengaruh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa metode Bermain Peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sedang sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

## KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى  
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran” dengan baik.

Dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulisan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang kami hormati:

1. Bapak Dr. Nurodin Usman, L.C, M.A. selaku Dekan FAI Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Bapak Afga Shidiq Rifai, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Bapak Dr. Imam Mawardi, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Pertama.
4. Bapak M. Tohirin, S.Ag.,M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Kedua.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Agama Islam UMM yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama kuliah dan penelitian berlangsung.
6. Kepala Sekolah SDIT Istiqomah Gandon, Bapak Hafni Yuhanna,S.T. yang

telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.

7. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Agama Islam angkatan 2014 yang selalu memberikan motivasi.
8. Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebut satu per satu.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, 19 September 2018

Eni Zakiyatul Munawaroh

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL INTERVENSI TINDAKAN</b>	
A. Hasil Penelitian yang Relevan .....	6
B. Kajian Teori Area dan Fokus yang Diteliti .....	9
1. Metode Bermain Peran.....	9
a. Metode .....	9
1) Pengertian Metode .....	9
2) Macam-Macam Metode .....	10

3) Pengertian Metode Bermain Peran .....	17
b. Kedudukan Metode dalam Pembelajaran .....	19
c. Tujuan Penggunaan Bermain Peran .....	20
2. Prestasi Belajar .....	23
a. Pengertian Belajar .....	23
b. Pengertian Prestasi Belajar .....	24
3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	25
a. Hakikat Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	25
b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	26
c. Kedudukan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	27
d. SK/KD Dalam Pembelajaran SKI Kelas VI .....	28
4. Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran SKI .....	30
C. Hipotesis Tindakan .....	30

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian .....	32
C. Subjek Penelitian .....	37
D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....	37
E. Tahapan Intervensi Tindakan .....	37
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan .....	38
G. Data dan Sumber Data .....	40
H. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
I. Teknik Pengumpulan Data .....	40
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan .....	43
K. Analisis Data dan Interpretasi Data .....	43

L. Pengembangan Perencanaan Tindakan.....	45
<b>BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Analisis Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran-Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Data Siswa Kelas VI .....	46
Tabel 4.2. Struktur Kurikulum SDIT Istiqomah .....	47
Tabel 4.3. Daftar Nilai Pretest .....	48
Tabel 4.4. Analisa Hasil Evaluasi Pretest .....	49
Tabel 4.5. Daftar Nilai Siklus Pertama .....	52
Tabel 4.6. Analisa Hasil Belajar Siklus I.....	52
Tabel 4.7. Lembar Pengamatan Siswa Siklus I.....	53
Tabel 4.8. Daftar Nilai Siswa Siklus II .....	57
Tabel 4.9. Analisa Hasil Evaluasi Belajar Siklus II.....	57
Tabel 4.10. Lembar Pengamatan Siswa Siklus II .....	58

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Bagan/Siklus Rangkaian Penelitian Tindakan Kelas .....	34
Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran dalam Penelitian .....	38
Gambar 3.3. Bagan Intervensi Tindakan yang Diharapkan .....	39

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian
Lampiran 2	Surat Bukti Telah Dilaksanakan Penelitian
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 4	Materi Pembelajaran Bermain Peran
Lampiran 5	Soal Pre Tes dan Post Test
Lampiran 6	Daftar Nilai Pretest dan Post Test
Lampiran 7	Lembar Pengamatan
Lampiran 8	Foto-Foto Kegiatan Bermain Peran
Lampiran 9	Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran 10	Daftar Riwayat Hidup

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah proses dan sekaligus sistem yang bermuara pada pencapaian tujuan tertentu yang dimulai dan diyakini sebagai sesuatu yang penting untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, karena pendidikan secara tidak langsung memiliki andil yang besar untuk mensejahterakan manusia.

Menurut Zuhairini, dkk, pendidikan adalah suatu aktivitas untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang berjalan seumur hidup.<sup>1</sup> Pendidikan adalah proses, di mana potensi-potensi manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan supaya disempurnakan oleh kebiasaan-kebiasaan yang baik, oleh alat/media yang disusun sedemikian rupa dan dikelola oleh manusia untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Adapun cara untuk mencapai tujuan pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan sebuah metode pendidikan agar pembelajaran efektif dan efisien. Dalam pendidikan, metode jauh lebih penting daripada materi, karena dengan menggunakan metode yang benar dan tepat akan sangat membantu keberhasilan pembelajaran. Metode dalam komponen pembelajaran menempati urutan kedua dari sederetan komponen pembelajaran yang meliputi: tujuan, metode, materi, dan evaluasi.

---

<sup>1</sup> Zuhairini,dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara , 2012), hlm. 149.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, maka seorang guru harus mengetahui metode yang benar dan tepat yang seharusnya digunakan dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan metode yang benar dan tepat untuk mengajar, maka tujuan dari belajar mengajar akan bisa tercapai sesuai yang diharapkan. Apabila guru belum bisa memilih metode mengajar yang tepat dan belum bisa menggunakan metode yang bervariasi maka akan menimbulkan kejenuhan, kegaduhan di kelas, dan tidak ada respon aktif dari siswa yang berakhir dengan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk menghindari keadaan tersebut, maka harus diambil sebuah solusi dengan menerapkan sebuah metode yang benar dan tepat demi tercapainya tujuan belajar. Metode yang benar dan tepat itu pada setiap pembelajaran tidak sama, tetapi disesuaikan dengan kondisi siswa agar pembelajaran optimal.

Pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di SDIT Istiqomah Gandon siswa merasa kesulitan dengan banyaknya tokoh yang ada (misalnya untuk nama-nama nabi yang disebut dalam Alquran sudah 25 nabi yang semua ada kisahnya sendiri-sendiri, para sahabat, tabiin, musuh-musuh nabi, khulafaur rasyidin, kaum muhajirin, kaum ashor dll), jenuh hanya dengan mendengarkan guru terus menerus sehingga siswa merasa ngantuk, bosan dan tidak bergairah untuk belajar, yang berakibat siswa sulit dalam memahami dan menghafal materi yang disampaikan guru, juga menyebabkan siswa memperoleh nilai di bawah KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah.

Peningkatan dan perubahan diharapkan terjadi pada hasil belajar siswa setelah guru menerapkan metode bermain peran yang sebelumnya siswa jenuh dikarenakan penggunaan metode yang kurang tepat atau kurang bervariasi.

Metode bermain peran menurut Yamin adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.<sup>2</sup> Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan, mereka berinteraksi sesama, mereka melakukan peran terbuka. Jadi di sini siswa bertindak aktif tidak hanya duduk terdiam. Dengan berperan sebagai tokoh, maka siswa akan lebih lama mengingat dan memahami nama tokoh, sifat tokoh, hal yang dilakukan tokoh, dialog tokoh, dan bahkan nantinya diharapkan siswa dapat meneladani sifat baik dari tokoh tersebut dan menjauhi sifat jelek dari tokoh tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan melihat hal tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengangkat judul: “Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran”

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari uraian tersebut di atas, maka masalah yang perlu dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran?

---

<sup>2</sup> Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: GP Press, 2008), hlm. 166-167.

2. Bagaimana kemampuan bermain peran siswa SDIT Istiqomah Gandon Kaloran?
3. Bagaimana metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Agar dapat memberikan gambaran yang jelas serta arah yang jelas dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, maka perlu dirumuskan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk:

1. Mengetahui bagaimana penggunaan metode pembelajaran bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.
2. Mengetahui bagaimana kemampuan bermain peran siswa-siswi di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.
3. Mengetahui bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

1. Kegunaan praktis
  - a. Lembaga (Sekolah)

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan guna meningkatkan keberhasilan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.

b. Kepala Sekolah

Penelitian ini digunakan untuk menilai kinerja guru di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk menjadi seorang pendidik yang baik agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan meningkatkan hasil belajar sehingga dapat memuaskan.

d. Siswa

Memberikan pengetahuan, semangat, dorongan atau motivasi serta solusi untuk bisa belajar lebih aktif lagi dalam mempelajari materi SKI khususnya dan pelajaran lain umumnya.

2. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan peningkatan keberhasilan pembelajaran SKI.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL

### INTERVENSI TINDAKAN

#### A. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam mempersiapkan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mempelajari beberapa kajian dari penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian ini sebagai bahan perbandingan, diantaranya adalah:

1. Nila Oktaviani, 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung. Di sini hasil analisa Nila Oktaviani dengan desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttes Design*. Data dianalisis dengan uji-t. Penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}(4,65) > \text{nilai } t_{tabel}(2,024)$ .<sup>3</sup>
2. Siti Robiatul Maulidiyah, 2015. *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS (Sudi di SMK Nusa Bhakti Semarang)*. Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Dalam penelitian ini

---

<sup>3</sup> Nila Oktaviani, *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung*. (Skripsi: UNILAM, 2017).

menunjukkan bahwa Kasus HIV/AIDS mengalami peningkatan pada kelompok usia 15-19 tahun. Salah satu upaya pencegahan dengan meningkatkan pengetahuan HIV/AIDS pada remaja melalui pendidikan kesehatan. Hasil *need assessment* menyatakan responden lebih menyukai metode bermain peran. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan *pretest posttest with control group*. Analisis dengan uji-t berpasangan dan uji-t tidak berpasangan. Dari hasil penelitian ini terdapat perbedaan pengetahuan HIV/AIDS sebelum dan sesudah diberikan intervensi kesehatan dengan metode bermain peran ( $\rho = 0,001 < 0,05$ ). Di simpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pengetahuan HIV/AIDS pada siswa SMK Nusa Bhakti Semarang.<sup>4</sup>

3. Ika Nafisatur Rochaniyah, 2016. *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP*. Program Studi Pendidikan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Yogya. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Data diolah menggunakan program SPSS versi 20.00. Hasil penelitian menunjukkan: Pertama, terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita

---

<sup>4</sup> Siti Robiatul Maulidiyah, *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS (Studi di SMK Nusa Bhakti Semarang)*, ( Skripsi UNNES, 2015).

menggunakan metode konvensional. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan nilai  $\rho$  sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Kedua, metode bermain peran terbukti efektif dalam pembelajaran ketrampilan bercerita yang ditunjukkan dari nilai  $\rho$  sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).<sup>5</sup>

Setelah mengkaji beberapa karya ilmiah di atas, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan metode bermain peran guna meningkatkan prestasi dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah kami, yang selama ini belum pernah diterapkan, juga karena pengamatan yang telah kami lakukan terhadap siswa yang ternyata mempunyai potensi untuk diajak menjalankan metode tersebut. Adapun perbedaan penelitian yang peneliti lakukan adalah dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan metode bermain peran yang diterapkan lebih optimal dengan lebih mengarah pada tidak hanya sekedar meningkatkan prestasi saja tetapi menerapkan dalam kehidupan sehari-hari terutama siswa kelas VI SDIT Istiqomah Gandon Kaloran, selain itu juga penelitian ini dilakukan pada tempat, subyek, objek dan waktu yang berbeda dengan penelitian di atas, sehingga layak untuk dilakukan penelitian.

---

<sup>5</sup> Ika Nafisatur Rochaniah, *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Ketrampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP.*, (Skripsi, UNY, 2016).

## **B. Kajian Teori Area dan Fokus yang Diteliti**

### **1. Metode Bermain Peran**

#### **a. Metode**

##### **a) Pengertian Metode**

Pengertian metode menurut Kamus Pintar Bahasa Indonesia adalah cara yang telah terpikir baik-baik dan teratur untuk mencapai sesuatu maksud.<sup>6</sup> Menurut Fathurohman dan Sutikno, metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>7</sup> Metode dalam pengertian lebih komperhensif menurut H.M. Arifin dalam Untung diartikan sebagai cara, bukan sekedar langkah atau prosedur. Metode mengandung pengertian yang fleksibel (lentur) sesuai kondisi dan situasi yang mengandung implikasi mempengaruhi serta saling ketergantungan antara pendidik dan anak didik.<sup>8</sup>

Secara umum metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar mengajar yang telah direncanakan. Metode adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuannya. Untuk menetapkan lebih dulu apakah sebuah metode dapat disebut baik,

---

<sup>6</sup> Ahmad Hamzah dan Nanda Santoso, *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Fajar Mulya, 1996), hlm. 253.

<sup>7</sup> Pupuh Fatkhurrohman dan M.Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 15.

<sup>8</sup> Moh. Slamet Untung, *Menelusuri Metode Pendidikan Ala Rasulullah*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2009), hlm. 9-10.

diperlukan patokan yang bersumber dari beberapa faktor. Faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai. Khususnya mengenai metode mengajar di dalam kelas selain dari faktor tujuan, juga faktor murid, faktor situasi, dan faktor guru menentukan efektif tidaknya sebuah metode. Dengan demikian maka metode pembelajaran sangat menyesuaikan keadaan siswa, guru dan keadaan kelas.

Metode apapun yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, guru harus memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya agar dapat memperoleh pengalaman nyata, dan guru harus mampu memancing rasa ingin tahu siswa.

## 2) Macam-Macam Metode

Macam-macam metode dalam pembelajaran sangat beraneka ragam. Metode pembelajaran yang ditetapkan guru banyak memungkinkan siswa untuk belajar proses (*learning by process*), bukan hanya belajar produk (*learning by product*). Belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik segi kognitif, afektif (sikap) maupun psikomotor (ketrampilan). Oleh sebab itu pembelajaran lebih banyak ditekankan pada pembelajarab melalui proses.<sup>9</sup>

Bermacam-macam metode pembelajaran aktif menurut pendapat

beberapa ahli yaitu:

a) Menurut Silberman

Dalam bukunya yang berjudul *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* memperkenalkan belajar aktif antara lain dengan bertukar tempat, sampel perwakilan, debat aktif, pemeranan lakon yang tidak membuat grogi siswa, pemeranan lakon oleh tiga orang siswa, teka-teki silang, dan lain-lain.<sup>10</sup>

b) Menurut Uno

Dalam bukunya yang berjudul *Model Pembelajaran* memperkenalkan model atau metode pembelajaran sosial yang meliputi: model pembelajaran bermain peran, model pembelajaran simulasi sosial, dan model pembelajaran telaah yurisprudensi (*yurisprudential inquiry*).<sup>11</sup>

c) Menurut Yamin

Dalam bukunya yang berjudul *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* memperkenalkan bermacam-macam metode pembelajaran diantaranya metode ceramah, demonstrasi dan eksperimen, tanya jawab, penampilan, diskusi, studi mandiri, pembelajaran terprogram, latihan bersama teman, simulasi, pemecahan masalah, studi kasus, insiden, praktikum, metode proyek, metode bermain peran, metode seminar, metode

---

<sup>10</sup> Melvin L.Silberman., *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hlm.23-299.

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, ( Jakarta: PT Bumi Aksara: 2008), hlm. 25 -30.

simposium, tutorial, deduktif, induktif, dan metode Computer Asisted Learning ( CAL).<sup>12</sup>

(1) Metode Ceramah (*Lecture*)

Metode ceramah yang berasal dari kata lecture, memiliki arti dosen atau metode dosen, metode ini lebih banyak dipergunakan di kalangan dosen, karena dosen memberikan kuliah mimbar dan disampaikan dengan ceramah dengan pertimbangan dosen berhadapan dengan banyak mahasiswa yang mengikuti perkuliahan.

(2) Metode Demonstrasi dan Eksperimen

Metode demonstrasi dapat diterapkan dengan syarat memiliki keahlian untuk mendemonstrasikan penggunaan alat atau melaksanakan kegiatan.

(3) Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab dapat dinilai sebagai metode yang tepat, apabila pelaksanaannya ditujukan untuk mengulangi pelajaran atau ceramah, menyelingi pembicaraan, mengarahkan pengamatan dan pemikiran.

(4) Metode Penampilan

Metode ini berbentuk pelaksanaan praktik oleh siswa di bawah bimbingan dari dekat oleh pengajar.

(5) Metode Diskusi

---

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm. 166-167.

Metode ini merupakan interaksi antara siswa dan siswa atau siswa dengan guru untuk menganalisis, memecahkan masalah, menggali atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.

(6) Metode Studi Mandiri

Metode ini berbentuk pelaksanaan tugas membaca atau penelitian oleh siswa tanpa bimbingan atau pengajaran khusus.

(7) Metode Pembelajaran Terprogram

Metode ini menggunakan bahan pengajaran yang disiapkan secara khusus. Isi pelajaran harus dipecahkan menjadi langkah-langkah kecil, diurutkan dengan cermat, diarahkan untuk mengurangi kesalahan.

(8) Metode Latihan Bersama Teman

Metode ini memanfaatkan siswa yang telah lulus atau berhasil untuk melatih temannya dan ia bertindak sebagai pelatih dan pembimbing.

(9) Metode Simulasi

Metode ini menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, benda yang sebenarnya.

(10) Metode Pemecahan Masalah

Metode ini merupakan metode yang merangsang berfikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa.

(11) Metode Studi Kasus

Metode ini berbentuk penjelasan tentang masalah, kejadian, atau situasi tertentu, kemudian siswa ditugasi mencari alternatif pemecahannya.

(12) Metode Insiden

Metode ini hampir sama dengan metode studi kasus, akan tetapi siswa dibekali dengan data dasar yang tidak lengkap tentang suatu kejadian.

(13) Metode Praktikum

Metode ini dilakukan kepada siswa setelah guru memberikan arahan, aba-aba, petunjuk untuk melaksanakannya.

(14) Metode Proyek

Metode ini berupa pemberian tugas kepada semua siswa untuk dikerjakan secara individual.

(15) Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.

(16) Metode Seminar

Metode ini merupakan kegiatan belajar sekelompok siswa untuk membahas topik, masalah tertentu.

(17) Metode Simposium

Metode ini memaparkan suatu seri pembicaraan dalam berbagai kelompok topik dalam bidang materi tertentu.

d) Menurut Sumiati dan Asra

Dalam bukunya yang berjudul *Metode Pembelajaran* Sumiati dan Asra mengenalkan beberapa metode pembelajaran yaitu: ceramah, simulasi (siodrama, psikodrama, dan *role playing*), demonstrasi dan eksperimen, inquiry dan discovery, latihan dan praktek.<sup>13</sup>

1) Metode ceramah

Metode ceramah adalah suatu cara menyampaikan pelajaran dengan melalui penuturan. Metode ini termasuk metode klasik yang sangat populer. Banyak guru yang memanfaatkan metode ceramah dalam melakukan pembelajaran. Ini dilakukan karena pelaksanaannya sangat sederhana tidak memerlukan pengorganisasian yang rumit. Metode ini sering kali dilakukan tidak berdiri sendiri. Ceramah hanya sebagai pengantar saja dalam mengajar.

2) Metode simulasi

---

<sup>13</sup> Sumiati dan Asra, Loc.Cit, hlm.. 98- 104.

Metode ini dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Jadi, simulasi semacam permainan dalam pembelajaran yang diangkat dari realita kehidupan, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan. Berbagai macam bentuk simulasi diantaranya: (1) Sosiodrama yang merupakan semacam drama sosial untuk menanamkan kemampuan menganalisis situasi sosial tertentu; (2) Psikodrama yang mirip dengan sosiodrama hanya berbeda pada penekanan permasalahan, pada sosiodrama lebih menekankan pada permasalahan sosial itu sendiri sedangkan psikodrama menekankan kepada pengaruh psikologis; (3) Role Playing bermain peran yang bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau, atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang.

### 3) Metode demonstrasi dan eksperimen

Demonstrasi berarti pertunjukan atau peragaan. Dalam pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dilakukan pertunjukan sesuai proses sesuai dengan materi pembelajaran. Pelaksanaan demonstrasi seringkali diikuti dengan eksperimen,

yaitu percobaan tentang sesuatu. Dalam hal ini siswa melakukan percobaan dan bekerja sendiri-sendiri

#### 4) Metode inquiry dan discovery

Metode inquiry dan discovery merupakan dua metode pembelajaran yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Inquiry artinya penyelidikan, sedangkan discovery adalah penemuan. Sehingga kalau digabung menjadi melalui penyelidikan siswa akhirnya dapat memperoleh suatu penemuan.

#### 5) Metode latihan dan praktek

Dalam belajar verbal dan belajar ketrampilan, meningkatkan kemampuan hasil belajar dapat dicapai melalui latihan dan praktek. Latihan biasanya berlangsung dengan cara mengulang-ulang suatu hal sehingga terbentuk kemampuan yang diharapkan, sedangkan praktek biasanya dilakukan suatu kegiatan dalam situasi sebenarnya, sehingga memberi pengalaman belajar yang bersifat langsung.

### **3) Pengertian Metode Bermain Peran**

#### 1. Menurut Yamin

Metode bermain peran adalah: metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.<sup>14</sup> Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan

---

<sup>14</sup> Martinis Yamin, *Op.Cit*, hlm 166-167.

tokoh yang ia perankan mereka berinteraksi sesama dan mereka melakukan peran terbuka.

## 2. Menurut Taufik

Bermain Peran terdiri dari dua kata yaitu bermain yang artinya melakukan kegiatan untuk mendapatkan kesenangan, sedangkan peran artinya pemain sandiwara.<sup>15</sup> Jadi bermain peran adalah melakukan kegiatan dengan bersandiwara untuk mendapatkan kesenangan sesuai dengan peranan yang didapat.

## 3. Menurut Huda

Bermain peran (*Role playing*) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan revolusi serta untuk memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini.<sup>16</sup>

## 4. Menurut Silberman

---

<sup>15</sup> Taufik Imam, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Ganeca Exact, 2010), hlm. 741 dan 878.

<sup>16</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm.115.

Seni pemeranan merupakan metode belajar pengalaman (eksperiensial) yang sangat bermanfaat. Metode ini bisa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktikkan ketrampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian.<sup>17</sup>

Selanjutnya Silberman berpendapat tentang manfaat tehnik memperagakan bahwa kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan, melalui peragaan, ketrampilan khusus yang diajarkan di kelas. Siswa diberi banyak waktu untuk membuat skenario mereka sendiri dan bagaimana mereka ingin mengilustrasikan ketrampilan dan tehnik di kelas.<sup>18</sup>

Dari beberapa pengertian dan penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Kemampuan berperan di sini meliputi kemampuan menghayati emosi, kesukaan, kesedihan, dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap mimik, gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

#### **b. Kedudukan Metode dalam Pembelajaran**

Metode dalam pembelajaran menjadi penting karena pada kenyataannya materi pendidikan tidak mungkin dipelajari secara efisien, kecuali disampaikan dengan cara-cara tertentu. Jika tidak ada metode pendidikan yang efektif, maka penyampaian pendidikan akan terhambat bahkan bisa dianggap membuang-buang waktu tanpa adanya hasil.

---

<sup>17</sup> Melvin L.Silberman, *Loc. Cit*, hlm. 55

<sup>18</sup> *Ibid* 5, hlm. 234.

Menurut Zuhairini dalam bukunya yang berjudul Filsafat Pendidikan Islam menyatakan bahwa:

Filsafat, sebagai induk ilmu pengetahuan, dalam proses perkembangannya, nampak menjadi sistem-sistem filsafat yang menunjukkan keragaman yang sangat luas. Setiap sistem filsafat yang berkembang mengarah kepada suatu obyek yang khusus, dibarengi berkembangnya metode pendekatan yang sesuai dengan obyeknya dan selanjutnya menunjukkan adanya peningkatan kehidupan manusia mengubah jalan hidupnya.<sup>19</sup>

### c. Tujuan Penggunaan Bermain Peran

Tujuan penggunaan metode bermain peran menurut pendapat:

#### 1. Silberman :

Seni pemeranan digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktekkan ketrampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian.<sup>20</sup>

#### 2. Uno dalam bukunya yang berjudul *Model Pembelajaran*

menerangkan bahwa:

Model ini (model pembelajaran bermain peran), *Pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.<sup>21</sup>

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah

---

<sup>19</sup> Zuhairini, *Loc, Cit*, hlm. 110.

<sup>20</sup> Melvin L.Silberman, *Loc.Cit*, hlm. 55-56.

<sup>21</sup> Hamzah B. Uno, *Loc.Cit*, hlm. 25.

proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang.

Tujuan penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut

- a) Untuk memotivasi siswa.
- b) Untuk menarik minat dan perhatian siswa.
- c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi.
- d) Menarik siswa untuk bertanya.
- e) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.
- f) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

#### **d. Langkah-langkah yang Harus Ditempuh dalam Bermain Peran**

Menurut Uno prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

(1). Pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.<sup>22</sup>

Menurut Huda langkah-langkah atau tahap dalam bermain peran (*role playing*) adalah terdiri sembilan tahap/Ingkah yaitu:

1. Tahap pertama: Pemanasan Suasana Kelompok yang terdiri dari: guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah, guru menjelaskan masalah, guru menafsirkan masalah, guru menjelaskan *role playing*;
2. Tahap kedua: Seleksi Partisipasi yang terdiri dari: guru menganalisa peran, guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran;

---

<sup>22</sup> Hamzah B.Uno, *Loc. Cit*, hlm..26.

3. Tahap ketiga: Pengaturan Setting yang terdiri dari: Guru mengatur sesi-sesi peran, guru menegaskan kembali tentang peran, guru mendekati situasi yang bermasalah;
4. Tahap keempat: Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat yang terdiri dari: guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas, guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa;
5. Tahap kelima: Pemeranan yang terdiri dari: guru dan siswa memulai *role playing*, guru dan siswa mengukuhkan *role playing*, guru dan siswa menyudahi *role playing*;
6. Tahap keenam: Diskusi dan Evaluasi yang terdiri dari: guru mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan), guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama, guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya;
7. Tahap ketujuh: Pemeranan Kembali yang terdiri dari: guru dan siswa memainkan peran yang berbeda, guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya;
8. Tahap kedelapan: Diskusi dan Evaluasi yang dilakukan sebagaimana pada tahap 6;
9. Tahap kesembilan: Sharing dan Generalisasi Pengalaman yang terdiri dari: guru dan siswa menggabungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul, guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Miftahul Huda, *Loc. Cit*, hlm.116-117.

## 2. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Belajar

Menurut Hamzah dan Santoso belajar adalah sama dengan menuntut (mencari) ilmu.<sup>24</sup> Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.

Sedangkan pengertian belajar menurut para ahli dalam Fathurrohman dan Sutikno yaitu:

1. Higard & Bower mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan kematangan atau keadaan-keadaan.
2. M. Sobry dalam bukunya *Menuju Pendidikan bermutu* (2004), mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
3. Thursan Hakim dalam bukunya *Belajar Secara Efektif* (2002), mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya.<sup>25</sup>

Berdasarkan definisi itu dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri. Dalam belajar yang penting proses bukan hasil yang diperoleh.

---

<sup>24</sup> Ahmad Hamzah dan Nanda Santoso, *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Fajar Mulia, 1996), hlm. 48 dan.391.

<sup>25</sup> Pupuh Fathurohman dan M. Sobry Sutikno, *Loc. Cit*, hlm.5-6.

Artinya belajar itu diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lainitu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

## **b. Pengertian Prestasi Belajar**

Arti prestasi menurut Santosa dan Ahmad adalah hasil yang telah dicapai, sedang belajar adalah menuntut (mencari) ilmu.<sup>26</sup>Jadi prestasi belajar adalah hasil yang telah kita capai setelah kita menuntut (mencari) ilmu.

Menurut Rushdie dan Isnawati dalam bukunya yang berjudul “*TIPS Membuat Anak Anda Jadi Murid Berprestasi*” bahwa selama ini pengertian prestasi selalu identik dengan hal-hal yang bersifat akademik. Lebih lanjut Beliau berpendapat bahwa:

Mengukur prestasi siswa hanya dengan melihatkeberhasilannya meraih nilai bagus dalam berbagai mata pelajaran yang diikuti merupakan suatu penilaian yang hanya ditujukan pada aspek kognitifnya belaka.Padahal, dalam dunia pendidikan ada aspek-aspek lain yang tidak boleh dilupakan. Aspek-aspek itu antara lain menyangkut aspek afektif, aspek behavior, serta aspek spiritualitasnya. Keempat aspek tersebut yaitu kognitif, afektif, behavior, dan spiritualitas harus senantiasa mendapat perhatian yang seimbang guna mendapatkan pemahaman yang memadai mengenai apa yang disebut prestasi.<sup>27</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diraih oleh siswa karena usaha yang dilakukan melalui pembelajaran/sekolah menyangkut aspek kognitif, afektif, motorik, dan spiritualitas. Tipikal dari berpikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal

---

<sup>26</sup> Ahmad Hamzah dan Nanda Santoso, *Loc. Cit*, hlm.14 dan 295.

<sup>27</sup> Rushdie dan Nurlaela Isnawarti, *Tips Membuat Anak Anda Jadi Murid Berprestasi*, (Jogjakarta: Garailmu: 2009), hlm. 9.

berbuat berkaitan dengan ranah psikomotorik, tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif, dan tipikal keagamaan berhubungan dengan spiritualitas.

### **3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

#### **a. Hakikat Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Agama Islam yang diturunkan kepada Nabi/Rasul Muhammad SAW adalah agama yang semua ajaran-ajarannya/syariatnya melingkupi/menyempurnakan ajaran-ajaran agama yang dibawa oleh para Nabi/Rasul sebelumnya.<sup>28</sup> Ajaran-ajaran tersebut menyangkut bermacam-macam bidang misalnya: aqidah, syariah, akhlak (Iman, Islam, dan Ihsan) dan lain-lain.

Sedang Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada hakekatnya adalah seperti hakekat pendidikan Islam pada umumnya karena SKI merupakan bagian dari pendidikan Islam yaitu proses perubahan menuju ke arah positif. Dalam konteks ini, perubahan yang positif itu adalah jalan Tuhan yang telah dilaksanakan sejak jaman Nabi Muhammad SAW.

Keterkaitannya antara pendidikan dengan Tuhan yaitu bahwa Nabi Muhammad SAW sebagai utusan Allah SWT memiliki tugas utama menyampaikan wahyu kepada umat manusia secara berangsur-angsur sesuai dengan konteksnya.

---

<sup>28</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 109.

## **b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Adapun tujuan daripada kita mempelajari SKI yaitu:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada 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 (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>29</sup>

Sedang menurut Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan bahasa Arab di Madrasah tujuannya adalah:

1. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
2. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

---

<sup>29</sup> Muhammad Nasikhul Abit, *Fungsi dan Tujuan SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)*, diakses, Selasa, 14 -8-2018 dari <https://dosenmuslim.com/category/pendidikan>.

3. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
5. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam.

### **c. Kedudukan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Di tingkat sekolah dasar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kecuali MI mata pelajaran SKI berdiri sendiri sehingga mempunyai jam tersendiri. Sedangkan kalau di SDIT Istiqomah Gandon mata pelajaran ini meskipun merupakan bagian dari mata pelajaran PAI, tetapi memiliki jam tersendiri yaitu dua jam pelajaran (2 x 35 menit) per minggunya.

SKI merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah, dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi akidah. SKI mengulas kisah nyata perilaku dan kejadian penting orang-orang muslim dahulu sehingga muslim pada masa sekarang diharapkan dapat meneladani segala macam yang baik-baik dalam berperilaku dan menegakkan syariat Islam. SKI

menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh yang berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

Sedang yang dipelajari pada mata pelajaran ini untuk tingkat sekolah dasar utamanya di SDIT Istiqomah Gandon dari kelas satu sampai kelas enam untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu kisah-kisah nabi sebelum Nabi Muhammad Saw (Nabi Adam, Nabi Isa, Nabi Musa, Nabi Yusuf, dan lain-lain), kisah Nabi Muhammad SAW sampai jaman kekhalifahan yaitu Khalifah Abu Bakar, Umar bin Khottob, Usman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, dan Umar bin Abdul Aziz serta kisah-kisah musuh Rasul seperti: Musailamah, Abu Jahal dan Abu Lahab yang semua kisah-kisah sudah dijelaskan di dalam Al Qur'an.

#### **d. SK/KD Dalam Pembelajaran SKI Kelas VI**

Sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan di SDIT Istiqomah Gandon untuk mata pelajaran SKI kelas VI SK dan KD untuk satu tahun mata pelajaran 2018/2019 terdiri dari SK/KD yang berasal dari pemerintah dan tambahan dari sekolah di bawah ini.

## Silabus SDIT Istiqomah Gandon

Mapel : SKI

Kelas : VI

No	SK	KD	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	Menceritakan Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah	1.1. Menceritakan perilaku Abu Lahab dan Abu Jahal. 1.2.Menceritakan perilaku Musailamah	6 x 35  6 x 35	-Teks PAI kelas VI terbitan Erlangga -Siroh untuk Sekolah Dasar terbitan FKLPI
2.	Khulafaur Rasyidin Abu Bakar, Umar bin Khottob, usman, Ali dan Umar bin Abdul Aziz.	2.1.Menceritakan kisah Khalifah Abu Bakar 2.2. Menceritakan kisah Khalifah Umar bin Khottob 2.3. Menceritakan kisah Khalifah Usman bin Affan 2.4. Menceritakan kisah Khalifah Ali bin Abi Thalib 2.5. Menceritakan kisah Khalifah Umar bin Abdul Aziz.	6 x 35  4 x 35  6 x 35  6 x 35  4 x 35	- Siroh untuk Sekolah Dasar terbitan FKLPI
3	Kaum Muhajirin dan Anshor	3.1. Menceritakan kisah kaum Muhajirin dan Anshor 3.2. Meneladani Kisah kaum Muhajirin dan Anshor	6 x 35	-Teks PAI kelas VI terbitan Erlangga

#### **4. Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran SKI**

Dalam pembelajaran SKI karena kebanyakan yang dipelajari di tingkat SD adalah kisah-kisah atau sejarah dari jaman sebelum Nabi Muhammad SAW lahir sampai jaman *Khulafaur Rasyidin* yang dari masing-masing kisah ada tokohnya, maka salah satu metode yang cocok untuk pembelajaran tersebut selain metode tanya jawab, demonstrasi, ceramah/cerita dan lain-lain yang sudah biasa dilakukan adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan metode ini siswa dapat lebih aktif karena siswa mendapat jatah memerankan seorang tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Karena sebagai pemeran, siswa harus bisa memahami, menghayati dan memerankan tokoh yang dimainkannya, dengan begitu siswa akan lebih lama mengingat kisah tersebut. Bagi yang kesulitan memerankan seorang tokoh akan tertolong dengan menyaksikan aksi teman-temannya memerankan tokoh, sehingga siswa tidak hanya belajar saja, tetapi siswa juga bisa sekaligus mendapat hiburan. Dengan mendapat hiburan semua orang pasti akan merasa senang, termasuk siswa SDIT Istiqomah ini.

#### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pemikiran di atas bahwa dengan metode bermain peran siswa dapat lebih aktif karena mendapat jatah memerankan seorang tokoh dan yang kurang pandai bermain peran bisa melihat/mengamati teman-temannya memerankan tokoh, sehingga siswa dapat memahami, menghayati, sekaligus mendapat hiburan, maka jelas bahwa metode

bermain peran mampu meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini peneliti lakukan di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran yang beralamatkan di Jalan Kaloran-Kranggan KM.4 Temanggung.

Pemilihan tempat penelitian ini dengan mempertimbangkan beberapa alasan, antara lain masalah nilai siswa yang masih di bawah KKM dalam pembelajaran SKI juga karena peneliti sebagai salah satu guru SKI di sekolah tersebut sehingga sesuai untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas guna meningkatkan kinerja sebagai guru SKI di sekolah tersebut.

##### 2. Waktu Penelitian

Peneliti sudah cukup lama melakukan penelitian pembelajaran di sekolah tersebut dan lebih intensif meneliti setelah mau membuat skripsi yaitu mulai 19 Juli sampai dengan 19 September tahun pelajaran 2018/2019.

#### **B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian**

##### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardani dan Wihardit dalam bukunya yang berjudul "*Penelitian Tindakan Kelas*", Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi

diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil siswa menjadi meningkat.<sup>30</sup>

Sedang menurut Hopkins (1993:8) dalam bukunya yang berjudul “*Metode Penelitian Tindakan Kelas*” yang dibuat oleh Wiriaatmadja yang peneliti simpulkan, yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh para peneliti pendidikan dengan menjadikan guru dan siswa sebagai objek penelitian di luar orbit kehidupan mereka.<sup>31</sup>

#### 1. Siklus Penelitian

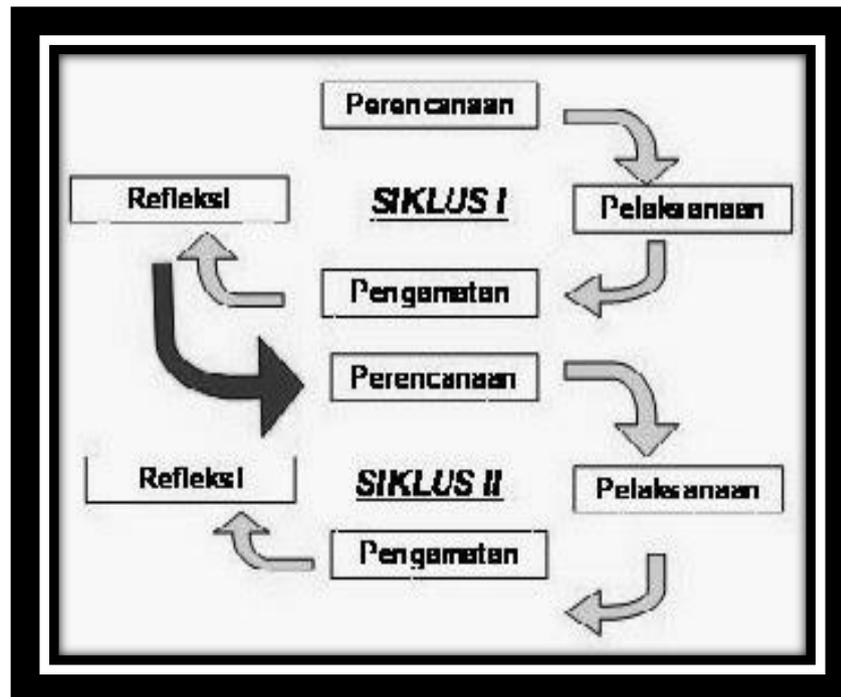
Rancangan penelitian tindakan kelas ini meliputi siklus-siklus. Siklus-siklus merupakan langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi.

Siklus penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri atas empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari empat langkah utama tersebut dilakukan secara berurutan. Apabila peneliti belum merasa puas atau penelitian belum mencapai target yang diinginkan, maka dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya.

---

<sup>30</sup> Igak Wardani dan Kuswaya Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014. hlm. 1.4.

<sup>31</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 4.



Gambar 3.1

Bagan/ Siklus Rangkaian Penelitian Tindakan Kelas <sup>32</sup>

Keterangan :

Siklus I

1) Perencanaan (planning)

Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati yaitu peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (SKI), kemudian membuat sebuah

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara, 2012, hlm.16.

instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung , di sini siswa sebagai objeknya secara rinci.

Pada tahap perencanaan terdiri kegiatan sebagai berikut:

- a. Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- b. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- d. Memilih bahan pelajaran yang sesuai.
- e. Menentukan skenario pembelajaran dan pendekatan kontekstual dan pembelajaran berbasis masalah.
- f. Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang dibutuhkan.
- g. Menyusun lembar jawab siswa.
- h. Mengembangkan format evaluasi.
- i. Mengembangkan format observasi pembelajaran.

## 2) Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .

## 3) Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan pengamatan terhadap peserta didik selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

#### 4) Refleksi

a. Menganalisis hasil pembelajaran berlangsung.

b. Menganalisis hasil observasi.

c. Mengidentifikasi kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya.

#### b. Siklus II

##### 1) Perencanaan

a. Permasalahan diidentifikasi dan dirumuskan berdasarkan refleksi pada siklus I.

b. Merancang kembali instrumen penelitian meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar observasi.

##### 2) Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada tahap siklus ke II.

##### 3) Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan pengamatan keaktifan peserta didik selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

#### 4) Refleksi

Refleksi pada siklus kedua difokuskan pada pengalaman siklus pertama menilai kembali sasaran perbaikan yang telah ditetapkan. Jika belum diperoleh hasil sesuai yang diharapkan maka diadakan tindak lanjut.

### **C. Subjek Penelitian**

Sebagai subjek penelitian yang peneliti ambil adalah siswa kelas VI SDIT Istiqomah Gandon Kaloran Temanggung. Siswa kelas VI SDIT Istiqomah Gandon Kaloran pada tahun pelajaran ini 2018/2019 terdiri dari 15 peserta didik yang terdiri dari empat siswi dan 11 siswa.

### **D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai yang menggerakkan subjek penelitian, karena di sini peneliti merupakan guru yang mempraktekkan metode pembelajaran (metode bermain peran) tersebut.

### **E. Tahapan Intervensi Tindakan**

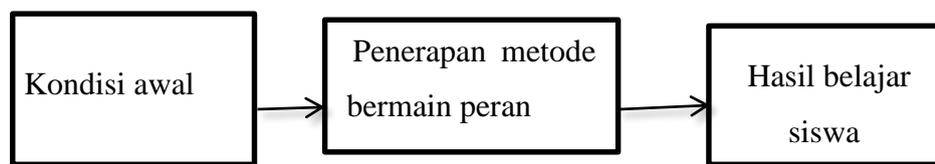
Dengan melihat permasalahan di mana penggunaan metode pembelajaran di kelas masih belum sesuai yang diharapkan, hasilnya belum memuaskan, siswa belum aktif dalam pembelajaran dan kecenderungan nilai siswa masih di bawah KKM, maka untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan solusi. yang di mana sebelumnya belum pernah dipergunakan yaitu metode bermain peran.

Untuk menguji tingkat keberhasilan dari penggunaan metode bermain peran, maka peneliti melakukan tindakan pra siklus dan setelah

diadakan tindakan peneliti melakukan tahapan intervensi tindakan dalam dua siklus yaitu:

1. Pra siklus (kondisi awal), di sini peneliti melakukan pre tes sebelum dilakukan metode bermain peran.
2. Siklus pertama dan siklus kedua setelah menggunakan metode bermain peran.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2

Kerangka Pemikiran Dalam Penelitian

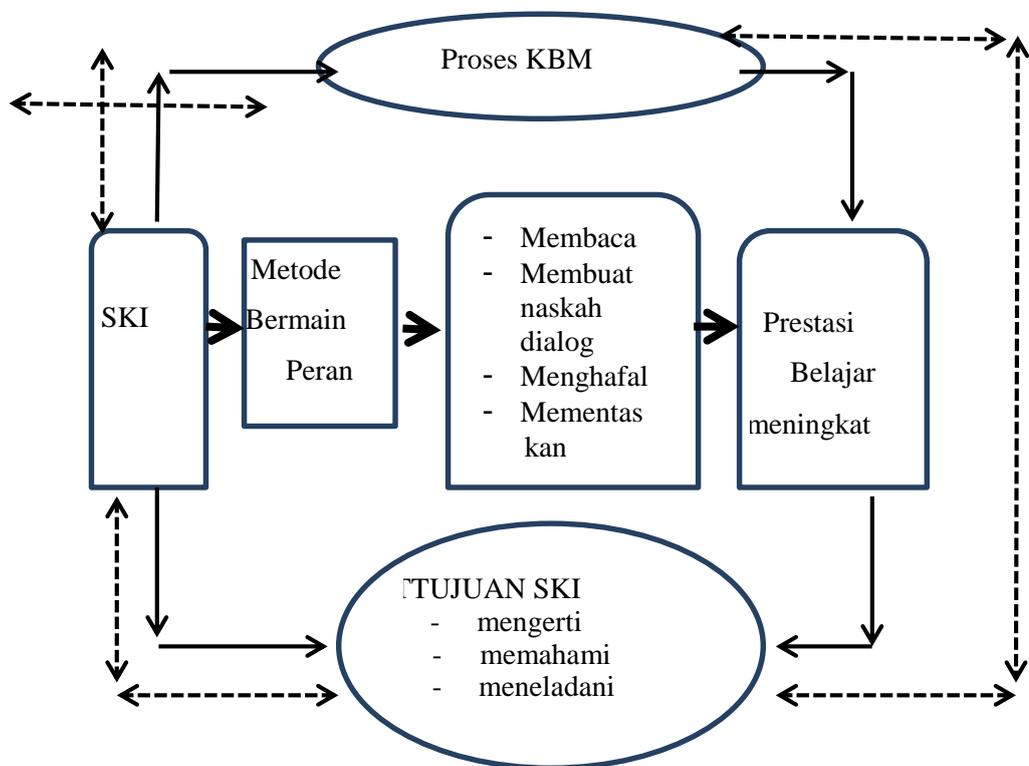
#### **F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Dari pelaksanaan metode bermain peran ini, peneliti gambarkan hasil intervensi tindakan yang dimulai dari proses KBM pada mata pelajaran SKI sebelum dilaksanakan metode bermain peran (dilakukan pretest), kemudian pelaksanaan siklus pertama dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang diperlukan, yang pada akhirnya diharapkan siswa mengerti, memahami, dan meneladani dari tokoh-tokoh baik yang diperankan dan menghindari perbuatan tokoh-tokoh yang tidak baik yang diperankannya juga prestasi belajarnya meningkat bisa

mencapai setidaknya sama dengan KKM.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penggunaan metode bermain peran, maka setelah pembelajaran selesai diadakan post test. Dari nilai pretest dan post test setelah tindakan dianalisa dengan menggunakan analisa kualitatif. Gambaran intervensi tindakan dapat dilihat pada gambar 3.3

Gambaran intervensi tindakan sebagai berikut:



Gambar 3.3

Bagan Intervensi Tindakan yang Diharapkan

## **G. Data dan Sumber Data**

Data adalah hasil pencatatan peneliti baik yang berupa fakta ataupun angka.<sup>33</sup>

Data yang peneliti ambil adalah data kuantitatif (data yang berupa angka), yang berupa nilai pretest dan posttest, juga data kualitatif berupa hasil observasi/pengamatan dan dokumentasi.

Yang dimaksud dengan sumber data penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.<sup>34</sup> Dalam penelitian ini sumber datanya peneliti ambil dari nilai pretest dan post test, pengamatan serta dokumentasi selama penelitian yaitu dari kelas VI SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.

## **H. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

1. Instrumen berupa tes untuk mengukur keberhasilan peningkatan prestasi setelah penggunaan metode bermain peran kelas VI SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.
2. Instrumen berupa lembar observasi/pengamatan untuk mengukur keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran.

## **I. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik tes dan non- tes:

1. Tes

---

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunta, *Prosedur Penelitian dan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), hlm. 99

<sup>34</sup> *Ibid*, hal 114

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.<sup>35</sup>

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran, di mana dalam penelitian dilakukan pretest dan post tes. Pretest untuk mengetahui prestasi belajar sebelum diterapkan metode bermain peran sedangkan post tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar setelah diterapkan metode bermain peran.

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan mengejakan soal pilihan ganda.

## 2. Non-tes

Instrumen non-tes dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan

### a) Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk mengetahui sejauh mana sasaran telah dicapai. Tahap observasi ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan.

Menurut Arikunto, Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek

---

<sup>35</sup> *Ibid* hlm.139.

dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.<sup>36</sup>

Metode observasi dalam penelitian ini berupa catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan metode bermain peran. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi atau pengamatan. Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui peran yang dimainkan oleh siswa.

a) Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.<sup>37</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mencari data-data tentang kondisi siswa secara detil dan secara umum sebagai sarana pendukung dalam penelitian.

Metode dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Selain itu dokumentasi berupa foto diambil untuk memberikan gambaran faktual mengenai aktivitas dan suasana pembelajaran yang berlangsung.

---

<sup>36</sup> *Ibid*, hlm. 146.

<sup>37</sup> *Ibid*, hlm. 149.

## **J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan**

Untuk menjamin keterpercayaan dari hasil penelitian, peneliti menggunakan data kuantitatif (berbentuk angka).

## **K. Analisis Data dan Interpretasi Data**

Analisis yang digunakan dengan cara deskriptif. Data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes siklus I dan nilai tes setelah siklus II.

### 1. Teknik analisis data

#### a. Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angka dari hasil belajar kognitif, yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menentukan skor yang dicapai siswa saat evaluasi, menentukan persentase ketuntasan belajar, dan menghitung mean (rata-rata kelas). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### 1) Menentukan skor

Skor didapat setelah siswa melakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post test*) pada siklus I dan siklus II. Perbedaan hasil tes akhir dengan test awal merupakan petunjuk tentang kualitas proses pembelajaran.

#### 2) Menentukan persentase ketuntasan belajar

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar klasikal

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$

N = Jumlah siswa

Ketuntasan belajar siswa SDIT Istiqomah Gandon di lihat dari ketercapaian nilai siswa minimal sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) klasikal dan individual adalah 70 %.

Gambaran tingkat keberhasilan belajar siswa diperoleh menurut tabel berikut:

1. Baik sekali (BS) jika nilainya 90 - 100%
2. Baik (B) jika nilainya 80 - 89%
3. Cukup (C) jika nilainya 70 – 79%
4. Kurang (K) jika  $< 70\%$  <sup>38</sup>

Menghitung nilai rata-rata kelas / mean dengan rumus<sup>39</sup> :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = mean (rata-rata)

$\sum x$  = jumlah semua nilai siswa

n = banyaknya data

#### b. Kualitatif

---

2.13. <sup>38</sup> Durri Andriani,dkk., *Metode Penelitian*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), hlm.

34. <sup>39</sup> Mudrajad Kuncoro, *Metode Kuantitatif*, (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2007), hlm.

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran SKI menggunakan metode bermain peran, serta hasil dari catatan lapangan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrumen pengamatan aktivitas siswa.

## 2. Indikator Keberhasilan

- a. Siswa dapat mengerti, memahami dan meneladani sifat-sifat tokoh yang baik dan menjauhi sifat-sifat tokoh yang tidak baik yang ada dalam mata pelajaran SKI dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Nilai siswa dapat mencapai KKM yaitu untuk mata pelajaran SKI KKM-nya 70.
- c. Minimal 80% siswa kelas VI dapat memenuhi KKM/ tuntas KKM.

## **L. Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Penelitian Tindakan Kelas ini rencananya bila memungkinkan akan dikembangkan ke kelas-kelas yang lebih rendah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Perencanaan penerapan metode pembelajaran *BERMAIN PERAN* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang “Menceritakan Kisah Musailamah Al Kazzab, Abu Lahab dan Abu Jahal“. Langkah awal dari perencanaan ini adalah menetapkan kelas yang akan dijadikan objek penelitian, menetapkan materi pelajaran, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Proses Pelaksanaan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran *BERMAIN PERAN* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, berjalan lancar sebagaimana yang telah direncanakan, penerapan metode pembelajar tersebut telah memberikan pengalaman terhadap guru dan siswa. Sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik serta memberi kesan yang berarti bagi siswa.
2. Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *BERMAIN PERAN* dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar wawancara pada setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana metode pembelajaran yang diterapkan telah terlaksana sesuai dengan

rencana dan harapan peneliti. Dari kedua siklus yang dilakukan tampak terlihat terjadinya peningkatan prestasi belajar siswa, karena nilai rata-rata tiap siklus selalu meningkat. Peningkatan prestasi belajar mulai tampak pada siklus pertama. Pada pretest, nilai rata-rata kelas sebesar 66,27 (Kurang) pada siklus pertama sudah mengalami peningkatan menjadi rata-rata 78,33 (Cukup) dan di akhir siklus kedua rata-rata menjadi 82,33 (Baik). Tingkat ketuntasan juga mengalami kenaikan sebesar 46,67% (Kurang), yaitu dari 40% (Kurang) pada pretest menjadi 86,67% (Baik) kemudian ketuntasan 93,33% (Baik Sekali) di akhir siklus kedua. Pada hasil pengamatan juga terjadi kenaikan dari 54,67% (Kurang) pada siklus pertama 77,33% (Cukup) pada siklus kedua atau naik sebesar 22,66%. Hal ini menjadi suatu kewajaran, karena terjadinya peningkatan nilai rata-rata kelas secara akademik tentu akan berdampak pada peningkatan ketercapaian ketuntasan secara klasikal. Pada siklus kedua ketuntasan secara klasikal sudah terlampaui. Dari 15 anak yang mengikuti pembelajaran terdapat 14 siswa yang mengalami ketuntasan dan tinggal satu siswa yang belum mencapai. Semestinya satu siswa tersebut memerlukan perlakuan yang berbeda dari teman-temannya.

## **B. Saran-Saran**

### **1. Bagi Lembaga**

Pihak sekolah juga harus menanamkan pentingnya belajar pelajaran SKI agar siswa tidak merasa malas dengan pelajaran SKI, membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dengan semangat dan motivasi

meningkat secara otomatis prestasi pun akan meningkat. Selain itu sekolah sebagai unit kerja bagi personal guru sebaiknya lebih meningkatkan pemberian fasilitas pada guru dalam rangka mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik supaya prestasinya meningkat.

2. Buat guru

Guru harus kreatif dalam menggunakan metode yang baik dan benar yang berbasis pada siswa agar siswa tidak merasa bosan.

3. Bagi Peneliti

Peneliti harus bisa mencari data yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti dengan benar. Peneliti harus paham dengan permasalahan yang diteliti. Peneliti yang akan datang hendaknya bisa melanjutkan penelitian ini dan melakukan perbaikan-perbaikan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abit, M.N, *Fungsi dan Tujuan SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)*, diakses, Selasa, 14 -8-2018 dari <https://dosenmuslim.com/category/pendidikan>.
- Ahmadi, A. dan Uhbiyati,Nur, *Ilmu Pendidikan* , Jakarta: Rineka Cipta, 2015
- Andriani, D., dkk., *Metode Penelitian*, Tangerang: Universitas Terbuka, 2014.
- Arikunto, S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998.
- Arikunto, S., *Penelitian Tindakan Kelas* , Jakarta : Bumi Aksara, 2012.
- Fathurrohman, P. dan Sutikno,S., *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010.
- Huda, M., *Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017
- Hamzah, Ahmad dan Santoso, Nanda , *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*, Surabaya: Fajar Mulia, 1996.
- KTSP SDIT Istiqomah Gandon, 2018/2019.
- KT Aritonang - Jurnal Pendidikan Penabur, 2008 - academia.edu, diakses, Ahad, 16 September 2018.
- Kuncoro, M, *Metode Kuantitatif*, Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan (UPP) STIM YKPN, 2007.
- Maulidiyah, S. Robiatul, *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS (Sudi di SMK Nusa Bhakti Semarang)*, Skripsi UNNES, 2015.
- Oktaviani, N., *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung*. Skripsi: UNILAM, 2017.
- Rochaniyah, I. Nafisatur, *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP.*, Skripsi, UNY, 2016.
- Rushdie dan Ismawati, N., *TIPS Membuat Anak Anda Jadi Murid Berprestasi*, Jogjakarta: Garailmu: 2009.

- Silberman, M.L., *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia, 2006.
- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima, 2011.
- Taufik, Imam, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, Jakarta: Ganeca Exact, 2010.
- Untung, M.Slamet, *Menelusuri Metode Pendidikan Ala Rasulullah*, Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2009.
- Uno, B. Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT Bumi Aksara: 2008.
- Wardani, Igak dan Kuswaya, Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Wiriaatmadja, R., *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Yamin, Martinis., *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: GP Press, 2008.
- Zuhairini, dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara , 2012.