

DOI: <https://doi.org/10.37850/ibtida'>

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

---

## **PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Hasyim<sup>1</sup>, Nia Siska Mauliana<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah Siman-Lamongan

Pos-el: [hasyemdjaelani@stitaf.ac.id](mailto:hasyemdjaelani@stitaf.ac.id)<sup>1</sup>

[niasiska@gmail.com](mailto:niasiska@gmail.com)<sup>2</sup>

*Received 4 October 2022; Received in revised form 25 October 2022; Accepted 15 November 2022*

### **Abstrak**

Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran SK, untuk mengidentifikasi prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan untuk mengukur pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini berjenis kuantitatif korelatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prosentase metode *Role playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azhariyah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 91% yang menandakan baik sekali. Tingkat prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 76,67% menandakan baik. Metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang kuat terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata kunci:** *Metode; Prestasi Belajar; Role Playing; SKI*

### **Abstract**

*Using appropriate and effective learning methods is one of the factors that determine the success of the teaching and learning process. The purpose of this study is to describe the application of the Role Playing method in SK subjects, to identify student achievement in Islamic Cultural History subjects, and to measure the effect of the application of the Role Playing method on student achievement in SKI subjects. This research is a quantitative correlative type. The results of this study indicate that the percentage of the Role playing method in the Islamic Cultural History subject at MI Azhariyah Tegalrejo for the 2021/2022 academic year is 91%, which indicates very well. The level of learning achievement of students in the Islamic Cultural History subject is 76.67%, indicating good. The Role Playing method has a strong influence on student achievement in SKI subjects at Madrasah Ibtidaiyah.*

**Keywords:** *Method; Learning achievement; Role Playing; SKI*

---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap dan tata laku peserta didik dengan metode-metode tertentu sehingga orang

memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2017: 10). Pendidikan adalah faktor yang paling penting untuk membentuk

pribadi manusia. Menyadari terkait dengan hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan. Karena dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan akan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terhimpun dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan yang berkarakter islami. Banyak siswa yang menganggap mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Salah satu faktor peserta didik menganggap bahwa sejarah adalah pelajaran yang tidak menarik minat peserta didik adalah karena karakter sejarah yang selama ini dianggap sebagai pelajaran yang membahas tentang kejadian masa lalu. Terkadang dalam proses belajar mengajar terjadi kegagalan komunikasi. Maksudnya, materi pelajaran atau tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru belum bisa diterima oleh peserta didik dengan maksimal. Peserta didik hanya dapat menerima sebagian materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, lebih parah lagi terkadang peserta didik sebagai penerima materi pelajaran tidak bisa menangkap apa yang telah guru sampaikan.

Ada dua hal yang menentukan keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, yaitu proses belajar

mengajar dan pengajaran. Kemampuan mengatur proses pembelajaran yang baik dan bermakna yang melibatkan aktifitas siswa akan menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih aktif. Proses pembelajaran yang berkaitan dengan penguasaan materi tidak selalu ditentukan oleh siswa itu sendiri, tetapi juga ditentukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Salah satu usaha untuk mencapai keberhasilan belajar dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif. Karena metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Seorang guru harus mengenal, mempelajari, dan menguasai banyak metode pembelajaran agar guru mampu menciptakan proses belajar mengajar yang aktif dan berguna. Dengan menerapkan metode-metode pembelajaran baru dalam proses belajar mengajar akan menghilangkan kebosanan dan kejenuhan peserta didik ketika belajar. Dan metode pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran.

Seperti halnya di Madrasah Ibtidaiyah Azhariyah Tegalrejo yang merupakan sebuah lembaga pendidikan di bawah naungan Lembaga Pendidikan (LP) Ma'arif Kabupaten Tuban. Rendahnya mutu pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya pada kelas VI menjadi perhatian guru yang

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

mengampunya. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyebutkan bahwa rata-rata nilai kelas yang dicapai siswa pada ulangan harian masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azhariah Tegalrejo adalah 70.

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas VI MI Azhariah Tegalrejo Widang Tuban pada tanggal 5 Desember 2020, pendidik menganggap bahwa pembelajaran yang dilakukan cukup dengan mendengar, mencatat, dan menghafal sehingga yang diperoleh hanya cerita dan penjelasan. Akibatnya peserta didik belum dapat mengimplemetasikan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran yang diharapkan belum tercapai secara maksimal.

Proses belajar mengajar yang biasa dilakukan di MI Azhariah Tegalrejo ini adalah peserta didik diminta untuk membaca buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Setelah itu guru menjelaskan sedikit dari materi dengan menggunakan metode ceramah dan peserta didik mengisi tugas portofolio yang ada di LKS. Respon siswa dalam pembelajaran SKI pada saat peneliti melakukan observasi adalah pasif dan hanya menuruti apa yang diperintahkan oleh guru. Penggunaan alat peraga, model, dan strategi pembelajaran yang kurang tepat dapat menjadi faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, pendidik mencoba melakukan suatu pendekatan yang digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih tepat dan efektif diharapkan prestasi belajar siswa menjadi lebih optimal.

Pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang coba pendidik terapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah metode bermain peran atau Role Playing. Metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih aktif. Metode Role Playing adalah salah satu metode pembelajaran penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. Pendidik menggunakan metode Role Playing dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih memahami materi dan peserta didik akan lebih aktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menyenangkan, dan tidak



membosankan. Karena dalam metode pembelajaran ini peserta didik dituntut sebagai pemain peran dan pengamat permainan peran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan tema tersebut.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, metode penelitian ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random (acak), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017: 14).

Korelasi yaitu hubungan dan saling hubungan timbal balik. Korelasi juga dapat diartikan dengan perubahan suatu variabel bebas yang akan diikuti oleh perubahan satu atau lebih dari variabel yang lain secara teoritis kedua variabel tersebut terdapat keterkaitan (Hanif & Himawanto, 2017: 72). Jadi penelitian kuantitatif korelasi adalah suatu penelitian yang pengumpulan datanya menggunakan data statistik yang mengukur adanya hubungan atau pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Azhariyah

Tegalrejo Kecamatan Widang Kabupaten Tuban. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai bulan November 2021.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Penerapan Metode Role Playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azhariyah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil angket yaitu menyatakan bahwa tingkat penerapan metode Role Playing berada pada dalam kategori baik sekali. Hal ini terbukti dari nilai prosentase jawaban angket yang dianalisis dengan rumus prosentase menunjukkan pada kategori baik sekali dengan nilai prosentase sebesar 91%. Hasil analisis dari data primer berupa angket yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penerapan metode Role Playing.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang penerapan metode Role Playing yang dilakukan di MI Azhariyah Tegalrejo yaitu bahwa peserta didik sangat tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing karena metode pembelajaran yang biasa pendidik gunakan adalah metode ceramah yang membuat mereka merasa bosan atau jenuh saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Menurut Mufarokah (2009: 90) bermain peran adalah suatu metode pembelajaran dengan memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial. Melalui bermain peran, peserta didik diajak untuk turut berperan sebagai

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

pelaku dalam kejadian atau mengamati pelaku lain dalam melakukan kegiatan bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan dibandingkan dengan teori yang telah disebutkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman yang dimiliki para peserta didik sudah sesuai dengan teori yang dijelaskan di atas.

## 2. Prestasi Belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azharyah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Prestasi Belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azharyah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022 yaitu bahwa prestasi belajar peserta didik disana tingkat prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azharyah Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 76,67% yang menandakan baik.

Menurut Djamarah (2006: 23) mengatakan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka dan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan dibandingkan dengan teori yang telah disebutkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar yang dimiliki para peserta didik sudah

termasuk baik dan menandakan kemajuan peserta didik.

## 3. Pengaruh Metode Role Playing terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang korelasi penerapan metode Role Playing terhadap prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azharyah Tahun Pelajaran 2021/2022 bahwa para Peserta didik menerapkan metode Role Playing ketika pembelajaran SKI sepenuhnya benar-benar sesuai dengan metode Role Playing yang diterapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan dibandingkan dengan teori tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing terhadap prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azharyah sudah baik karena metode Role Playing mempunyai pengaruh yang kuat terhadap prestasi belajar peserta didik mata pelajaran SKI di MI Azharyah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil data analisis di atas, maka dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh antara metode Role Playing terhadap prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azharyah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini karena adanya keterkaitan atau pengaruh antara prestasi belajar dengan metode Role Playing. Sehingga penerapan metode



pembelajaran Role Playing mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain metode Role Playing terdapat beberapa faktor pendukung yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Faktor-faktor tersebut antara lain:

a) Faktor Internal

Faktor-faktor fisik dan sosial psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak. Termasuk faktor fisik dalam lingkungan keluarga adalah keadaan rumah dan suasana tempat belajar sarana dan prasarana belajar yang ada, ketenangan dalam rumah dan juga dilingkungan sekitar rumah. Kondisi psikologis keluarga yang diwarnai rasa sayang, percaya, keterbukaan dan rasa saling memiliki akan mendukung kelancaran dan keberhasilan belajar. Bimbingan dari orang tua juga merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam keberhasilan siswa dalam belajar. Bimbingan itu bisa membuat siswa akan terdorong belajar secara aktif, karena bimbingan merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi dalam belajar (Sudjana, 2007: 163).

Adapun keaktifan belajar peserta didik saat menurut gambar 4.2 peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dengan metode role playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan angka

(60%) menyatakan sangat setuju dan (40%) menyatakan setuju. Dengan data di atas maka dapat disimpulkan penerapan metode role playing dalam keaktifan belajar peserta didik adalah cukup baik.

Bakat adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir. Kemampuan itu jika diberi kesempatan untuk berkembang melalui belajar, akan menjadi kecakapan yang nyata. Sementara itu, apabila tidak dikembangkan melalui belajar, kemampuan tersebut tidak akan menjadi kecakapan nyata (Rudi M., 2004: 91). Adapun bakat peserta didik di MI Azhariyah Tegalrejo sangat beragam, mulai dari bakat olahraga maupun seni. Jika bakat dapat tersalurkan dengan baik, maka bakat tersebut akan menjadi sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan belajar peserta didik.

b) Faktor Eksternal

Dalam faktor ini meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

(1) Faktor Lingkungan Keluarga

Setiap orang memulai kehidupannya di dalam keluarga. Lingkungan keluarga yang paling mempengaruhi prestasi belajar peserta didik adalah orang tua dan keluarga peserta didik. Perilaku orang tua dan kebiasaan keluarga dapat berdampak baik atau buruk terhadap prestasi belajar yang dapat dicapai peserta didik. Studi lain menunjukkan bahwa penampilan dan sikap orang tua berperan penting dalam memajukan atau menghambat pendidikan seseorang (Monty P, 2009:

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

122).

### (2) Faktor Sekolah

Lingkungan sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti adanya sarana dan prasarana yang memadai, metode mengajar, kurikulum, dan alat-alat pelajaran seperti buku pelajaran, alat olah raga dan sebagainya. Dengan demikian lingkungan sekolah sangat mendukung prestasi belajar siswa di sekolah (Syamu Y., 2011: 30).

Seperti pada gambar 4.13 peserta didik merasa belajar menggunakan metode role playing membuat peserta didik lebih memahami materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (86,7%) menyatakan sangat setuju dan (13,3%) menyatakan setuju. Dari data di atas maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan sekolah termasuk dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode terbilang sangat baik.

### (3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan lingkungan pendidikan yang ketiga setelah keluarga dan sekolah yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang baik. Lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Apabila peserta didik yang sebaya merupakan anak yang rajin belajar, maka anak yang lain akan memiliki keinginan untuk mengikuti kegiatan mereka. Dapat dikatakan masyarakat membentuk kepribadian peserta didik karena

dalam pergaulan sehari-hari seseorang akan selalu menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada di lingkungannya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di MI Azhariah Tegalrejo dan setelah melakukan analisis data, maka dapat diambil kesimpulan dapat ditarik kesimpulan bahwa Prosentase penerapan metode role playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azhariah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 91% yang menandakan baik sekali. Tingkat prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azhariah Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 76,67% yang menandakan baik. Metode role playing mempunyai pengaruh yang kuat terhadap prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azhariah Tegalrejo Tahun Pelajaran 2021/2022.

Rekomendasi untuk peneliti yang akan datang adalah melakukan banyak penelitian berkaitan dengan tema tersebut diharapkan hasil-hasil dari penelitian yang dilakukan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga proses pembelajaran dalam kelas menjadi berkualitas.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basri, Hasan. (2015). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zain. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- In'am, Muhammad. (2012). *Percikan Filsafat Sejarah dan Peradaban Islam*. Malang: UIN Maliki PRESS.
- Ismail. (2008). *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Pakem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Kristin, Firosalia. (2018). *Meta-analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol. 8, No. 2.
- Monty, P. (2009). *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mufarrokah, Anisatul. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Sukses offset
- Pantes, I Wayan. (2012). *UNDIKSHA pengaruh metode role playing terhadap prestasi belajar ips ditinjau dari minat belajar siswa kelas viii smpn satu atap klumpu dan smpn satu atap 1 batu kandik*. *Jurnal Teknologi pembelajaran Indonesia* Vol 1 No
- Sari, R. (2017). *Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Pelajar (Studi Kasus pada Peserta Didik Kelas X Semester Genap SMA Negeri I Gemuh Tahun Pelajaran 2015/ 2016*. *Majalah Ilmiah Inspiratif*. Vol. 2 No 04
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana. (2001). *Metode Statistika*. Bandung: CV. Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. (2017). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya
- Usman, Basyirudin. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press
- Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta. Pustaka: Insan Madani.