BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Metode pembelajaran sangat menentukan berhasil atau tidaknya belajar siswa. Metode pembelajaran merupakan cara atau jalan yang digunakan dan dilalui oleh guru dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Dengan metode pembelajaran akan mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

Undang-undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II yang berbunyi: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Dunia pendidikan tentunya tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar dan proses mendidik peserta didik. Unsur-unsur penting yang terlibat dalam proses belajar yaitu peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan dan metode.[2] Oleh sebab itu, dalam mencapai tujuan pendidikan, penggunaan metode pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan dalam proses belajar dan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik supaya proses pembelajaran tidak pasif, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Karena seorang guru yang benar-benar menginginkan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien,

[1] *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, Hal. 7

[2] Umar Tirtarahardja, dkk, *Pengantar Pendidikan.* Jakarta; Rineka Cipta, 2005, Hal. 51

maka penguasaan materi saja tidak cukup, akan tetapi pendidik harus menguasai serta bisa menerapkan berbagai metode penyampaian materi. Dapat menggunakan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang diajarkan dan kemampuan siswa yang menerima.

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan dan menyajikan materi agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik guna mencapai tujuan.[3]

Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah mata pelajaran yang mengajarkan Pendidikan Agama Islam di sekolah guna untuk menambah pengetahuan tentang agama Islam dari peserta didik yang beragama Islam.[4] Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Kajai terdiri dari empat mata pelajaran yaitu aqidah akhlak, Al-Qur'an hadis, fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu pembelajaran untuk memahami, dan menghayati Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, pelatihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.[5]

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 11 November 2021 dengan siswa MTs Muhammadiyah Kajai mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, penulis menemukan beberapa

---

[3] Dedy Yusuf Aditya,. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal SAP*, 2016, Vol. 1 No. 2, Hal: 167

[4] Iswantir, *Pendidikan Islam: Sejarah, Peran Dan Sistem Pendidikan Nasional,* Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja, 2016, Hal: 10

[5] Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012, Hal: 8

permasalahan salah satunya adalah munculnya stereotip dari para siswa bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam berisi cerita masa lalu, sehingga siswa beranggapan bahwa materi pelajaran tersebut kurang menarik dan kurang diminati oleh siswa, memandang bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaa Islam (SKI) hanya sebagai mata pelajaran pelengkap dan kebanyakan siswa malas dan jenuh saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), permasalahan ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dalam problema seperti ini sangat di butuhkan peran seorang guru dan penggunaan metode yang tepat.[6]

Metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam rangkaian pembelajaran sangat penting. Karena metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan cara-cara tertentu yang paling cocok untuk dapat digunakan dalam mencapai hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sesuai dengan pendapat Armai Arief yaiu: Dalam dunia proses belajar mengajar, yang disingkat menjadi PBM, sebuah ungkapan populer yaitu: metode lebih jauh penting dari materi". Demikian urgennya metode dalam proses pendidikan dan pengajaran, sebuah proses belajar mengajar (PBM) bisa dikatakan tidak berhasil bila dalam proses tersebut tidak menggunakan metode. Karena metode menempati posisi kedua terpenting setelah tujuan dari sederetan komponen-komponen pembelajaran: tujuan, metode, materi, media dan evaluasi.[7]

Jadi, metode pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar, karena melalui metode materi

[6] Wawancara dengan Jihan, Fuji, dkk, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Tanggal 11 November 2021 di Aula MTs Muhammadiyah Kajai

[7] Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, Hal: 109

pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien untuk disampaikan. Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

Macam-macam metode yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, salah satu diantaranya adalah metode *role playing.* Metode *role playing* adalah salah satu metode atau cara yang dilakukan oleh guru yang dimana peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, dan menguasai bahan pelajaran melalui penghayatan, kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia dalami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.[8]

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru SKI, bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI saja masuk kedalam kategori tingkat rendah. Hal ini dilihat dari keterangan guru SKI bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai KKM yang dimana standar KKM adalah > 75.[9]

Berdasarkan hasil observasi penulis di MTs Muhammadiyah Kajai pada saat proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI berlangsung dengan baik, namun masih ada permasalahan yang muncul yang berdampak terhadap hasil belajar siswa, seperti : masih ada siswa yang sibuk memainkan benda-

[8] Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara. Cet. 1, 2016, Hal. 113

[9] Wawancara dengan Al Azhar, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhamadiyah Kajai*, Tanggal 18 Desember 2021 di Ruang Majelis Guru MTs Muhamadiyah Kajai.

benda di sekitarnya. Kemudian ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mereka hanya diam, tanpa memberikan respon seolah mengerti apa yang telah dijelaskan oleh guru. Dan berdasarkan hasil observasi tersebut dapat penulis simpulkan bahwa dalam pembelajaran SKI guru lebih sering menggunakan metode ceramah.

Permasalahan tersebut tentu harus diperbaiki, oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa untuk berfikir kreatif dan bersikap aktif dalam belajar. Salah satu solusi untuk pemecahan masalah tersebut, maka diambil suatu tindakan yaitu dengan menerapkan metode *role playing*.

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk berpikir secara kritis, kreatif serta aktif dalam belajar, yang dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang baik digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode yang diambil dan digali dari sumber ajaran Islam. H.M Arifin menjelaskan bahwa :

> "Metode yang cocok digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik yaitu metode-metode yang digali dari dalam sumber-sumber pokok ajaran Islam".[10]

Prinsip dasar metode *role playing* terdapat dalam QS. Al-Maidah ayat 31:



[10] Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisi Pliner*, Cet. I, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003, Hal. 144



Artinya:
Kemudian, Allah mengirim seekor burung gagak untuk menggali tanah supaya Dia memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana cara mengubur mayat saudaranya. Qabil berkata, "Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat mengubur mayat saudaraku?" Maka, jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal.

Melalui dalil diatas Allah SWT telah menjelaskan bahwa Dia telah mengirimkan burung gagak yang menggaruk-garuk di muka bumi. Hal ini merupakan suatu contoh bagi yang telah membunuh untuk menguburkan saudaranya. Melalui teladan ini orang yang telah membunuh akan menyadari betapa bodohnya dirinya yang tidak mampu meneladani burung gagak itu. Menurut Quraish Shihab apa pun tujuan burung gagak itu menggali bukanlah menjadi suatu persoalan, tetapi melalui kejadian itu telah memberi ilham kepada Qabil untuk menguburkan bangkai saudaranya yang sudah mati, sebab ia sudah mengetahui tata cara penguburan setelah melihat tindakan yang dilakukan burung gagak dengan menggali.[11]

Jadi metode *role playing* merupakan metode yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode *role playing* termasuk salah satu metode yang digali dari sumber pokok ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan hadis.

Munurut Masrita, menjelaskan metode *role playing* (bermain peran) merupakan suatu metode yang memberikan suasana yang menyenangkan,

[11] Quraish Shihab, *Tafsir al-Qur'an al-Karim: Tafsir atas Surah-surah Pendek Berdasarkan Urutan Turunnya Wahyu,* Bandung: Pustaka Hidayah, 1997, hal. 74

dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami materi pembelajaran serta hasil belajar akan meningkat.[12]

Nah, dari uraian latar belakang di atas maka penulis tertantang ingin mengetahui dan mengujicobakan metode role playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dikarenakan menarik dan dapat menambah semangat peserta didik. Sehingga karya ilmiah dan penelitian ini berjudul: **"Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Muhammadiyah Kajai".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menyimpulkan bahwa yang menjadi identifikasi masalahnya yaitu: Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa ada yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan latar belakang di atas yang menyebabkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa ada yang belum mencapai KKM diasumsikan karena sebagai berikut:

a. Siswa beranggapan bahwa materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menarik dan kurang diminati oleh siswa.
b. Kebanyakan siswa malas dan jenuh saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

[12] Masrita, Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara, *Jurnal Akademika Kimia*, Vol. 2, No. 1,, 2013, hal. 47-53

c. Kurang fokus dan kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) karena kurang cocoknya metode pembelajaran yang digunakan dengan keadaan siswa.

C. Batasan Masalah Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis merumuskan batasan masalah dan rumusan masalah sebagai berikut:

a. Batasan Masalah

Dibatasi pada hasil belajar yang dipengaruhi metode *Role Playing* pada pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah Kajai pada pokok bahasan "Dinasti Mamluk" di kelas VIII A.

b. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai?
2. Apakah metode *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai pada pokok bahasan dinasti mamluk dik kelas VIII A?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah Kajai pada pokok bahasan Dinasti Mamluk dik kelas VIII A.

E. Manfaat Penelitian

Salah satu maksud terpenting dilakukan penelitian ini adalah untuk bermanfaat bagi orang lain dan hal lain. Bermanfaat untuk teori maupun dalam praktek. Seperti:

1. Bagi sekolah
   a. Mampu memberikan pemilihan ide bagi sekolah bagian bidang metode pembelajaran demi pencapaian tujuan pembelajaran.
   b. Memberi kontribusi usaha untuk perbaikan mutu dan kualitas.
2. Bagi guru
   a. Sebagai alternatif bagi guru dalam pemilihan metode pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
   b. Mampu memberikan informasi pelaksanaan metode role playing dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
3. Bagi siswa
   a. Diharapkan mampu membawa siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
   b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti

a. Sebagai wahana Menambah dan mengembangkan wawasan tentang penelitian eksperimen.
b. Sebagai suatu syarat menyelesaikan studi SI.
c. Dapat memberikan alternatif pilihan metode dalam proses belajar mengajar nantinya.

F. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap penafsiran judul, maka penulis perlu adanya penjelasan berkenaan dengan beberapa istilah pokok dalam penelitian ini.

Efektivitas : Efektivitas berasal dari kata dasarnya yaitu "*efektif*" yang artinya ada pengaruhnya, manjur dan mujarab.[13] Maka efektivitas ini memiliki hasil guna dalam pencapaian dan kelancaran untuk mencapai suatu tujuan yang tertentu.

Efektivitas juga sebagai alat untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana pemahaman dan keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari materi yang telah diajarkan guna mencapai suatu tujuan tertentu.[14]

Efektivitas yang penulis maksudkan disini adalah suatu ukuran untuk mengetahui sejauh mana

[13] Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008, Hal. 374
[14] Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (Jakarta: Bumi Aksara), 2005, Hal. 67

keefektifan dalam penggunaan metode diskusi pada pembelajaran SKI.

Metode *Role* Playing : Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan cara berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati yang biasanya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung pada apa yang diperankan.[15]

Metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari situasi sosial. Metode bermain peran lebih menitik beratkan pada keikut sertaan peserta didik ntuk bermain peran atau bersandiwara dalam menirukan masalah sosial dan kegiatan tertentu.[16]

Hasil Belajar : Menurut Ahmad Susanto mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek

[15] Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran,* Jakarta: Bumi Aksara. Cet. 1, 2016, Hal. 113

[16] Nurul Aida, Rr Amanda Pasca Rini, Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia,* Vol. 4, No. 01, Hal. 90

kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.[17]

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam hal penguasaan materi pelajaran setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran dan dilihat dengan skor hasil belajar peserta didik dengan indikator ranah kognitif yakni mengetahui, memahami, mengaplikasikan melalui pemberian tes sebagai alat ukur hasil belajar.

Mata Pelajaran SKI : Hakikat pembelajaran menurut Mulyasa adalah terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik lagi, dalam proses pembelajaran tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya, baik berupa faktor yang berasal dari dalam atau yang datang dari diri individu, maupun faktor dari luar yang datang dari lingkungan individu tersebu.[18] Jadi pembelajaran SKI adalah interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam**.**

---

[17] Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana), 2013, Hal. 5

[18] Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), 2004, Hal. 100

Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya *(way of life)* melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.[19]

MTsM : MTs merupakan singkatan dari kata Madrasah Tsanawiyah yang merupakan jenjang pendidikan formal, yang setara dengan sekolah menengah pertama. Madrasah Tsanawiyah merupakan suatu lembaga pendidikan yang memberikan kontribusi besar dalam dunia pendidikan agar para siswa diberi kecerdasan, pemahaman dan ilmu pengetahuan.

Adapun sekolah yang peneliti maksud pada penelitian ini adalah di MTs Muhammadiyah Kajai, yang nantinya peneliti melakukan penelitian dan sekaligus melakukan pengajaran dikelas dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode diskusi.

[19] Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI), 2012, Hal. 8

G. Sistematika Penulisan

Penulis membuat sistematika penulisan skripsi ini agar karya ilmiah ini lebih terarah dan sistematis:

BAB I Pendahuluan : Pada Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, fokus penelitian dan rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat Penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasaan Teoritis, yang terdiri dari kajian teori: Metode diskusi, hasil belajar, dan pembelajaran SKI. Kerangka pikir, penelitian relevan serta hipotesis.

BAB III : Metodologi Penelitian, yang terdiri dari metode dan desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini terdiri dari hasil penelitian yang membahas analisis statistik deskriptif dan analisis statistik Inferensial.

BAB V : Penutup, bab ini menguraikan kesimpulan isi penelitian, dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian

Kata metode barasal dari bahasa yunani yaitu *"methodos"* yang terdiri dari dua suku kata yaitu "*metha*" dan "*hodos*". *Metha* berarti melalui dan *hodos* memiliki arti jalan, cara yang harus di tempuh atau gaya yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.[20] Kata metode dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *thoriqoh* yang berarti jalan atau cara.

Definisi metode menurut beberapa ahli, yaitu:

1. Fathurrahman Pupuh yang dikutip Muhammad Rohman dan Sofan Amri menyatakan mengenai pengertian secara bahasanya cara mengajar yakninya bagian langkah yang dilalui demi untuk menuju maksud yang telah ditentukan. [21]
2. Ahmad Tafsir memberikan pengertian metode yang menyatakan bahwa kata metode merupakan istilah yang menunjukkan pengertian cara yang ampuh dalam berbuat sesuatu. Ungkapan

[20] Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam.* Jakarta: Bumi Aksara, 1987, Hal. 77

[21] Muhammad Rohman, *Strategi Dan Desain Pengembangan System Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya., 2013, Hal. 28

yang paling pas itulah perbedaannya antara kata "method" dan "way" yang dalam bahasa asingnya sama berarti cara.[22]

3. Pengertian metode Menurut ahli Zulkifli metode merupakan cara yang dipergunakan untuk menjalankan rencana tersusun yang diwujudkan dalam tindakan nyata yang mudah demi menggapai maksud pembelajaran. [23]
4. Pendapan lainya yaitu dari Sabri, "metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran baik secara individual atau secara kelompok".[24]

Sehingga metode juga bisa diartikan sebagai cara mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan. Dalam metodologi pengajaran agama Islam metode merupakan suatu cara, seni dalam mengajar. Metode merupakan bagian yang integral dalam proses pembelajaran.

Dunia pendidikan termasuk pendidikan Islam sangat membutuhkan cara mengajar yang pas dalam penghantar maksud dari pendidikan itu sendiri yang hendak dicapai. Kualitas bahan ajar juga membutuhkan peran metode. Karena penyampaian materi yang baik namun tidak dengan metode yang pas maka kualitas bahan tersebut akan turun. Karena penyampaian bahan belajar atau materi harus

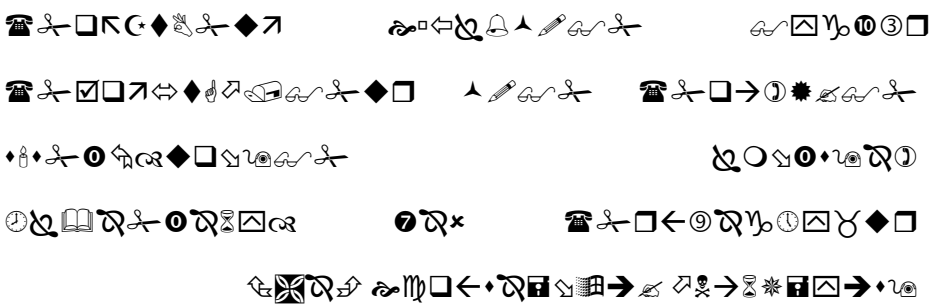
---

[22] Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1996, Hal. 34

[23] Zulkifli, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Pekanbaru: Zanafa Publising, 2011, Hal. 6

[24] Sabri, Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Ciputat: PT Ciputat Pers, 2005, Hal. 52

dukung dengan cara penyampaian yang baik pula. Allah berfirman dalam QS. Al-Maidah ayat 35:



Artinya:
Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekatkan diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung.

Penjelasan dari ayat di atas memiliki keterkaitan dengan belajar dan pembelajaran yang mengarah pada pentingnya penggunaan metode sebagai cara untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai melalui adanya penggunaan metode yang baik pada proses pembelajaran, sehingga guru harus mampu memilih dan menggunakan metode yang tepat. Penggunaan metode pembelajaran bertujuan untuk menjadikan proses belajar mengajar berlangsung secara efektif sehingga akan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar serta dapat menimbulkan kesadaran bagi peserta didik untuk mengamalkan apa yang telah dipelajari melalui semanagat belajar peserta didik untuk menerima materi pelajara.

Sehingga kesimpulannya bahwa metode dalam PBM adalah berupa cara demi menggapai tujuan belajar bisa tergapai sesuai dengan

harapan pendidikan yang telah ditetapkan. Sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik. Oleh sebab itu, seorang guru yang mengajar harus memahami betul berbagai bentuk macam cara mengajar. Karena metode adalah alternatif menggapai maksud belajar yang diharapkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar adalah metode *role playing.* Metode *role playing* menurut Abdurakhman Gintings adalah metode yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan situasi keadaan yang nyata. Metode *role playing* yang dirancang secara cermat mampu melatih kompetensi peserta didik dalam melakukan kegiatan yang mendekati pada keadaan yang sebenarnya serta dapat menciptakan suasana belajar menjadi aktif.[25]

Metode *role playing* ini merupakan salah satu cara pelaksanaan pembelajaran yang terpusat pada menumbuh kembangkan hubungan baik antar anak didik dan alam belejar sekitarnya. Dalam fakta kehidupan, seseorang penting untuk mengerti, memahami bahkan ikut merasakan apa yang dirasakan individu lain, selain diri sendiri manusia juga perlu memahami hal yang dirasakan orang lain. Salah satunya dengan melalui cara menempatkan diri di kondisi orang lain, mendalami rasa dan pikiran orang lain.[26]

---

[25] Abdurrokhman Gintings, *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniora, 2008, Hal. 56

[26] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, Hal. 25

Ada empat pendapat sebagai dasar belajar dengan melalui bermain peran itu mampu mengahasilkan sikap dan nilai kesosialan yang juga berkedudukan sama dengan metode mengajar lain, yakninya:

1. Melalui penggunaan metode *role playing,* anak didik mampu beranalogi akan kondisi fakta kehidupan yang sering terjadi hari ini. Pemikiran tersebut akan terbentuk saat bermain peran. Hasilnya nanti anak didik akan mampu menampakan emosionalnya sambil belajar dari tanggapan rekannya saat bermain peran.
2. Dengan bermain peran anak didik akan bisa menyampaikan perasaannya. Bermain peran dalan konsep PBM melihat bahwa diskusi setelah pertunjukan peran adalah tujuan pertama metode ini. Hal ini dikarenakan dengan berdiskusi anak akan dilatih bekerja sama. Fiilusuf Konfusius yang mengatakan sebagai beriku:

   Yang saya dengar, saya lupa

   Yang saya lihat, saya ingat

   Yang saya kerjakan, saya pahami

   Melvin L Siberman memperluas kata-kata bijak konfusius menjadi:

   Yang saya dengar, saya lupa

   Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat

saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai paham…[27]

Sehingga, metode *role playing* berkedudukan penting dan berpengaruh dalam PBM agar berlangsung secara aktif.

3. Permasalah tidah hanya muncuk dari orang yang berperan dan hal yang diperankan saja. Namun permasalahan juga harus bersal dan dimunculkan oleh penonton atau pengamat dan juga memberi respon dan tindakan terhadap masalah yang muncul. Dengan bermain peran anak didik dapat mengambil pelajaran dari kehidupan orang lain dalam menyelesaikan masalahnya dalam bentuk usaha mengembangkan diri sebaik mungkin. Pelaksanaannya peran guru sedikit akan mengurangi karena yang ajan lebih aktif dalan PBM adalah anak didik. Hal ini bermaksud untuk mengahasilkan anak yang aktif dalam PBM serta akan mampu menyelesaikan masalah sambil memahami dan belajar dari orang lain.
4. Metode *role playing* berasumsi bahwa proses psikologi yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan dapat ditingkatkan dengan baik melalui pemeranan yang dilakukan. Peserta didik dapat menilai sikap dan nilai yang dimiliki apakah sudah sesuai dengan orang lain atau belum. Apabila proses psikologisnya sudah baik, maka perlu dipertahankan dan

[27] Irna Andriati, Zulfani Sesmiarni, Implementasi Pendekatan scientific Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar, *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, Vol. 2, No. 2, 2017, Hal. 150

ditingkatkan dan jika proses psikologisnya belum baik maka perlu diubah sehingga dapat mencapai tingkat yang diinginkan.[28]

Dari itu hal yang dapat dipahami adalah cara mengajar dengan bermain peran merupakan cara mengajar dengan membawa anak didik untuk peragaan, menghayati sera paham akan oeran yang dimainkan, bentuk dari usaha dalam mengatasi permasalahan perorangan maupun kelompok sehingga anak paham akan kondisis dalam suatu situasi tertentu.

Cara ini adalah suatu cara dalam mencari jalan keluar dari suatu masalah melalui pendapat-pendapat yang di sampaikan peserta didik, metode ini bermaksud untuk ngelatih dan memberi pembiasaan terhadap anak untuk berani mengeluarkan pendapat, mengembangkan sikap toleransi antara peserta didik, menghargai pendapat orang lain, dan mengembangkan pemikiran mereka, sehingga akan berdampak dengan perolehan belajar anak.

Metode role playing bermaksud memberikan arahan dan membantu anak didik dalam mencari makna diri dalam kaitan sosial dan memecahkan kegundahan menghadapi masalah secara berlahan dalam kelompok. Melalui metode ini siswa belajar memakai konsep memerani.

b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

[28] Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, Malang: UIN Maliki Press, 2012, Hal. 46-47.

Metode ini melibatkan beberapa bagian tindakan dengan mengadakan keaktifan siswa, misalkan dalam bermain peran, berdiskusi dengan kelompok dan mengadakan evaluasi.

Guru yang hebat pada dasarnya mampu menguasai materi, menyampaikan, bersandiwara, sebagai upaya mendorong anak ketika beri kabar terbaru dan tepat.

Langkah-langkah yang digunakan dalam mengaplikasikan metode *role playing* dalam pembelajaran menurut Jumanta Hamdayama yaitu:

1. Guru menentukan masalah dan menyampaikan masalah di depan kelas, masalah yang disampaikan harus berdasarkan kehidupan siswa dengan tujuan agar siswa tersebut secara langsung akan ikut merasakan permasalahan tersebut. Sehingga hal ini akan memunculkan inisiatif siswa untuk menentukan solusi menyelesaikan masalah tersebut.
2. Menentukan peran, dimana guru menjelaskan karakter seperti apa yang akan dipertunjuki siswa saat berperan.
3. Menentukan langkah-langkah siswa memainkan peran, dengan catatan guru sudah mempersiapkan dialog sendiri untuk siswa yang akan berperan.
4. Menyiapkan siswa yang tidak ikut berperan agar selalu mengamati peragaan yang akan diperani oleh siswa yang kain.

5. Memulai pertunjukan, pada bagian ini siswa memulai aksinya dengan memperagakan peran-peran yang sudah ditentukan masing-masing mereka. Siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang sudah ditentukan sebelumnya.
6. Melakukan diskusi secara berkelompok untuk membahas pertunjukan yang sudah ditonton serta mengadakan penilaian.
7. Menarik kesimpulan dari pertunjukan yang telah dilakukan.

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel mengemukakan tahap pembelajaran bermain peran meliputi:

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
2) Memilih peran.
3) Menyusun tahap-tahap peran.
4) Menyiapkan pengamatan.
5) Tahap pameran.
6) Diskusi yang dilanjutkan dengan evaluasi tahap diskusi serta evaluasi tahap pertama.
7) Pameran ulang.
8) Diskusi dan evaluasi tahap ke dua.
9) Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.[29]

Sedangkan menurut Barkley langkah-langkah dalam penggunaan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Membentuk kelompok.

[29] Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara. Cet. 1, 2016, Hal. 113-114

2. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan beri batas waktu untuk mendiskusikan situasi yang dihadapi.
3. Meminta beberapa peserta didik untuk memainkan sebuah peran (penjelasan tentang *role playing*).
4. Informasikan mengenai batas waktu.
5. Minta peserta didik untuk membangun permainan.
6. Diskusi dalam kelompok-kelompok kecil dengan keseluruhan anggota kelas.
7. Membangun kembali permainan.

Dari berbagai pendapat mengenai langkah-langkah dalam metode *role playing* dapat disimpulkan bahwa metode ini sengaja didesign untuk melibatkan peserta didik menggali berbagai informasi baik penguasaan materi pelajaran maupun karakter-karakter dengan memperagakan suatu peran untuk mencapai tujuan dengan bantuan kelompok.[30]

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Setiap metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar mempunyai keunggulan dan kelemahan. Demikian juga halnya dengan metode *role playing.*

1. Kelebihan:

Diantara keunggulan metode *role playing* yaitu:

[30] Fathurrahman, *Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Sejarah*, Universitas Lampung Mangkurat Banjarmasin, 2020, Hal. 5

a. Melibatkan seluruh peserta didik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk memperdalam kemampuannya dalam bekerja sama.
b. Peserta didik diberi kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
d. Guru dapat mmenilai pemahaman setiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mudah memotivasi peserta didik untuk belajar.

2. Kekurangan:
   a. Sebagian peserta didik ada yang tidak ikut bermain peran akan menjadi kurang aktif.
   b. Banyak memakan waktu.
   c. Memerlukan tempat yang luas.
   d. Kelas lain sering merasa terganggu oleh suara para pemain peran dan tepuk tangan penonton atau pengamat.[31]
   e. Memerlukan daya kreativitas yang tinggi dari guru Maupun peserta didik.

[31] Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara. Cet. 1, 2016, Hal. 114-115

f. Kebanyakan peserta didik masih merasa malu memainkan peran tertentu di depan kelas dan diperhatikan peserta didik lainnya.[32]

2. Hasil Belajar

a. Pengertian

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, yang mana kata hasil merupakan suatu yang diadakan, dibuat, atau dijadikan melalui usaha, atau suatu yang merupakan akibat atau kesudahan dari suatu aktivitas. Adapun menurut istilah kata hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.[33]

Belajar adalah usaha individu untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai pengalaman dari berbagai sumber yang dipelajari. Pengertian menimba ilmu juga bermaksud segala kegiatan psikologis yang diusahakan dan dikerjakan oleh setiap insan yang menghasilkan prilaku yang berbeda anatara sebelum belajar dan sesudahnya. Perubahan reaksi ada karena adanya empiris, kecerdasan/pengetahuan terbaru akibat telah belajar. Belajar adalah terjadinya perpindahan atau berubahnya pribadi seseorang, yang berupa menambahnya bentuk tingkah laku lebih baik, meliputi: meningkatkan pengetahuan,

[32] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013,* Ed. Rose KR, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014, Hal. 163.

[33] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hal. 44

keterampilan, berpikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainna.[34]

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat setiap akhir kegiatan pembelajaran merupakan tujuan dari proses belajar mengajar. Perolehan belajar tidak akan pernah jauh dari kegiatan PBM dan yang mempengaruhi hasil belajar nantinya. Belajar adalah perubahan tingkah laku bertujuan meningkatkan kecakapan manusia menuju terbentuknya kepribadian yang lebih baik dan utuh. [35]

Nana Sudjana mengemukakan mengenai pengertian hasil belajar, yang mana hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar yang diukur dengan menggunakan instrumen (alat) pengukuran guna untuk mengukur kemampuan peserta didik yaitu berupa tes yang disusun secara sistematis baik berbentuk tes tertulis, lisan dan tes perbuatan.[36]

Jadi dapat penulis tarik suatu kesimpulan mengenai hasil belajar ini. Hasil belajar merupakan perubahan prilaku kemampuan siswa berubah dan meningkatkan lebih baik lagi, yang didapat setelah belajar. Sehingga proses belajar yang berhasil itu jika menimbulkan suatu perubahan pada diri individu. Salah satu dapat memberi dampak kepada perolehan belajar anak didik adalah cara dan berkualitasya cara

---

[34] Ahdar Djamaluddin, Wardana, *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2019, Hal: 6

[35] Aminuddin, Wedra Aprison, Kreativitas Guru dan Kemampuan Mengelola Kelas terhadap Pendidikan Agama Islam, *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2021, Vol. 7, No. 2, Hal. 122

[36] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi* Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), Hal. 276

mengajar. Sehingga keprofesionalan dimiliki seorang guru sangat mempengaruhi hasil belajar. Perolehan belajar ditandai dengan adanya kejadian berubahnya prilaku individu. Yang hasilnya bisa dilihat serta ditakar baik untuk pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa, peningkatan dan berkembang lebih baik lagi. Dalam artian membuat anak mengetahui apa yan sebelumnya diketahui.

b. Aspek-aspek Hasil Belajar

Menurut *Bloom* terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu : kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Aspek kognitif/pengetahuan

Aspek kognitif merupakan segala yang berkaitan dengan hal pengetahuan atau intelektual peserta didik, cara kerja otak. Segala kegiatan yang berkaitan dengan kinerja otak merupakan bagian aspek kognitif. Menurut *Bloom* terdapat enam tingkat cara berpikir yaitu: pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*compherehension*), penerapan (*application*), analisis, sintetis, penilaian (*evaluation*).[37]

2. Aspek afektif/sikap

Aspek afektif merupakan segala mam tang berkaitan dengan sikap. Sikap seseorang dapat diprediksi perubahannya melalui tingkat kemampuan kognitif yang tinggi. Hasil belajar siswa bagian afektif ini akan tercermin dalam dirinya berbagai

[37] Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press, Tahun 2010. Hal. 3

prilaku antara lain perhatian terhadap kelas, kemauan belajar, disiplin, rasa hormat antar sesama.[38]

3. Aspek psikomotorik/keterampilan

Aspek ini merupakan segala yang berkaitan dengan keterampilan. Hasil belajar psikomotor adalah hasil belajar yang terwujud dalam bentuk keterampilan (*abilities*) dan kemampuan bertindak secara individu. Ada 6 tingkat keterampilan. Yaitu, keterampilan gerak bawah sadar (*refleks*), keterampilan gerak sadar, keterampilan persepsi termasuk diskriminasi visual, pendengaran, gerakan dan perbedaan lainnya, keterampilan fisik seperti kekuatan, keselarasan dan tekad, keterampilan gerak, sederhana. Seperti gerakan ekspresif dan interpretasi, dari keterampilan sederhana hingga keterampilan kompleks.[39]

Hakikat hasil belajar yang dapat mewujudkan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor. Namun dalam penelitian ini kemapuan yang ingin diwujudkan adalah kemampuan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam bidang kognitif.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

---

[38] Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di* Sekolah, UIN-Maliki Press, 2010. Hal. 5

[39] Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah,* UIN-Maliki Press, 2010, Hal. 9

Tindakan perencanaan serta berbagai bentuk yang datang dari luar maupun didalam, baik maupun yang buruk tidak akan dapat dipisahkan dengan pembelajaran. Semuanya akan tetap saling berhubungan. Berikut faktor pendukungnya:

1) Faktor internal atu hal yang bersifat dari dalam jiwa anak ini biasanya berkaitan dengan diri siswa itu sendiri yang dapat menjadi pendorong kekuatan siswa dalam PBM.[40]
2) Faktor eksternal, seperti hal motivasi, kuatanya dorongan contohnya melalui kegiatan memberi anak tugas, mengasih penghargaan, penyampaian pujian dan pemberian hadiah dan sebagainya atau hal yang dapat mendukung semangat anak untuk selalu meningkatkan kualitas belajar dan hasilnya. Jadi, faktor eksternal ini adalah hal-hal yang datang dari luar.[41]
3) Faktor dari pendekatan siswa. Seperti dalam lingkungan bermasyarakat yang bisa mendukung dalam mempengaruhi sistem belajar siswa, faktor ini juga harus melihat dan mendukung dalam memajukan keaktifan para siswa yang saling mempengaruhi antara program yang sudah direncanakan sedemikian mungkin untuk memudahkan dari kedua belah pihak dalam sistem pembelajaran.[42]

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian

---

[40] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajara*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), Hal. 138.

[41] Sumanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*, (Semarang: Toha Putra, 2001), Hal. 11.

[42] Muhibudinsyah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rajagrapindo Persada, 2008, Hal. 1

Belajar merupakan bentuk kegiatan yang mencakup keseluruhan yang terjadi pada setiap manusia yang berjalan selagi masih bernyawa yang akan berproses kapan dan dimana saja, kegiatannya dapat terjadi di masyarakat, sekolah, tempat kerja, tempat ibadah maupun dalam rumah. "Belajar dapat berlangsung dengan cara apa saja, dari apa, bagaimana, dan siapa saja.[43]

Dilihat dari segi ketersusunan kegiatan pembelajaran bermakna sebagai sekumpulan hal pokok dalam perencanaan pelajaran yang melibatkan hasil pemilihan dan jurus keprofesionalan seorang guru. Ada lima komponen, yaitu:

a) Materi pelajaran,
b) Metode atau kegiatan belajar-mengajar
c) Media pelajaran atau alat bantu
d) Sumber sub 1-2-3,
e) Pola evaluasi hasil belajar.

Sedangkan secara prosedural, pembelajaran adalah proses interaksi/interadiasi antara kegiatan belajar siswa (KBS) dengan kegiatan mengajar guru (KMG) serta dengan lingkungan belajarnya *(learning environment).*[44]

Adapun Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam sendiri adalah termasuk bagian Pendidikan Agama Islam dan tidak boleh dipandang

[43] Gina Dewi Lestari Nur, *Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis*, Skripsi, 2014, Hal. 5

[44] Khairuddin, Meningkatkan Kompetensi Akhlak Siswa Melalui Proses Pembelajaran, *Jurnal Educative: Journal Of Educational Studies* Vol. 1, No. 2, Hal: 124

terpisah, karena pada pembelajaran SKI ini suatu pembelajaran yang memuat tentang sekumpulan kisah-kisah yang menceritakan suatu keadaan pada masa lalu yang bisa memberikan suatu pengajaran bagi manusia.[45]

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah bagaimana agar peserta didik mau belajar sejarah, melalui belajar sejarah diharapkan peserta didik mampu memahami berbagai peristiwa sejarah.

Sejarah kebudayaan Islam yang disingkat dengan SKI sebagai suatu mata pelajaran dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mata pelajaran SKI diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya *(way of life)* melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengataman dan pembiasaan.

b. Tujuan dan fungsi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

a) Melalui data sejarah yang benar dan tersusun baik akan Memperdalam ilmu mengenai sejarah, terutama mengenai Agama Islam dan kebudayaan Islam pada diri anak didik.

[45] Zuhairini dkk,Sejarah Pendidikan Islam, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), Hal. 3

b) Melalui PMB SKI ini anak didik nantinya dapat memberi tanggapan serta mengambil pelajaran yang berharga, seperti nilai dan makna yang termuat dalam sejarah.

c) Anak didik mampu menghayati dan memupuk kemauan yang kuat untuk melakukan nilai Islam berdasarkan kenyataan sejarah.

d) Membentuk pribadi anak didik yang baik melalui rasa kecintaan terhadap tokoh dan meneladani sifat baiknya dalam menghasilkan sikap anak yang baik.

2. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

Dengan belajar sejarah guru dapat menanamkan nilai, dasar dan prilaku yang baik serta prinsip pada diri anak didik yang bersifat islami dalam melalui liku kehidupan.[46]

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berperan penting dalam memajukan pengetahuan siswa karenan tujuannya adalah:

1. Memberi pengetahuan mengenai peradaban Islam terdahulu.
2. Memberi tau anak didik tokoh beserta perannya demi kemajuan peradaban Islam.
3. Menumbuhkan siakap cinta pada tokoh islam sebagai bentuk cinta pada Islam.

[46] Abdul Rasyid, Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi, *Scolae*: *Journal of Pedagogy*, Vol.1, No. 1, 2018, Hal: 17-18

4. Sebagai alternatif peningkatan pengertian dan pendalami pengetahuan yang diterima melalui PBM SKI.
5. Membangun daya pikir secara intelektual pada diri anak supaya menggali sejarah Islam.
6. Menumbuhkan sikap paham dan menambah pengetahuan anak didik. Hal ini adalah harapan seluruh guru. Yang bekeinginan agar anak didiknya dapat belajar dan memahami betul akan carita yang bermanfaat dan akan mempengaruhi pembentukan akhlak anak.[47]

B. Kerangka Pikir

Metode role playing yaitu cara penyajian bahan ajar, dimana penyajian pelajaran berbentuk permainan gerak, siswa-siswa memerankan sebagai benda hidup atau benda mati. Cara ini mampu menumbuhkan semangat dan rasa kebersamaan antara anak didik dan membuat suasana PBM yang asyik. Metode *role playing* cocok untuk kegiatan PBM untuk menambahkan kreativitas siswa dan perolehan belajar anak didik, termasuk bagian pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada mata pelajaran SKI. Pembelajaran SKI di MTs Muhammadiyah Kajai merupakan mata pelajaran pokok PAI yang harus dikuasi oleh peserta didik.

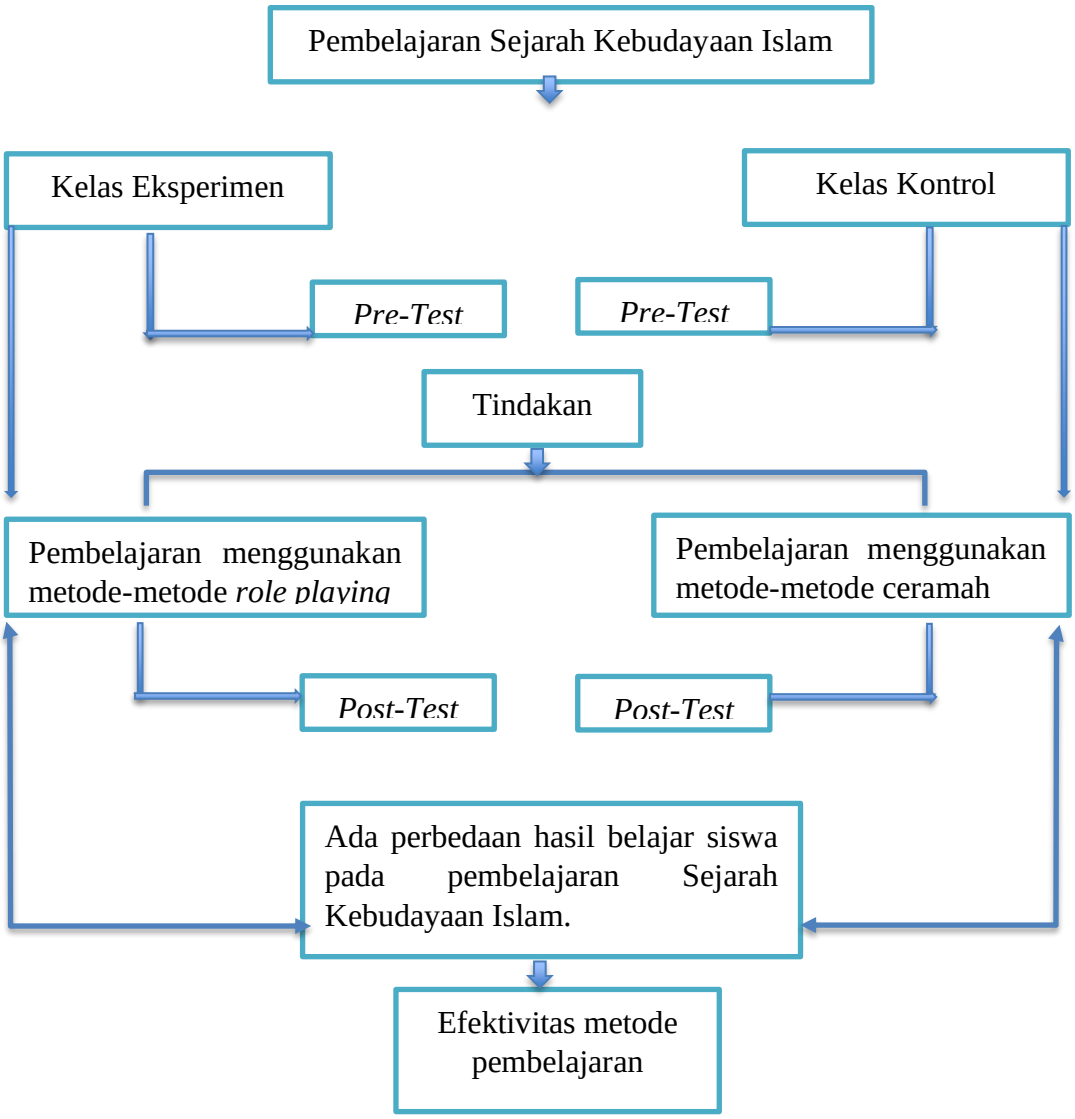
Dengan demikian variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah "Metode Role Playing". Sedangkan variabel terikat (Y) adalah "Hasil Belajar Siswa Paada Mata Pelajaran SKI di MTs Muhammadiyah Kajai".

[47] Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), Hal. 61

Metode *role playing* adalah cara penyajian pelajaran, dimana penyajian pelajaran berbentuk permainan gerak, siswa-siswa memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode *role playing* mampu menumbuhkan semangat dan rasa kebersamaan antara siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Gambar 2.1

Kerangka Pikir Penelitian



C. Penelitian Relevan

Dari berbagai literatur yang ditemukan, belum ada penelitian yang mengkaji khusus tentang "Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Muhammadiyah Kajai". Namun ada beberapa penelitian ilmiah sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP PGRI 2 Ciputat)".

   Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan pada pembelajaaran IPS. Berdasarkan hasil-hasil penelitan yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai N-Gain yaitu 0,46 atau 46%, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam Belajar.[48]

2. Penelitian yang dilakukan Pundhirela Kisnawaty, dengan judul: "Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal".

   Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa antara yang menerapkan metode *role playing* dengan yang menerapkan metode

[48] Telo Supriyanto, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP PGRI 2 Ciputat),* Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jaksrta, 2015.

ceramah menunjukan perbedaan yang signifikan. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui *uji-t* dengan dibantu program SPSS versi 17 menggunakan teknik *independent-sample t test*, yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.[49]

3. Penelitian yang dilakukan Vicky Ihsananda dengan judul: "Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo".

   Hasil penelitian ini menunjukkan bawah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari rata-rata persentase siswa yang tuntas belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90% dan siklus II 72,72% atau mengalami peningkatan sebesar 6,82%. Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Astomulyo tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini diperkuat dengan adanya aktivitas didalam proses pembelajaran.[50]

4. Penelitian yang dilakukan Nurwana, dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar".

---

[49] Pundhirela Kisnawaty, *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2013.

[50] Vicky Ihsananda, *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo*, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 1017.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi materi sistem peredaran darah pada siswa Kelas XI MIA di SMA Negeri 9 Makassar. Minat belajar siswa setelah diterapkan metode *role playing* didapatkan nilai rata-rata 83,27 pada materi sistem peredaran darah siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar. Sedangkan nilai hasil belajar setelah diterapkan metode *role playing* didapatkan nilai rata-rata 93,10 pada materi sistem peredaran darah siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar.[51]

5. Penelitian yang dilakukan oleh Flaviana Retno Wardani, dengan judul: " Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan Dan Alat Optik".

   Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri pada materi indra penglihatan dan alat optik dan telah mencapai target peneliti yaitu 100 %. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 15 % pada *post-test* siklus I menjadi 100 % pada *post-test* siklus II. Selain itu

[51] Nurwana, *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020.

terjadi peningkatan rata – rata kelas pada siklus I sebesar 55,75 menjadi 86,5 pada siklus II.[52]

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah metode pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan metode *role playing*, sama-sama melibatkan saat pembelajaran. Dan penerapan metode pembelajaran sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu terletak pada tempat penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap jawaban atas submasalah yang membutuhkannya. Tujuannya adalah untuk memberikan arah yang jelas bagi penelitian yang berupaya melakukan verifikasi terhadap kesahihan dan kesalahan suatu teori.[53]

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori dan penelitian yang relevan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai.
2. Metode *role playing* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah Kajai pada pokok bahasan dinasti mamluk di kelas VIII dari pada metode ceramah.

---

[52] Flaviana Retno Wardani, *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan Dan Alat Optik*, Skripsi, Universitas Sanata , 2018.

[53] Muljono Damopoli. 2013. Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah. (Cet. I. Makassar: Alauddin Press. Hal. 12

BAB III

MEDOTE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan usaha untuk meneropong suatu permasalahan secara objektif yang dilakukan dengan hati-hati dan penuh ketelitian untuk mengambil suatu kesimpulan secara teratur dan keilmuan. Proses pengambilan kesimpulan melalui tahap mengumpulan data, mengolah data dan menganalisis data. Pengambilan suatu kesimpulan harus dilakukan secara teratur dan sesuai kaidah keilmuan sebagai solusi pemecahan suatu masalah atau sebagai pembuktian dari hipotesis serta untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat. [54]

Jenis-jenis metode penelitian berdasarkan pendapat Sugiyono dibagai kedalam beberapa bagian yaitu metode penelitian yang ditinjau dari wujud dan keaslian objeknya. Jika ditinjau dari wujud objek yang diteliti, ada tiga bentuk metodenya yaitu metode dasar, terapan dan pengembangan. Sedangkan dari tinjauan keasliannya, ada tiga pula bentuk metodenya yaitu survey, eksperimen dan naturalistik[55]

Nah, adapun yang peneliti gunakan di penelitian ini adalah dengan mencoba menguji teori yaitu metode eksperimen. Borg & Gall (1983) metode penelitian eksperimen lebih mantap untuk dipakai kebenaran, pada

---

[54] Rifa'I Abu Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yokyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021, Hal. 2

[55] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2012, Hal. 4

penelitian eksperimen adanya pengontrolan yang dilakukan dengan sangat terhadap hal-hal pengganggu di luar yang sedang dicoba dan diuji.[56]

Metode eksperimen adalah suatu metode penelitian untuk membuktikan adanya ikatan kausal (sebab akibat) dari dua atau lebih variabel yang digunakan. Dalam metode ini melibat tiga unsur penting yang harus dipenuhi yaitu, pengontrol, memanipulasi dan pengamatan. Variabel kontrol dijadikan sebagai alat penentu apakah ada terjadi perubahan dan perbedaan karena tindakan berbeda yang diberikan, sedangkan manipulasi dalam penelitian ini ialah tindakan yang secara sengaja diperbuat dalam penelitian eksperimen. Adapun bagian yang dimanipulasi pada metode ini adalah variabel bebasnya dengan menggunakan dua kelompok. Dua kelompok yang digunakan dibagi menjadi dua fungsi, yaitu sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun pengamatan merupakan hal yang dilakukan sesudah diterapkan perlakuan eksperimen, pengamatan ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis.[57]

Menurut Gay penelitian eksperimen adalah metode yang dapat menguji hipotesis secara benar yang berhubungan dengan sebab akibat, yang melakukan manipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol

---

[56] Amat Jaedun, *Metodologi Penelitian Eksperimen,* LPMP Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Tanggal 20 – 23 Juni 2011, Hal. 5

[57] Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas,* Yokyakarta: Erhaka Utama, Hal. 4

varibel lain yang sesuai dan mengamati pengaruhnya terhadap variabel terikat.[58] Adapun yang menjadi pada penelitian ini adalah:

a. Variabel bebas (X) : penggunaan metode *role playing*
b. Variabel terikat (Y): hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen dilakukan dengan membuat tindakan manipulasi objek penelitian dengan maksud uuntuk melihat sebab akibat variabel. Dilakukan dengan memberikan tindakan tertentu atau tindakan yang akan dieskperimenkan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan kelompok kontrol untuk membandingkan dan membedakan hasilnya.

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

2. Desain Penelitian

Ada beberapa bentuk desain eksperimen yaitu: *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design,* dan *Quasi Experimental Design*. [59] Semua bentuk desain ini dapat digunakan dalam penelitian jenis eksperimen.

Adapun desain yang digunakan peneliti yaitu *Quasi Experimental Design,* Dimana bentuk desain ini merupakan pengembangan dari *true*

[58] Arifmiboy, *Efektivitas Dan Praktikalitas Model Pembelajaran Microteaching Tadaluring,* LP2M IAIN Bukittinggi, 2018, Hal. 97

[59] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D,* Bandung: Alfabeta CV, 2015, Hal. 14

eksperimental design, yang sulit diterapkan. Pada bentuk quasi eksperimen terdapat kelas kontrol yang tidak sepenuhnya mempengaruhi variabel-variabel luar yang memberi dampak terhadap pelaksanaan. Bentuk-bentuk penelitian quasi eksperimen ada dua ini yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequevalent Control Group Design*.[60] Adapun yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design.*

Desain ini sedikit mirip dengan *pretest-posttest control group design.* Desain ini dilakukan dengan mengambil dua kelas secara langsung dari populasi, untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dilakukan dengan ketentuan:

1. Pada kelas eksperimen diajar dengan metode *role playing.*
2. Pada kelas kontrol diajak dengan metode ceramah.
3. Kedua kelas diberi tindakan berupa *pre-test* dan *post-test*.
4. Hasil yang diperoleh dikelas eksperimen dan kontrol dilakukan pembanding sebagai jawaban dari hipotesis yang telah ditetapkan.

Tabel 3.1

Desain Penelitian

Pret-Test	**Perlakuan**	***Post-Test***
O_1	X	O_2
O_3	X	O_4

Keterangan:

X :Perlakuan

O1 :Nilai *pre-test* kelompok eksperimen sebelum penerapan metode *role playing*.

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta CV, 2015, Hal. 114

O2 :Nilai *post-test* kelompok eksperimen setelah penerapan metode *role playing.*

O3 :Nilai *pre-test* kelompok kontrol dengan perlakuan berbeda (metode ceramah)

O4 :Nilai *post-test* kelompok kontrol dengan perlakuan berbeda (metode ceramah)

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MTs Muhammadiyah Kajai, lokasi ini dipilih dikarenakan di madrasah tersebut penulis menemukan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar SKI yang membutuhkan solusi untuk perbaikan, sehingga peneliti tertantang untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut dan lokasi tersebu mudah dijangkau oleh penulis.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti, yang mana objek penelitian tersebut bisa berupa benda hidup maupun benda mati dan manusia, di mana sifat-sifat yang terdapat pada objek penelitian tersebut dapat diamati dan diukur.[61]

Berdasarkan uraian di atas dapatlah diketahui bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Dengan demikian, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

[61] Syahrum, Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2014, Hal. 113

kelas VIII di MTs Muhammadiyah Kajai tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 72 orang.

Adapun sampel secara bahasa berarti contoh, sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Dalam pengambilan sampel dari populasi harus sesuai dengan aturan, yaitu sampel harus mewakili terhadap populasi.

Desain ini dilakukan dengan mengambil dua kelas secara langsung dari populasi, salah satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol. Jadi yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A dan kelas VIII B MTs Muhammadiyah Kajai yang berjumlah 48 orang.

2. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini penarikan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive sampling* merupakan tekni penarikan sampel dengan pertimbangan tertentu.[62] Teknik *Purposive Sampling* digunakan berdasarkan pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki jumlah dan kemampuan rata-rata yang sama. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 48 orang yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol.

Tabel. 3.2

Sampel Penelitian

[62] Syahrum, Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2014, Hal: 118

Kelas	∑ siswa
Kelas VIII A	24
Kelas VIII B	24
∑	48

D. Teknik Pengumpulan Data.

Suatu yang dibutuhkan melakukan penelitian diantara ialah teknik pengumpulan data, karena berkaitan dengan bentuk memperoleh data. Teknik-teknik pengumpulan data menggunakan sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi adalah mengumpulkan data dengan melakukan tindakan mengamati, mencatat keadaan atau tindakan objek. Observasi penting dilakukan .[63]

   Observasi adalah mengamati dan menulis semua bentuk yang diperlukan yang harus sesuai dengan kenyataan. Tindakan mengamati yang dilakukan yaitu dengan mengamati secara langsung di lokasi yaitu Di MTs Muhammadiyah Kajai.

2. Tes

   Tes merupakan serangkaian pernyataan yang membutuhkan jawaban yang berupa latihan. Tes berfungsi sebagai menilai dan mengukur pengetahuan, keterampilan dan kecerdasan yang dimiliki individu.[64]

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipakai yaitu:

---

[63] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Cet. III; Jakarta: Bumi Aksara 2002), Hal. 79

[64] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuliatatif, dan Kombinasi: Mixed Methods* (Cet. VI; Bandung: Alfabeta, 2014), Hal. 197

1. Lembar Observasi

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

2. Tes

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

F. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif bertugas untuk mengorganisasikan dan menganalisis, memberi penjelasan terhadap petunjuk berupa indikasi, keadaan ataupun masalah berbentuk angka untuk digambarkan jelas. Disebut dengan statistik deduktif.

Analisis ini digunakan untuk menggambarkan perolehan hasil bajar SKI siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk memperjelas gambaran hasil belajar siswa dilakukan dengan menentukan kelompok dalam beberapa kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Patokan dalam kategori ini menggunakan statistik deskriptif.

1) Menentukan Mean

Dengan rumus:[65]

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{k} f_i \, x_i}{\sum_{i=1}^{k} f_i}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: mean yang akan dicari

fi : Frekuensi/ jumlah data

xi : titik tengah

2) Persentase

Dengan menggunakan rumus:[66]

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \ldots$$

Keterangan:

p : Presentase

f : Frekuensi (yang akan dicari presentasenya)

n : Jumlah responden

2. Statistik Inferensial

Statistik ini merupakan statistik yang berfungsi menyuplai tata cara yang dapat dijadikan sebagai wahaan guna untuk mengambil kesimpulan baik masih berbentuk umum maupun khusus. Atau data yang sudah diolah sebelumnya. Statistik inferensial juga disebut dengan statistik induktif.[67]

---

[65] Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*, Depok: Rajawali Pers, 2017, Hal. 58

[66] Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Cet. VII; Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), Hal.130

[67] Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*, Depok: Rajawali Pers, 2017, Hal: 58

Dalam pengujian hipotesis dengan analisis ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

1) Uji normalitas data

Pengujian ini dilakukan guna untuk melihat apakah data yang digunakan berdisribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini diperuntukkan untuk kedua kelas baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrolnya, yang diajukan yaitu hasil belajar SKI.

Untuk pengujian normalitas disini menggunakan aplikasi SPSS versi 22 melalui *Kolmogorov-Smirnov* dengan berpatokan pada nilai signifikansi yang diperoleh dengan nilai alpha. Nilai alpha peneliti menggunakan ketetapan 5% atau 0,05. Dengan ketentuan sebagai berikut: Jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% maka data berdistribusi normal, Jika nilai signifikansi kecil dari 5% maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogen bertujuan untuk mengetahui perbandingan dua versi objek penelitian sehingga dapat diketahui apakah kedua kelompok memiliki kondisi yang sama atau tidak.[68]

Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 22 dengan ketetapan sebagai berikut:

[68] Usman, Akbar, Pengantar Statistik, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011, Hal. 133

a) Nilai alpha yang digunakan mengikuti ketetapan yang 5% atau 0,05.
b) Jika nilai signifikansi lebih besar dari nilai alpha maka data yang digunakan homogen.
c) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari nilai alpha maka data yang digunakan tidak homogen.

3) Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atas jawaban dari permasalahan yang ditetapkan sebelumnya dirumusan masalah. Uji hipotesis pada penelitian ini di uji melalui bantuan SPSS versi 22 dengan uji t yaitu dengan uji indenpendent sampel tes. Dengan ketentuan sebagai berikut: apabila nilai t hitungan lebih besar dari t tabel maka hipotesis diterima, yaitu metode *role playing* efektif dalak meningkatkan hasil belajar SKI siswa di MTs Muhammadiyah Kajai Apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel maka hipotesis ditolak dengan artian metode *role playing* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar SKI siswa di MTs Muhammadiyah Kajai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Permasalahan pada penelitian ini akan dijawab dan diuraikan pada bagian bab ini. Rumusan masalah yang ditetapkan akan memperoleh jawabannya melalui analisis statistik baik secara deskriptif maupun inferensial.

Nah, untuk menjawab semuanya akan diuraikan dan pengelolaan hasil belajar SKI siswa baik yang di kelas kontrol maupun eksperimen, yang kemudian hasilnya dibandingkan. Sehingga dari hasil perbandingan itu maka

akan menjawab rumusan masalah dan hipotesis dari penelitian ini. Maka akan tampak hasilnya, apakah hipotesisnya diterima atau ditolak.

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Kelas VIII B (Metode Ceramah)

Kelas VIII B merupakan kelas yang berfungsi sebagai kelas kontrol pada penelitian ini. Berikut penelitian sajikan hasil belajar SKI siswa setelah dilakukan *pre-tes* dan *post-test.*

Tabel 4.1 Nama Siswa dan Nilai Siswa Kelas VIII B

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	***Post-Test***
1	Anang Maulana	40	50
2	Annisa Miftahul Jannah	50	70
3	Afdhal Saputra	50	55
4	Ayudia Rahma	60	65
5	Dea Elfina Sari	55	60
6	Echa Auvalanda	60	70
7	Fuji Fratiwi	70	80
8	Indriyani Yasmita	60	75
9	Irsan Rahman	40	55
10	Irvanul Ulya Ilmi	50	60
11	Jihan Wianda Putri	55	65
12	M. Ragil Asandra	40	50
13	Miftahul Ulfa Hasanah	55	70
14	Muhammad Alfarizi	40	55
15	Muhammad Nanda Fauzan	45	55
16	Muhammad Robi	70	80
17	Muhammad Sahid	45	60
18	Nurul Hasanah	55	60
19	Putri Aulia Khairani	65	70
20	Putri Ramadhani	70	75
21	Rafki Abdillah Al afif	45	65
22	Sholihin	70	75
23	Yuniati Nurul Askia	55	60
24	Zafarina Hilwa	60	80

Untuk mengukur dan membandingkan daya serap siswa dari hasil data yang dikumpulkan dapat dilakukan dengan cara mengelola nilai *pre-test* dan nilai *post-test* siswa.

1) Nilai *Pre-test*

Pengelolaan datanya dilakukan dengan cara:

a) Menyaji Tabel Distribusi Frekuensi

Dilakukan dengan sistematika sebagai berikut:

1. Menentukan banyak kelas interval

K = 1 + (3,3 Log n)

= 1 + (3,3 Log 24)

= 1 + (3,3 × 1, 380)

= 1 + 4, 554

= 5, 554 (Dibulatkan menjadi 6)

2. Menentukan rentang kelas

R = Data terbesar – Data terkecil

R = 70 – 40

R = 30

3. Menghitung panjang kelas

$P = \frac{30}{6}$

P = 5

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi *Pre-Test* Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi (Fi)
40-44	4
45-49	3

50-54	3
55-59	5
60-64	4
65-69	5
Jumlah	**24**

b) Menghitung Nilai Rata-Rata

Tabel 4.3

Distribusi Tabel Penolong Untuk Menentukan Nilai Rata-Rata *Pre-Test* Kelas VIII B (Kelas Kontrol)

Interval	Frekuensi (Fi)	Titik Tengah (Xi)	Fi . Xi
40-44	4	42	168
45-49	3	47	141
50-54	3	52	156
55-59	5	57	285
60-64	4	62	248
65-69	5	67	335
Jumlah	**24**	**399**	**1.333**

Berdasarkan tabel di atas maka nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{k} f_i \; x_i}{\sum_{i=1}^{k} f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1.333}{24}$$

$$\bar{x} = 55,541$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII B sebagai kelas kontrol di MTs Muhammadiyah Kajai adalah 55, 541.

c) Menghitung Standar Deviasi

Tabel 4.4

Standar Deviasi *Pre-Test* pada Kelas Kontrol

Interval	**Fi**	**Xi**	**Xi-$\overline{X}$**	$(x_i - \overline{x})^2$	$f_i(x_i - \overline{x})^2$
40-44	4	42	-13, 541	183,35	733,4
45-49	3	47	-8, 541	72,94	218,82
50-54	3	52	-3, 541	12,53	37,59
55-59	5	57	1,459	2,12	10,6
60-64	4	62	6, 459	41,71	166,84
65-69	5	67	11,459	131,30	656,5
Jumlah	**24**	**327**	**-6, 246**	**443,95**	**1.823,75**

$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \overline{x})^2}{n-1}}$

$SD = \sqrt{\frac{\mathbf{1.823,75}}{24-1}}$

$SD = \sqrt{\frac{\mathbf{1.823,75}}{23}}$

$SD = \sqrt{79,29}$

SD = 8,904

2) Nilai *Post-Tes*

Data dikelola dengan cara dibawah ini:

a) Membuat tabel distribusi frekuensi

Dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menetukan banyak kelas interval

K = 1 + (3,3 Log n)

= 1 + (3,3 Log 24)

= 1 + (3,3 × 1, 380)

= 1 + 4, 554

= 5, 554 (Dibulatkan menjadi 6)

2) Menentukan rentang kelas

R = Data terbesar – Data terkecil

R = 80 – 50

R = 30

3) Menghitung panjang kelas

P = $\frac{30}{6}$

P = 5

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi (Fi)
50-54	2
55-59	4
60-64	5
65-69	3
70-74	4
75-79	6
Jumlah	24

b) Menghitung Nilai Rata-Rata

Tabel 4.6
Distribusi Tabel Penolong Untuk Menentukan Nilai Rata-Rata *Post-Test* Kelas VIII B (Kelas Kontrol)

Interval	**Frekuensi (Fi)**	**Titik Tengah (Xi)**	**Fi . Xi**
50-54	2	52	102
55-59	4	57	228
60-64	5	62	310
65-69	3	67	201
70-74	4	72	224
75-79	6	76	456
Jumlah	**24**	**468**	**1.521**

Melalui tabel distribusi penolong tersebut maka diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{k} f_i \; x_i}{\sum_{i=1}^{k} f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1.521}{24}$$

$$\bar{x} = 63{,}375$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah 63,375.

c) Menghitung Standar Deviasi

Tabel 4.7

Standar Deviasi *Post-Test* pada Kelas Kontrol

Interval	**Fi**	**Xi**	**Xi-$\bar{X}$**	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
50-54	2	52	-11,375	129,39	258,78
55-59	4	57	-6,375	40,64	162,56
60-64	5	62	-1,135	1,28	6,4
65-69	3	67	3,625	13,14	39,42
70-74	4	72	8,625	74,39	297,56
75-79	6	76	12,625	159,39	956,34
Jumlah	**24**	**468**	**19,125**	**805,075**	**1.721,06**

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1.721{,}06}{24-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1.721{,}06}{23}}$$

$$SD = \sqrt{74{,}82}$$

SD = 8,649

Tabel 4.8

Nilai Statistik Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII B (Kelas Kontrol) MTs Muhammadiyah Kajai

Statistik	Nilai Statistik	
	Pre-Test	***Post-Test***
Nilai terendah	40	50
Nilai tertinggi	70	80
Nilai rata-rata	55,541	63,375
Standar deviasi (SD)	8,904	8,649

Tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah di kelas kontrol berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan antara hasil olahan data nilai *pre-test* dengan hasil olahan data nilai *post-test*. Pengolahan data untuk kedua hasil dapat dijelaskan bahwa pada *pre-test* kelas VIII B, nilai *pre-test* yang paling minimun adalah 40 dan nilai maksimumnya adalah 70. Rata-rata keseluruhan tahap pre-testnya adalah 55,541 dengan memperoleh nilai standar deviasi yaitu 8,904.

Sedangkan pada *post-test* kelas VIII B, Nilai *post-test* terendah yang diperoleh dikelas kontrol adalah 50 dan nilai tertingginya 80. Rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol adalah 63,375 dengan standar deviasi 8,649

Namun jika diamati melalui ketentuan di MTs Muhammadiyah Kajai mengenai tingkat ketuntasan yaitu nilai 75 dan diatas 75. Jika siswa memperoleh nilai di bawah 75 maka dinyatakan tidak tuntas, dan akan dinyatakan tuntas apabila

memperoleh nilai lebih dari 75. Dengan berdasarkan hal tersebut maka persentase siswa yang tuntas di kelas VIII B ini adalah:

Tabel 4.9

Persentase Siswa Tuntas Dilihat dari KKM

KKM	Keterangan	*Pre-test*		*Post-test*	
		F	%	F	%
0-74	Tidak tuntas	24	100%	18	75%
75-100	Tuntas	0	0%	6	25%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan tahap *pre-test* terdapat 24 (100%) tidak tuntas dan 0 siswa tuntas, sedangkan pada *post-test* terdapat 18 (75%) siswa tidak tuntas dan 6 (25%) siswa tuntas.

Jika hasil belajar siswa dikategorikan kedalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah maka akan diperoleh ferekuensi dan persentase setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* maka hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10

Distribusi Frekuensi dan Persentase Tingkat Penguasaan Siswa terhadap Materi di Kelas Kontrol

Tingkat	**Kategori**	***Pre-Test* Kelas Kontrol**		***Post-Tes* Kelas Kontrol**	
		F	**%**	**F**	**%**
0-39	Sangat rendah	0	0	0	
40-54	Rendah	10	41,67	2	8,33
55-74	Sedang	14	58,33	16	66,67
75-89	Tinggi	0	0	6	25
90-100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
Jumlah		**24**	**100**	**24**	**100**

Tabel tingkat penguasaan siswa terhadap materi pada kelas kontrol di atas dapat diketahui bahwa tingkat penguasaan materi

siswa pada *pre-test* dan *post-test*-nya yaitu: pada hasil *pre-tes*t terdapat 0 siswa berada pada kategori sangat rendah, 10 siswa (41,67%) berada pada kategori rendah, 14 (58,33%), dan 0 siswa yang berada dikategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat 0 siswa dikategori sangat rendah, 2 siswa (8,33%) berada dikategori rendah, 16 siswa (66,67) dikategori sedang, 6 siswa (25%) berkategori tinggi dan 0 siswa dikategori sangat tinggi.

persentase nilai rata-rata kenaikan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII B MTs Muhammdiyah Kajai yang berdasakan nilai rata-rata *pre-tes* dan *post-test* kelas kontrol untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11

Nilai Rata-Rata pada *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas VIII B (Kelas Kontrol)

Statistik	**Nilai Statistik**	
	Pre-Test	***Post-Test***
Nilai rat-rata	55,541	63,375

$$P = \frac{63{,}375 - 55{,}541}{55{,}375} \times 100\% = \frac{7{,}834}{55{,}375} \times 100 = 14{,}14\%$$

Jadi, selisih kenaiakan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol adalah 7,834 dengan persentase 14,14%. sehingga dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi pilihan

(Daulah Mamluk) dengan menggunakan metode ceramah meningkat dengan persentase rata-rata kenaikan hasil belajar yaitu 14,14%.

b. Kelas VIII A (Metode *Role Playing*)

Kelas ini merupakan kelas yang dijadikan tempat menguji teori, mengenai efektivitas metode *role playing* atau juga disebut sebagai kelas eksperimen. Kelas ini memiliki jumlah siswa yang sama dengan kelas kontrol sebelumnya yaitu 24 siswa. Sebelum melakukan pembelajaran dengan cara bermain peran, anak diberi tindakan *pre-test*. Dan setelah itu pelaksanaan pemberian materi melalui bermain peran dari para siswa yang ikut berperan. Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode ini dilakukan dengan memberi tindakan dalam bentuk *post-test.* Dengan demikian berikut data nilai *pre-test* dan *post-tet* dari kelas VIII A:

Tabel 4.12

Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII A

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-Test	***Post-Test***
1	Abel Pratama Deyanto Putra	40	65
2	Adriyan Fauzi	40	70
3	Afmi Falisha	55	95
4	Amirah Nabila	70	90
5	Asila Rayhana	50	75
6	Bella Ramadhani	60	85
7	Delfia Laura	60	85
8	Dimas Gustian	45	75
9	Ilmi Ismi Iqlimi	70	75
10	Laura Hadisti	70	95

11	Luthfi Fatlul Rahman	55	65
12	M. Fatih Satya Ramadhan	55	85
13	M. Rejil	40	65
14	Muhammad Rafi	40	80
15	Nailul Khairani	55	85
16	Nuzirul Hamdi	40	75
17	Popi Wandari	65	85
18	Rangga Yusuf Pratama	50	75
19	Ridho Hidayat	45	80
20	Rifki Abdillah Al Afif	50	80
21	Sarla safitri Intan Nulyana	55	80
22	Tasya Azari	65	85
23	Torik Rahim	45	80
24	Welda Fitri	45	80

Untuk mengetahui daya serap siswa dari hasil data yang dikumpulkan diatas maka data diolah dengan cara dibawah ini:

1) Olahan data *Pre-test*

a. Dengan cara membuat tabel distribusi frekuensi

Dilakukan dengan cara dibawah ini

1. Dengan mencari terlebih dahulu banyak kelas intervalnya

$K = 1 + (3,3 \text{ Log } n)$

$= 1 + (3,3 \text{ Log } 24)$

$= 1 + (3,3 \times 1, 380)$

$= 1 + 4, 554$

$= 5, 554$ (Dibulatkan menjadi 6)

2. Langkah selanjutnya dengan melakukan pencarian rentang kelas

$R =$ Data terbesar – Data terkecil

$R = 70 – 40$

R = 30

3. Menentukan panjang kelas, dilakukan dengan rumus dibawah ini:

P = $\frac{30}{6}$

P = 5

Tabel 4.13

Distribusi Frekuensi

Interval	Frekuensi (Fi)
40-44	5
45-49	4
50-54	3
55-59	5
60-64	2
65-69	5
Jumlah	**24**

b. Menghitung Nilai Rata-Rata

Tabel 4.14

Tabel Penolong pencarian rata-rata

Interval	**Frekuensi (Fi)**	**Titik Tengah (Xi)**	**Fi . Xi**
40-44	5	42	210
45-49	4	47	188
50-54	3	52	156
55-59	5	57	285
60-64	2	62	124
65-69	5	67	335
Jumlah	**24**	**399**	**1.298**

Dengan melalui tabel penolong diatas maka nilai rata-ratnya ditentukan dengan rumus dibawah ini:

$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{k} f_i \, x_i}{\sum_{i=1}^{k} f_i}$

$\bar{x} = \frac{1.298}{24}$

$\bar{x} = 54$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai rata-rata kelas ini pada tahap *pre-test* adalah sebesar 54.

c. Menghitung SD (Standar Deviasi)

Tabel 4.15

Pencarian Standar Deviasi *Pre-Test* VIII A

Interval	**Fi**	**Xi**	**Xi-$\overline{X}$**	$(x_i - \overline{x})^2$	$f_i(x_i - \overline{x})^2$
40-44	5	42	-12	144	720
45-49	4	47	-7	49	196
50-54	3	52	-2	4	12
55-59	5	57	3	9	45
60-64	2	62	8	64	128
65-69	5	67	13	169	845
Jumlah	**24**	**399**	**16,1**	**737,03**	**1.946**

$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$

$SD = \sqrt{\frac{1.946}{24-1}}$

$SD = \sqrt{\frac{1.946}{23}}$

$SD = \sqrt{84,60}$

SD = 9,197

2) *Post-Test* Kelas VIII A

Pengolahan data tahap *pre-test* dilakukan dengan cara:

a. Menyajikan tabel distribusi frekuensi

Cara yang dipakai adalah sebagai bentuk berikut:

1. Menentukan banyak kelas interval

K = 1 + (3,3 Log n)

= 1 + (3,3 Log 24)

= 1 + (3,3 × 1, 380)

= 1 + 4, 554

= 5, 554 (Dibulatkan menjadi 6)

2. Menentukan rentang kelas

R = Data terbesar – Data terkecil

R = 95-65

R = 30

3. Menghitung panjang kelas

P = $\frac{30}{6}$

P = 5

Tabel 4.16

Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi (Fi)
65-69	3
70-74	1
75-79	5
80-84	6
85-89	6
90-94	3
Jumlah	**24**

d. Menghitung Nilai Rata-Rata

Tabel 4.17

Distribusi Tabel Penolong Untuk Menentukan Nilai Rata-Rata *Post-Test* Kelas VIII A (Kelas Eksperimen)

Interval	Frekuensi (Fi)	Titik Tengah (Xi)	Fi . Xi
65-69	3	67	201
70-74	1	72	72
75-79	5	77	385
80-84	6	82	492
85-89	6	87	522
90-94	3	92	276
Jumlah	**24**	**574**	**1.948**

Berdasarkan tabel di atas maka nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{k} f_i \, x_i}{\sum_{i=1}^{k} f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1.948}{24}$$

$$\bar{x} = 81{,}167$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *post-test* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII A sebagai kelas eksperimen di MTs Muhammadiyah Kajai adalah 81,167.

e. Menghitung Standar deviasi

Tabel 4.18

Standar Deviasi *Post-Test* pada Kelas Eksperimen

Interval	Fi	Xi	Xi-$\bar{X}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
65-69	3	67	-14,167	200,70	602,1
70-74	1	72	-9,167	84,03	84,03
75-79	5	77	-4,167	17,36	86,8

80-84	6	82	0,833	0,693	4,158
85-89	6	87	5,833	34,02	204,12
90-94	3	92	10,833	117,68	352,05
Jumlah	**24**	**574**	**2,914**	**701,233**	**1.333,258**

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1.333,258}{24-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1.333,258}{23}}$$

$$SD = \sqrt{56,96}$$

SD = 7,613

Tabel 4.19

Nilai Statistik Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII A (Kelas Eksperimen) MTs Muhammadiyah Kajai

Statistik	**Nilai Statistik**	
	Pre-Test	***Post-Test***
Nilai terendah	40	65
Nilai tertinggi	70	95
Nilai rata-rata	54	81,167
Standar deviasi (SD)	9,197	7,613

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui nilai *pre-test* dan nilai *post-test* kelas eksperimen.

1. *Pre-Test*

   Nilai *pre-test* terendah yang diperoleh dikelas eksperimen adalah 40 dan nilai tertinggi 70. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 54 dengan standar deviasi 9,197.

2. *Post-Test*

Nilai *post-test* terendah yang diperoleh dikelas eksperimen adalah 65 dan nilai tertingginya 90. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 81,167 dengan standar deviasi 7,613.

Jika dilihat dari ketentuan Kriterial Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang sudah ditetapkan di MTS Muhammdiyah Kajai maka diketahui jumlah siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebagai adalah berikut:

Tabel 4.20

Persentase Siswa yang Tuntas Kelas Eksperimen

KKM	**Keterangan**	***Pre-test***		***Post-test***	
		F	**%**	**F**	**%**
0-74	Tidak tuntas	24	100%	4	16,67%
75-100	Tuntas	0	0%	20	83,33%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada *pre-test* kelas eksperimen terdapat 24 (100%) tidak tuntas dan 0 siswa tuntas, sedangkan pada *post-test* terdapat 4 (16,67) siswa tidak tuntas dan 20 (83,33%) siswa yang tuntas.

Jika hasil belajar siswa dikategorikan kedalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah maka akan diperoleh ferekuensi dan persentase setelah dilakukan pre-test dan post-test maka hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.21

Distribusi Frekuensi dan Persentase Tingkat Penguasaan Siswa terhadap Materi di Kelas Eksperimen

Tingkat	Kategori	*Pre-Test* Kelas Kontrol		*Post-Tes* Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
0-39	Sangat rendah	0	0	0	0
40-54	Rendah	12	50	0	0
55-74	Sedang	12	50	4	16,67
75-89	Tinggi	0	0	17	70,83
90-100	Sangat Tinggi	0	0	3	12,5
Jumlah		**24**	**100**	**24**	**100**

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui tingkat penguasaan siswa pda *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen. Yaitu pada hasil *pre-test t*erdapat 0 siswa berada pada kategori sangat rendah, 12 (50%) siswa di kategori rendah, dan 0 siswa yang berada dikategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat 0 siswa dikategori sangat rendah dan rendah, 4 (16,67%) siswa berada dikategori sedang, 17 (70,83) siswa dikategori tinggi, dan 3 (12,5%) siswa berkategori sangat tinggi.

Persentase nilai rata-rata kenaikan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII A MTs Muhammdiyah Kajai yang berdasakan nilai rata-rata *pre-tes* dan *post-test* kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.22

Nilai Rata-Rata pada *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas VIII A (Kelas Eksperimen)

Statistik	Nilai Statistik	
	Pre-Test	***Post-Test***
Nilai rat-rata	54,70	81,583

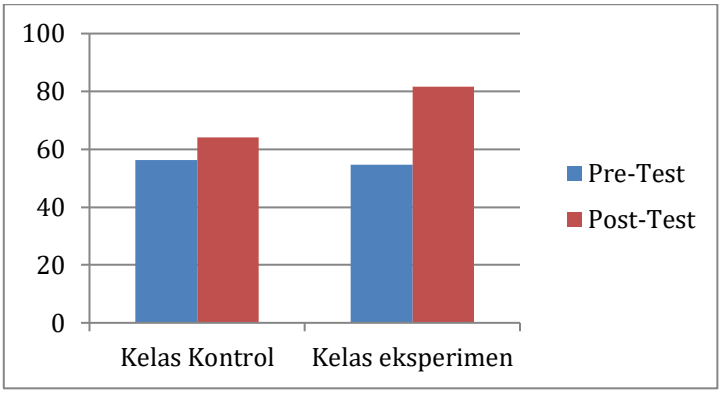
$$P = \frac{81{,}167 - 54{,}}{54} \times 100\% = \frac{27{,}167}{54} \times 100 = 50{,}30\%$$

Jadi, selisih kenaiakan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 27,167 dengan persentase 50,30%.

Sehingga dari tabel dan persentase nilai rata-rata *pre-tes* dan *post-test* kelas eksperimen diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi pilihan (Daulah Mamluk) dengan menggunakan metode *role playing* di kelas eksperimen meningkat dengan persentase rata-rata kenaikan hasil belajar yaitu 50,30%.

Gambar 4.1

Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol dan Eksperimen



Berdasarkan diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dan metode ceramah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya pada materi Dinasti Mamluk berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dapat dilihat dengan perbandingan nilai rata-rata *pre-test* siswa dengan nilai-rata-rata *post-test* siswa pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Hasil rata-rata nilai *post-test* peserta didik di kelas eksperimen setelah diajarkan dengan metode *role playing* yaitu 81,167. Sedangkan rata-rata nilai *post test* peserta didik di kelas kontrol yang diajarkan dengan metode ceramah yaitu 63,375.

3. Hasil Analisis Inferensial

Analisis inferensial berguna memberi tau adakah perbedaan antara porolehan belajar pada kelas VIII B dan VIII A pada saat pembelajaran SKI. Pada analisis ada 3 tahap yaitu:

1) Uji Normalitas Data

Uji yang bertujuan pemberi tau mengenai data yang dipakai normal atau tidak, baik pada kelas VIII A maupun pada kelas VIII B (Ceramah). Pengujian ini perlu dilakukan sebelum menguji hipotesis. Pengujian ini dihitung melalui bantuan SPSS versi 22.

Tabel 4.23

Terhadap *Pre-Test* VIII A dan VIII B MTs Muhammadiyah Kajai 2021/2022

Kelas	$Kolmogrov-Smirnov^a$	Keterangan
	Sig.	
*Pre-Test*_Eskperimen	0,174	Normal
*Pre-Test*_Kontrol	0,200	Normal

Berdasarkan perhitungan analisi melalui SPSS versi 22 menunjukkan bahwa data yang digunakan pada tahapan *pre-test* adalah normal. Yang demikian itu dapat dipantau dari perolehan nilai

signifikansinya. Perolehannya menunjukan lebih dari ketetapan nilai alpha dengan 0,05. Hasil yang diperoleh adalah:

Pre-test kelas VIII A : nilai signifikansinya 0,174 yang lebih dari 0,05 yang memberikan pengertian bahwa data tersebut normal.

Pre-test kelas kontrol: nilai signifikansinya adalah 0,200 yang lebih dari 0,05 yang berarti data ini normal.

Tabel 4.24

Pengujian Terhadap *Post-Test* VIII A dan VIII B MTs Muhammadiyah Kajai 2021/2022

Kelas	$Kolmogrov-Smirnov^a$	Keterangan
	Sig.	
*Post-Test*_Eskperimen	0,200	Normal
Post-Test Kontrol	0,114	Normal

Melalui pengujian dengan analisis *Kolmogorov-Smirnov* memberi pengertian bahwa data *post-test* pada kelas ini juga normal, yang juga dilihat dari perolehan signifikansinya yaitu melebihi 0,05. Hasil signifikansi yang diperoleh dua kelas ini pada tahap *post-test* adalah:

Kelas eksperimen dengan nilai signifikansinya adalah 0,200, data ini normal karena lebih dari ketentuan alpha (0,05).

Pada kelas kontrol juga menunjukkan data normal, yaitu pada angka 0,114 yang berarti juga melebihi 0,05.

2) Uji Data untuk Homogenitas

Pengujian ini juga dilakukan di SPSS versi 22. Pengujian ini juga diperuntukkan untuk kedua kelas dan untuk kedua tahapnya *(Pre-test dan post-tets).*

Tabel 4.25

Pengujian Tahap *Pre-Test* Kelas A dan B

Test of Homogeneity of Variance

Pengujian	*Levene Statistic*	Sig.	Keterangan
Pre-Test	0,039	0,845	Homogen

Tabel tersebut memberikan pengertian bahwa data *Pre-test* dikedua kelas adalah homogen. Kesimpulan ini ditarik berdasarkan nilai yang didapatkan. yang telah melewati ketentuan 0,05. Dengan perolehan 0,845.

Tabel 4.26

Pengujian Tahap *Post-Test* Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

Pengujian	*Levene Statistic*	Sig.	Keterangan
Post-Test	1,149	0,289	Homogen

Hal yang dapat ditarik kesimpulan dari tabel diatas yang telah didasari pada pengujian melalui SPSS versi 22 tersebut adalah data *post-test* kedua kelas merupakan data yang homogen. Karena nilainya adalah 0,289 yang perolehan tersebut telah melewati nilai alpha (0,05).

3) Uji Hipotesis

Hipotesisnya diperoleh dengan jenis independent sampel T-t_{test} menggunakan SPSS versi. 22. Kriterial pengujiannya yaitu apabila

t_{hitung}>t_{tabel} atau taraf signifikannya kecil dari 0,05 maka hipotesinya diterima dan sebaliknya jika t_{hitung}<t_{tabel} atau nilai Sig>0,05 maka maka hipotesis ditolak.

Pengujian independent sampel T-t_{test} dari penelitian ini yaitu:

Tabel 4.27

Ujia terhadap Dugaan Sementara

Pengujian	df	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig
Post-Test	46	5,675	2,01290	0,000

Dengan mengikuti ketentuan df 46, karena t tabel pada data *post-test* adalah 2,01290. Sedangkan berdasarkan pencarian t hitung yang diperoleh adalah sebesar 5,657. Hasil t hitung yang diperoleh adalah telah melebehi nilai t tabelnya. Yang menimbulkan arah hipotesisnya diterima. Sehingga penelitian memberi hasil bahwa mengajar dengan cara bermain peran efektif untuk peningkatan perolehan belajar SKI.

B. Pembahasan

Metode pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam proses belajar mengajar. Nah, penggunaan metode *role* playing salah satu pilihannya yang dapat digunakan khususnya pada pelajaran SKI pembelajara jelas kisah masa lampau, tokoh-tokoh yang berjasa yang harus diketahui siswa. Dengan metode ini akan mempermudah siswa memahami materi karena secara tidak langsung metode ini membawa siswa untuk ikut merasakan melalui peran yang dimainkan sesuai materi. Karena metode *role playing* guru mengajar dilakukan dengan memainkan peran atau meniru tingkah laku atau berperan

sebagai tokoh lain atau dapat juga berperan sebagai benda hidup maupun benda mati. Metode ini bisa membawa anak lebih aktif, karena metode ini melibatkan semua siswa secara langsung. Dalam pelaksanaannya ada yang berperan sebagai tokoh dan ada pula yang menjadi pengamat atau penonton. [69]

Penelitian berjenis eksperimen jenis *Quasi Eksperimen* dengan desain *Non Equivalent Control Group Desain* yaitu jenis penelitian yang membandingkan hasil golongan eksperimen dengan golongan kontrol.

Dengan melalui perhitungan perolehan tahap *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas, yang dihitung dengan analisis statistik menggambarkan bahwa pelajaran yang menggunakan metode *role playing* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Muhammadiyah Kajai.

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

Hal ini mendapat dukungan dan sesuai dengan pendapat Masrita yaitu, bahwa guru mengajar dengan *role playing* berarti guru mengajar melaui permainan peran, yang menciptakan suasana belajar menyenangkan, metode ini melibatkan keaktifan siswa dalam prose belajar mengajar serta anak didik

[69] Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran,* Jakarta: Bumi Aksara, Cet. 1, 2016, Hal. 13

antusias belajar dengan bahan ajar yang disampaikan mudah dipahami siswa dan dengan melalui metode ini hasil belajar siswa akan meningkatkan.[70]

Hal ini dapat dilihat pada hasil analisisnya. Analisis deskriptif perolehan belajar anak didik pada kelas eksperimen dengan perolehan tahap *pre-test* yaitu 56,375 dan *post-test* adalah 64,125, sehingga anatara keduanya adalah 7,749% dengan persentase 13,74%. Sedangkan pada tahap *pre-test* kelas eksperimen adalah 54 dan *post-test* 81,167 dengan selisih antara keduanya adalah 27,167 dengan persentase 50,30%.

Adapun observasinya adalah:

Tabel 4.28

Lembar Observasi Siswa

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

[70] Masrita, Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara, *Jurnal Akademika Kimia*, Vol. 2, No. 1, 2013, Hal. 47-53

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui perolehan yang di dapat diatas, pengelolaan data diolah secara deskriptif dan inferensial untuk menjawab rumusan masalah dan jawaban sementara penelitian, ada beberapa kesimpulan yang dapat peneliti simpulkan yaitu: Nilai yang didapat pada tahap *post-test* kelas VIII B lebih baik dari pada nilai *pre-testnya.* Perolehan ini menggambarkan bahwa mengajar dengan cara ceramah memberi pengaruh akan hasil belajar. Penggambaran ini didapat dari perolehan *post-test* kelas VIII B ini adalah 63,375 sedangkan rata-rata *pre-test* kelas ini adalah 55,541.

Rata-rata tahap *post-test* kelas VIII A lebih tinggi dari pada nilai pre-testnya. Sehingga bisa ditarik satu kesimpulan mengajar melalui *role playing* bemberi dampak dalam perolehan belajar SKI. Dimana rata-rata *post-test* adalah 81,167 sedang *pre-test* kelas VIII A 54.

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

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

B. Saran

Melalui skirpsi ini pesan dan saran yang ingin diutarakan yaitu:

1. Bagi guru

   Pengajar khususnya yang mengajar pelajaran SKI di MTs Muhammadiyah Kajai diharapkan mampu menguasai dan menerapkan berbagai macam cara mengajar yang pas yang sejalan dengan bahan ajar dan anak didik supaya anak didik bisa dan lebih gampang paham akan bahan ajar yang diutarakan oleh guru.
2. Bagi peneliti sendiri, disarankan untuk mengembangkan metode ini dan belajar terus sebagai bekal sebagai calon pendidik.
3. Bagi peneliti selanjutnya sangat disarankan untuk memperkuat hasil dari survey ini serta mempelajari dan mengkaji terlebih dahulu untuk penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Rifa'I Bakar. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga

Ahmadi Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta)

Aida Nurul, Rr Amanda Pasca Rini. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Personal: Jurnal Psikologi Indonesia.* Vol. 4. No. 01

Arief Armai. 2002. *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers 2

Arifin. 2003. *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisi Pliner*. Cet. I. Jakarta: PT Bumi Aksara

Arifin. 1999. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara

Arifmiboy. 2018. *Efektivitas Dan Praktikalitas Model Pembelajaran Microteaching Tadaluring.* LP2M IAIN Bukittinggi

Arifin Muzayyin. 1987. *Filsafat Pendidikan Islam.* Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto Suharsimi. 2002. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. (Cet. III; Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis.* Cet. XIII: Jakarta: PT Rineka Cipta.

Aminuddin, Wedra Aprison. 2021. Kreativitas Guru dan Kemampuan Mengelola Kelas terhadap Pendidikan Agama Islam. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman.* Vol. 7. No. 2.

Andriati Irna. Zulfani Sesmiarni. 2017. Implementasi Pendekatan scientific Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies.* Vol. 2. No. 2

B. Hamzah Uno. 2009. *Model Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Depdiknas. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Bahasa

Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (Jakarta: Bumi Aksara)

Dewi Gina Lestari Nur. 2014. *Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis.* Skripsi.

Djamaluddin Ahdar, Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis.* Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center

Damopo Muljono. 2013. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. (Cet. I. Makassar: Alauddin Press

Fathurrahman. 2020. *Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah.* Universitas Lampung Mangkurat Banjarmasin

Gintings Abdurrokhman. 2008. *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Humaniora

Hanafi. 2012. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI)

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Hamdayama Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Cet. 1

Ihsananda Vicky. *2017. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.* Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro

Iswantir. 2019. *Pendidikan Islam: Sejarah, Peran Dan Sistem Pendidikan Nasional*. Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja

Jaedun Amat. 2011. *Metodologi Penelitian Eksperimen*. LPMP Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Tanggal 20 – 23 Juni

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahan.* CV. Pustaka Jaya Ilmu

Khairuddin. 2016. Meningkatkan Kompetensi Akhlak Siswa Melalui Proses Pembelajaran. *Jurnal Educative: Journal Of Educational Studies.* Vol. 1, No. 2.

Kisnawaty Pundhirela. 2013. *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* (Jakarta: Rajawali Pers)

Masrita. 2013. Perbandingan Penerapan Metode *Role Playing* dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akademika Kimia.* Vol. 2. No. 1

Muhibudinsyah. 2008. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah.* UIN-Maliki Press

Mulyas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)

Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran.* Malang: UIN Maliki Press

Nurwana. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Kelas IX SMA Negeri 9 Makassar.* Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar.* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)

Rasyid Abdul. 2018. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi. *Scolae: Journal of Pedagogy*. Vol.1. No.1

Retno Flaviana Wardani. *2018. Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri pada Materi Indra Pengelihatan dan Alat Optik.* Skripsi. Universitas Sanata

Rohman Muhammad. 2013. *Strategi Dan Desain Pengembangan System Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustakaraya

Rukminingsih. dkk. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.* Yokyakarta: Erhaka Utama.

Tirtarahardja Umar. dkk. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Ciputat: PT Ciputat Pers

Shihab Quraish. 1997. *Tafsir Al-Qur'an Al-Karim: Tafsir atas Surah-Surah Pendek Berdasarkan Urutan Turunnya Wahyu.* Bandung: Pustaka Hidayah

Shoimin Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Kurikulum 2013.* Ed Tose KRI Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Sudjana Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Cet. VII. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuliatatif, dan Kombinasi: Mixed Methods*. (Cet. VI; Bandung: Alfabeta)

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, *dan R&D.* Bandung: Alfabeta CV

Suharikan Arikanto . 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis.* (Jakarta: Rineka Cipta)

Sumanto. 2001. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. (Semarang: Toha Putra)

Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* (Jakarta: Kencana)

Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan.* Depok: Rajawali Pers

Supriyanto Telo. 2015. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SMP PGRI 2).* Skripsi. Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Syahrum. Salim. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Cita Pustaka Media

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Redaksi Sinar Grafika

Tafsir Ahmad. 1996. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Wawancara dengan Jihan, Fuji, dkk. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.* Tanggal 11 November 2021 di Aula MTs Muhammadiyah Kajai

Wawancara dengan Al Azhar, *Pembelejaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Muhamadiyah Kajai.* Tanggal 18 Desember 2021 di Ruang Majelis Guru MTs Muhamadiyah Kajai.

Yusuf Dedy Aditya. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*. 2016. Vol. 1 No. 2

Zuhairini. dkk, 2008. *Sejarah Pendidikan Islam,* (Jakarta: PT Bumi Aksara)

Zulkifli. 2011. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Pekanbaru: Zanafa Publising

Lampiran

1. Lembar Observasi Awal
2. RPP
3. Kisi-Kisi
4. Soal
5. Kunci Jawan dan Pedoman Penskoran
6. Validasi Intrumen Penelitian
7. Uji Analisis Statistik Inferensial *Output* SPSS Versi 22
8. Lembar Observasi Peserta Didik
9. Dokumentasi Kegiatan

LEMBAR OBSERVASI AWAL DI MTS MUHAMMADIYAH KAJAI

Observasi Pembelajaran di Kelas dan Observasi Peserta Didik

Nama : Kasih Hayati

NIM :2118189

Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguguran/ PAI

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1	**Proses Pembelajaran**	
	A. Membuka Pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membaca ayat suci Al- Qur'an secara bersama, kemudian absensi siswa dan cek kebersihan kelas serta sedikit mengulang materi sebelumnya.
	B. Penyajian Materi	Guru menjelaskan materi dengan cara memancing siswa supaya kelas menjadi aktif. Dalam memancing siswa guru menggunakan

		cara tanya jawab.
	C. Metode Pembelajaran	Metode yang digunakan adalah ceramah dan dilanjutkan dengan penugasan. Guru juga menyuruh siswa untuk membuat sebuah resume mengenai materi yang sedang dipelajari. Dan juga diselingi dengan tanya jawab.
	D. Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan oleh guru selama pelajaran adalah bahasa Indonesia, dan terkadang juga menggunakan bahasa daerah setempat (bahasa Kajai) dan juga ada menggunakan bahasa Indomi (Indonesia Minang).
	E. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu yang digunakan guru sudah efektif, karena sesuai dengan jam pelajarannya. Guru datang ke kelas sesaat setelah bel berbunyi dan diakhiri setelah bel berakhir.
	F. Gerak	Guru tidak hanya duduk di depan, tapi jugaberdiri di depan kelas, menulis di papan tulis serta juga berkeliling ruangan untukmengontrol siswa saat pembelajaran.
	G. Cara Memotivasi Siswa	Motivasi yang dilakukan guru adalah dengan tanya jawab, sedikit melakukan senda gurau saat pelajaran, memberikan sedikit kata-kata mutiara yang bermakna.

	H. Teknik Bertanya	Teknik bertanya yang digunakan adalah secara acak dan menyeluruh kepada semua anggota kelas dan menggunakan teknik lemparan soal. Pada kelas-kelas yang saya observasi yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru orangnya hanya itu ke itu saja. Selebihnya kebanyakan diam seperti sudah paham.
	I. Teknik Penguasaan Kelas	Pada dasarnya guru mampu menguasai kelasdan mengontrol para siswa dengan baik.
	J. Penggunaan Media	Menggunakan buku pegangan SKI, menggunakan papan tulis dan spidol untukmembantu dalam penyampaian materi.
	K. Bentuk dan Cara Evaluasi	Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas yang harus di kerjakan semua siswa dan sesitanya jawab.
	L. Menutup Pelajaran	Pembelajaran ditutup dengan salam dan siswa mengucapkan terima kasih kepada guru setelahselesai mengajar.
2	**Perilaku Siswa**	
	A. Perilaku siswa di dalam kelas	Masih ada siswa yang sibuk memainkan benda di sekitarnya. Kemudian ketika guru memberikan kesempatan bertanya kebanyakan siswa diam atau seolah-olah sudah mengerti apa yang telah dijelaskan oleh guru. Namun saat diberi tugas mereka berusaha untuk mengerjakannya.
	B. Perilaku siswa di luar kelas	Pada saat observasi ini dilakukan, perilaku siswa di luar kelas adalah keluar kelas, jajan, dan juga terdapat beberapa siswa yang masih ada di dalam kelas.

Kajai, November 2021

Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa
	
Al Azhar	Kasih Hayati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MTs Muhammadiyah Kajai

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas /Semester : VIII

Materi : Daulah Mamluk

Alokasi Waktu : 3 kali pertemuan

A. Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Menganalisis sejarah Daulah Mamluk dalam membangun peradaban Islam di Mesir	3.9.1 Menelaah Daulah Mamluk membangun peradaban Islam di Mesir.
4.9 Mengolah informasi tentang sejarah berdiri dan peran Daulah Mamluk dalam membangun peradaban Islam di Mesir	4.9.1 Menyajikan informasi sejarah berdirinya Daulah Mamluk dan perannya membangun peradaban Islam di Mesir.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menelaah Daulah Mamluk membangun peradaban Islam di Mesir.
2. Siswa mampu menyajikan informasi sejarah berdirinya Daulah Mamluk dan perannya membangun peradaban Islam di Mesir.

D. Materi Pembelajaran

- Daulah Mamluk

a) Proses Berdirinya Daulah Mamluk

Daulah Mamluk, sebagaimana ditunjukan oleh namanya, merupakan daulah para budak, yang berasal dari beragam kelompok suku non-daulah membentuk sebuah pemerintahan, menggantikan Daulah Ayyubiyah yang telah berkuasa selama 79 tahun di Mesir (1171-1250 M). Para penguasa ini menegaskan kekuasaan mereka atas wilayah Suriah-Mesir yang dikuasai oleh tentara salib. Daulah Mamluk mampu bertahan dari serangan pasukan Mongol pimpinan Hulagu Khan dan Timurlenk. Seandainya mereka gagal bertahan, tentu seluruh tatanan sejarah

dan kebudayaan di Asia Barat dan Mesir akan berubah drastis. Berkat kegigihan mereka, penduduk Mesir bisa tetap menyaksikan kesinambungan budayadan institusi politik.

Daulah Mamluk berkuasa di Mesir pada tahun 1250-1517 M. Meskipun Daulah Mamluk terdiri atas berbagai ras yang berbeda beda, mereka mampu mengapresiasi dengan baik pembangunan

arsitektur dan kesenian, sehingga dalam kedua bidang itu, Mesir boleh dibandingkan dengan daulah-daulah yang lain. Bahkan Kairo hingga saat ini masih menjadi tempat yang indah bagi dunia peradaban Islam. Daulah Mamluk berfaham Islam Sunni, serupa dengan pendahulunya Daulah Ayyubiyah.

Pondasi kekuasaan Daulah Mamluk diletakkan oleh penguasa pertamanya Sultanah Shajar Ad-Durr, ia menerbitkan keping mata uang yang menyandang namanya dan pernah memerintahkan agar namanya disebut-sebut dalam khutbah Jum'at. Selama delapan puluh hari Sultanah Shajah Ad-Durr berkuasa di Mesir.

Daulah Mamluk terbagi menjadi dua; Mamluk Bahri dan Mamluk Burji :

a. Mamluk Bahri (1250-1390 M)

   Penguasa Mamluk Bahri pertama adalah Sultan Izzudin Aybak yang berkuasa tahun 1250-1257 M. Awalnya ia adalah panglima utama Daulah Mamulk (Atabeg al-Askar). Mamluk Bahri pada awalnya adalah adalah pengawal-pengawal yang dibeli oleh khalifah Al-Shalih Al-Ayyub dari Daulah Ayyubiyah dan menjadi sultan di kemudian hari.

b. Mamluk Burji (1382-1517 M)

   Pendiri sekaligus sultan Mamluk Burji (bahasa Arab: burj) pertama adalah Sultan Qallawun (1279-1290 M). Mamluk Burji tidak mengenal konsep kekuasan yang diwariskan, dan

tidak menerapkan kebijakan nepotisme. Tahta kekuasaan menjadi milik siapa yang mampu meraihnya.

b) Sultan Daulah Mamluk

Keseluruhan penguasa Daulah Mamluk berjumah 47 orang, 24 berasal dari Mamluk Bahri, tidak termasuk Shajar Ad-Durr, dan 23 orang dari Mamluk Burji. Rata-rata masa pemerintahan seluruh penguasa Daulah Mamluk tidak lebih dari enam tahun.

Penguasa Terkenal Daulah Mamluk

a. Al-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bunduqdari

Sultan Mamluk yang paling terkenal adalah Sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bunduqdari (1260-1277 M). pada awalnya ia adalah seorang budak dari Turki, nama Al-Bunduqdari diperoleh dari tuan pemiliknya di Hamah sebelum dibeli oleh Sultan Al-Shalih Al-Ayyub. Baybar Al-Bunduqdari diangkat menjadi pemimpin pasukan pengawal oleh Sultan Al-Shalih Al-Ayyub, bahkan karir militernya berjalan mulus hingga ia berhasil menjabat sebagai komondo militer tertinggi di wilayah itu.

Sultan Al-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bunduqdari menjadi Sultan Daulah Mamluk yang agung, penguasa dan pendiri sejati kekuasaan Daulah Mamluk. Kemenangan pertamanya ia peroleh dalam peperangan melawan tentara Mongol di medan perang Ain Jalut; tetapi puncak ketenarannya didapatkan berkat perjuangannya yang tanpa henti melawan tentara salib.

b. Keperwiraan Sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bunduqdari

Kapasitas Sultan Baybar Al-Bunduqdari lebih dari sekedar pemimpin militer. Ia tidak hanya berhasil mengorganisasi angkatan perangnya, membangun kembali angkatan laut, dan memperkuat benteng Suriah, tetapi ia juga

menggali sejumlah kanal, memperbaiki pelabuhan, serta menghubungkan Kairo dan Damaskus dengan layanan burung Pos, yang hanya membutuhkan waktu empat hari. Terminal-terminal kuda didirikan di setiap pos pemberhentian yang siap mengangkutnya kapan pun.

Daulah Mamluk juga memiliki pelayanan merpati Pos. Berkat mereka, Mesir memiliki daftar burung berkualitas baik untuk memenuhi pelayanan itu, yang asalnya dikembangkan pada periode Fathimiyah. Kualitas-kulitas burung itu didata dalam sebuah daftar khusus. Sultan Baybar Al-Bunduqdari juga membangun banyak fasilitas umum, mempercantik Masjid, menetapkan pajak untuk negara, zakat, dan sedekah. Di antara beberapa monumen arsitekturnya, seperti masjid agung di Kairo dan di Damaskus yang dibangun pada tahun 1269 M, serta sekolah yang menyandang namanya masih bertahan hingga kini.

c) Kemajuan Peradaban Islam Daulah Mamluk

1. Bidang Ekonomi

   Dalam bidang ekonomi, daulah Mamluk membuka hubungan dagang dengan Perancis dan Itali melalui perluasan jalur perdagangan yang sudah dirintis oleh daulah Fatimiyyah di Mesir sebelumnya. Di samping itu, hasil pertanian juga meningkat. Keberhasilan dalam bidang ekonomi ini didukung oleh pembangunan jaringan pengangkutan dan komunikasi antara kota, baik laut maupun darat. Keteguhan angkatan laut daulah Mamluk sangat membantu pengembangan ekonominya.

2. Seni Bangunan

   Daulah Mamluk juga banyak mengalami kemajuan di bidang seni bangunan. Banyak arsitek dibawa ke Mesir untuk membangunkan sekolah-sekolah dan masjid-masjid yang

indah. Bangunan-bangunan lain yang didirikan pada masa ini di antaranya adalah, rumah sakit, museum, perpustakaan, villa-villa, kubah, dan menara masjid.

3. Ilmu Pengetahuan

   Di dalam ilmu pengetahuan, Mesir menjadi tempat pelarian ilmuan-ilmuan asal Baghdad dari serangan tentera Mongol. Karena itu, ilmu-ilmu banyak berkembang di Mesir, seperti ilmu sejarah, kedokteran, astronomi, matematik, dan ilmu agama. Dalam ilmu sejarah tercatat nama-nama besar, seperti Ibn Khalikan, Ibn Taghribardi, dan Ibn Khaldun. Di bidang astronomi dikenal nama Nasir Al-Din Al-tusi. Di bidang kedokteran pula, Abu Hasan `Ali Al-Nafis. Sedangkan, dalam bidang ilmu keagamaan, tersohor nama Ibn Taimiyah, Al-Sayuthi, dan Ibn Hajar Al-`Asqalani.

4. Budaya Politik dan Militer

   Daulah Mamluk membawa warna baru dalam sejarah politik Islam. Pemerintahan dinasti ini bersifat oligarki militer, kecuali dalam waktu yang singkat ketika Qallawun (1280-1290 M) menerapkan pergantian sultan secara turun temurun. Anak Qallawun berkuasa hanya empat tahun, karena kekuasaannya direbut oleh Kitbugha (1295- 1297 M). Sistem pemerintahan oligarki ini banyak mendatangkan kemajuan di Mesir. Kedudukan amir menjadi sangat penting. Para amir berkompetisi dalam prestasi, karena mereka merupakan kandidat sultan.

   Kemajuan-kemajuan itu dicapai dalam berbagai bidang, seperti konsolidasi pemerintahan, perekonomian, dan ilmu p Daulah Mamluk juga memilik pengaruh besar dalam bidang militer. Para tentara yang dididik haruslah dengan tujuan untuk menjadi pasukan pendukung kebijaksanaan pemimpin. Sultan akan diangkat di antara pemimpin tentara yang terbaik, yang

paling berprestasi, dan mempunyai kemampuan untuk menghimpun kekuatan. Walaupun mereka adalah pendatang di wilayah Mesir, mereka berhasil menciptakan ikatan yang kuat berdasarkan daerah asal mereka. Daulah Mamluk juga menghasilkan buku ilmu kemiliteran. Minat para penulis semakin terpacu dengan keinginan mereka untuk mempersembahkan sebuah karya kepada para sultan yang menjadi penguasa saat itu.

5. Sistem Pemerintahan

Bentuk pemerintahan oligarki adalah suatu bentuk pemerintahan yang menerapkan kepemimpinan berdasarkan kekuatan dan pengaruh, bukan melalui garis keturunan. Sistem pemerintahan oligarki ini merupakan kreativitas tokoh-tokoh militer daulah Mamluk yang belum pernah berlaku sebelumnya dalam perkembangan politik di pemerintahan Islam. Jika dibandingkan dengan sistim pemerintahan yang dijalankan sebelumnya, yaitu Sistem Monarki dan Sistem Aristokrasi atau pemerintahan para bangsawan, maka sistem pemerintahan Oligarki dapat dikatakan lebih demokratis.

Sistem Oligarki lebih mementingkan kecakapan, kecerdasan, dan keahlian dalam peperangan. Sultan yang lemah bisa saja disingkirkan atau diturunkan dari kursi jabatannya oleh seorang tentara yang lebih kuat dan memiliki pengaruh besar di tengah-tengah masyarakat. Kelebihan lain dari sistim oligarki ini adalah tidak adanya istilah senioritas yang berhak atas juniornya untuk menduduki jabatan sultan, melainkan lebih berdasarkan keahlian dan kepiawaian seorang tentara tersebut.

d) Runtuhnya Daulah Mamluk

Kemajuan-kemajuan daulah Mamluk ini tercapai berkat kepribadian dan wibawa Sultan yang tinggi, menciptakan militer

yang kuat dan menjaga kestabilan negara yang aman dari gangguan. Akan tetapi, ketika faktor-faktor tersebut menghilang, daulah Mamluk sedikit demi sedikit mengalami kemunduran**.**

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : *Role Playing* (Bermain Peran)

F. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber belajar

- Buku Pedoman Guru mapel SKI Kls VIII Kemenag
- Buku Pegangan siswa mapel SKI Kls VIII Kemenag
- Kitab Al-Quran dan terjamahanya

Media belajar

- Teks skenario perkenalkan "Perkenalan Orang-orang Hebat:Kelas khusus golongan Mamluk".
- Teks Skenario "Kemajuan Dinasti Mamluk.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam, dan menanyakan kabar siswa. • Siswa diminta untuk berdo'a bersama dipimpin oleh ketua kelas. • Guru memeriksa kehadiran siswa. • Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru memberikan motivasi dan apersepsi	
Kegiatan Inti	**Mengamati** Siswa mengamati teks skenario yang dibagikan **Mengeksplorasi** • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. • Siswa diminta untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan dan dijelaskan sebelumnya.	

	• Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. • Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan • Guru dan masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya**.** **Komunikasi** • Guru meminta siswa untuk menanyakan materi yang tidak dipahami.	
Penutup	• Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran • Mengadakan refleksi • Guru mengajak siswa menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dilanjutkan dengan salam.	

H. Penilaian

1. Prosedur Penilaian
   a. Proses Belajar

      Menggunakan format pengamatan, dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

   b. Hasil Belajar

      Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tertulis.

2. Instrumen Penilaian
   a. Proses Belajar
      1) Afektif
         a) Bentuk : Lembar Pengamatan
         b) Jenis : Tertulis
   b. Hasil Belajar
      1) Kognitif

a) Bentuk : Soal pilihan ganda (Objektif)

b) Jenis : Tertulis

3. Kriteria Keberhasilan Siswa
   a. Proses Belajar Afektif dikatakan berhasil jika 70% siswa mampu menunjukkan sikap dalam kelompok.
   b. Hasil Belajar dikatakan berhasil jika 75% siswa mencapai nilai di atas KKM (>75)

Lampiran

Penerapan *Metode Role Playing*

Sultan Malik As-Saleh : Hai para penonton.....

Sebelum kalian mengenal lebih jauh tentang Daulah Mamluk kalian harus terlebih dahulu harus mengenal sultan terakhir Dinasti Ayyubiyah, karena di Daulah Mamluk hadir sebagai yang menggantikan dan penerus dinasti Ayyubiyah yang berkuasa selama 79 tahun di Mesir. Perkenalkan ana Sultan Malik As-Saleh, sultan terakhir Dinasti Ayyubiyah yang mengangkat golongan mamalik atau para budak menjadi pengawalku demi kelangsungan kekuasaan ku, hehe...

Hulagu Khan dan Timur Lenk : Haii penonton....

Sebelum kami memperkenalkan diri, kalian jangan marah ya, hehe... Karena kami adalah pemimpin tentara Mongol yang menyerang Daulah Mamluk, seram kan?

Eiitss, tapi tenang saja, karena untung saja ada golongan Mamalik, seandainya mereka gagal bertahan dari serangan yang kami lakukan tentu seluruh tatanan sejarah dan kebudayaan di Asia Bara dan Mesir akan berubah drastis

Syajaratul Addur : Hai penonton.....

Kalian mau gak kenalan dengan sultanah yang hebat seperti ku?

Nah, bagusss.... Perkenalkan ana Syajaratul Addur, sultanah Daulah Mamluk. Aku yang menerbitkan keping mata uang, ana menguasai Mesir selama 80 hari l. mmm... sebelum Sultan Malik As-Saleh meninggak aku adalah istrinya, dan juga istri aybak seorang tokok mamalik.

Izzuddin Aybak : Haii penonton.....

Di Mesir ana berkuasa dari tahun 1250-1257 M loh..! Dan saya adalah penguasa Mamluk bahri, keren kan??

Sultan Qullawin : Hai penonton...

Ana Qullawin, pendiri dan Sultan Mamluk Burji berkuasa dari tahun 1279-1290, kerenkan?, Mmm.... Kalian tau gak? Bahwa kami Mamluk Burji tidak mengenal konsep kekuasaan yang turun-temurun, namun kekuasaan itu adalah milik bagi orang yang mampu.

Sultan Al-Zahir : Haiii penonton....

Jika aku memperkenalkan diri, kalian jangan kaget ya....

Ehhmm... Perkenalkan ana Sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bundugdari, emang sih awalnya ana hanyalah seorang budak dari Turki yang dibeli oleh Sultan Al-Salih Al-ayyub. Namun ana adalah Sultan yang paling terkenal di Daulah Mamluk, bahkan ana menjadi Sultan Mamluk yang agung penguasa dan pendiri sejati kekuasaan Daulah Mamluk. Ana menjadi terkenal karena berkat perjuangan saya yang tanpa henti melawan tentara Salib.

Kalian tau gak?, Selama menjadi Sultan saya banyak mengukir prestasi loh,,mmm,, seperti berhasil mengorganisasikan angkatan perang, membangun dan memperbaiki pelabuhan, membangun kembali angkatan

laut, memperkuat benteng Suriah, menghubungkan Kairo dan Damaskus dengan layanan burung pos, mendirikan terminal-terminal kuda dan membangun banyak fasilitas umum lainnya, mempercantik masjid, menetap pajak untuk negara, zakat dan sedekah.

Mmm,, bukti nyata dari prestasi ku bisa kalian lihat arsitektur masjid agung di Kairo dan di Damaskus. Bahkan sekolah yang menyandang nama ku hingga kini.

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

SEKOLAH : MTs MUHAMMADIYAH KAJAI

KELAS : VIII

MATA PELAJARAN : SKI

ALOKASI WAKTU : 45 Menit

Kompetensi Dasar	**Materi Pokok**	**Indikator**	**Bentuk Soal**	**Nomor Soal**
3.9 Menganalisis sejarah Daulah Mamluk dalam membangun peradaban Islam di Mesir	Sejarah Berdirinya Dinasti Mamluk	Menjelang nama lain dari Daulah Mamluk	PG	1
		Menjelas proses berdirinya Dinasti Mamluk	PG	2-5
	✓ Mamluk Bahri ✓ Mamluk	Menjelaskan tentang Daulah Mamluk Bahri	PG	6-11

	Burji	dan Burji.		
4.9 mengolah informasi tentang sejarah berdiri dan peran daulah Mamluk dalam membangun peradaban Islam di Mesir	Peradaban dan Kemajuan Dinasti Mamluk	Menyebutkan Ilmuwan yang tersohor di bidang keagamaan pada masa Daulah Mamluk	PG	12
		Menjelaskan Kemajuan Daulah Mamluk pada Masa Sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bundugdari	PG	13-16
		Menyebutkan keteladanan dari sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bundugdari	PG	17
		Menjelaskan tentang sistem pemerintahan yang oligarki	PG	18-19
		Menjelaskan	PG	20

		tentang kemajuan Daulah Mamluk di bidang perekonomian.		

Lembar Soal Sejarah Kebudayaan Islam

Satuan Pendidikan : MTs Muhammadiyah Kajai

Kelas/Semester : VIII/ II

Materi : Daulah Mamluk

Pilih dan berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d yang kamu anggap paling benar!

1. Daulah Mamluk, sebagaimana ditujukan oleh namanya, Daulah Mamluk merupakan daulah para . .
   a. Prajurit
   b. Budak
   c. Orang kaya
   d. Pelayan
2. Daulah Mamluk dibentuk untuk menggantikan....
   a. Daulah Ayyubiyah
   b. Daulah Abbasiyah
   c. Daulah Umayyah

d. Daulah Idrisiyah

a. Daulah Ayyubiyah berkuasa di Mesir selama....
   a. 79 tahun
   b. 97 tahun
   c. 87 tahun
   d. 78 tahun

2) Daulah Mamluk mampu bertahan dari serangan pasukan Mongol yang dipimpin oleh hulagu khan dan...
   a. Salman Khan
   b. Amir Khan
   c. Timur Lenk
   d. Samir Khan

3) Pondasi kekuasaan Daulah Mamluk diletakkan oleh penguasa pertamanya Sultanah Shajarah Ad-Durr, ia pernah memerintahkan agar namanya disebut-sebut dalam khutbah Jum'at. Penguasa Sultanah Shajarah Ad-Durr membuat ….
   a. mata uang yang menyandang namanya
   b. Tugu penguasa dengan symbol dirinya
   c. Buku sejarah pemerintahannya
   d. Benteng pertahanan

4) Daulah Mamluk terbagi menjadi dua, yaitu ….
   a. Bahri dan Mamluk Khair
   b. Mamluk Shalih dan Mamluk Burji
   c. Mamluk Shalih dan Mamluk Khair
   d. Mamluk Bahri dan Mamluk Burji

5) Penguasa pertama yang berkuasa pada masa Daulah mamluk Bahri adalah.....
   a. Sultan Qallawun
   b. Sultan Izzudin Aybak
   c. Shajaratul Ad-Durr
   d. Sultan Malik As-Saleh

6) Penguasa pertama yang berkuasa pada masa Daulah mamluk Burji adalah....

a. Sultan Qallawun
b. Sultan Izzudin Aybak
c. Shajaratul Ad-Durr
d. Sultan Malik As-Saleh

7) Pada tahun berapa Sultan Izzuddin Aybak berkuasa .....
   a. 1171-1250 M
   b. 1260-1277 M
   c. 1250-1257 M
   d. 1279-1290 M
8) Pada tahun berapa Sultan Qullawin berkuasa .....
   a. 1171-1250 M
   b. 1260-1277 M
   c. 1250-1257 M
   d. 1279-1290 M
9) Sistem kekuasaan yang dianut pada masa Daulah Mamluk Burji adalah....
   a. Siapa yang mampu meraihnya
   b. Niotisme
   c. Monarki
   d. Demokrasi
10) Ilmuwan yang tersohor dalam bidang ilmu keagamaan pada masa Daulah Mamluk Diantaranya ….
   a. Ibn Khalikan, Ibn Taghribardi, dan Ibn Khaldun.
   b. Nasir Al-Din Al-tusiAbu Hasan `Ali Al-Nafis
   c. Ibn Taimiyah, Al-Sayuthi, dan Ibn Hajar Al-`Asqalani
   d. Ibn Khalikan, Ibn Taghribardi, dan Ibn Taimiyah
11) Siapa Sultan Mamluk yang paling terkenal....
   a. Sultanah Shajar Ad-Durr
   b. Sultan Al-Shalih Al-ayyub
   c. Sultan Izzudin Aybak
   d. Sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bundugdari

12) Sebelum menjabat sebagai sultan, Sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bundugdari pada awalnya dia seorang....
    a. Pelayani
    b. Budak
    c. Tentara
    d. Pedagang
13) Keberhasilan atau puncak ketenaran Sultan Az-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bundugdari didapatkan saat berperang tanpa henti melawan..
    a. Tentara Salib
    b. Tentara Mongol
    c. Tentara Romawi
    d. Tentara Quraisy
14) Kapasitas Sultan Baybar Al-Bunduqdari lebih dari sekedar pemimpin militer. Ia juga berhasil dalam banyak hal, diantaranya ….
    a. Membangun kembali Qal'atul Jabal, memperkuat benteng Suriah, tetapi ia juga menggali sejumlah kanal, memperbaiki pelabuhan, serta menghubungkan Kairo dan Damaskus dengan layanan burung Pos.
    b. Membangun kembali angkatan laut, memperkuat benteng Suriah, tetapi ia juga menggali sejumlah kanal, memperbaiki pelabuhan, serta menghubungkan Kairo dan Damaskus dengan layanan burung Pos.
    c. Membangun kembali angkatan laut, memperkuat benteng Suriah, tetapi ia juga menggali sejumlah kanal, memperbaiki pelabuhan, serta mendirikan madrasah Shalahiyah
    d. Membangun kembali angkatan laut, memperkuat benteng Suriah, tetapi ia juga menggali sejumlah kanal, mengganti madzhab di Mesir
15) Sultan Al-Zahir Ruknuddin Baybar Al-Bunduqdari menjadi Sultan Daulah Mamluk yang Agung, penguasa dan pendiri sejati kekuasaan Daulah Mamluk. Kemenangan pertamanya Ia peroleh dalam peperangan melawan tentara Mongol di medan perang Ain Jalut; tetapi puncak ketenarannya didapatkan berkat perjuangannya yang tanpa henti melawan tentara Salib. Sebagai siswa,

keteladanan yang dapat kita ambil dari perjuangannya melawan tentara Salib adalah …

a. melanggar aturan dan taat beribadah
b. Semangat belajar dan pantang menyerah
c. Tidak sombong dan rajin
d. Hemat dan tidak pelit

16) Bentuk pemerintahan oligarki adalah suatu bentuk pemerintahan yang menerapkan kepemimpinan berdasarkan ….

a. Garis keturunan
b. Kekuatan dan pengaruh
c. Uang dan ketenaran
d. Kebutuhan dan kesinambungan

17) pemerintahan oligarki ini banyak mendatangkan kemajuan di Mesir. Yang menjadi kandidat sultan dalam sistem pemerintahan oligarki adalah ….

a. Wazir
b. Menteri
c. Amir
d. mufti

18) Bidang ekonomi, daulah Mamluk membuka hubungan dagang dengan....

a. Perancis dan Itali melalui perluasan jalur perdagangan yang sudah dirintis oleh daulah Fatimiyyah di Mesir sebelumnya.
b. Perancis dan India melalui perluasan jalur perdagangan yang sudah dirintis oleh daulah Fatimiyyah di Mesir sebelumnya.
c. India dan Itali melalui perluasan jalur perdagangan yang sudah dirintis oleh daulah Fatimiyyah di Mesir sebelumnya.
d. Perancis dan Spanyol melalui perluasan jalur perdagangan yang sudah dirintis oleh daulah Fatimiyyah di Mesir sebelumnya.

Kunci Jawaban

1. B
2. A
11. A
12. A

3. A
4 C
5. A
6. D
7. B
8. A
9. C
10. D
13. D
14. B
15. A
16. B
17. B
18. B
19. C
20. A

Pedoman Penskoran

$$\frac{\text{Banyak butir soal yang dijawab benar}}{\text{Banyak butir soal}} \times 100$$

Uji Analisis Statistik Inferensial *Output* SPSS Versi 22

a. *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Pre-Tes Eksperimen (Role Playing)	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
	Pre-Test Kontrol (Ceramah)	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%

Descriptives

	Kelas	Statistic	Std. Error

Hasil Belajar Siswa	Pre-Tes Eksperimen (Role Playing)	Mean		52.71	2.085
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	48.40	
			Upper Bound	57.02	
		5% Trimmed Mean		52.45	
		Median		52.50	
		Variance		104.303	
		Std. Deviation		10.213	
		Minimum		40	
		Maximum		70	
		Range		30	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		.352	.472
		Kurtosis		-1.025	.918
	Pre-Test Kontrol (Ceramah)	Mean		54.38	2.070
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.09	
			Upper Bound	58.66	
		5% Trimmed Mean		54.31	
		Median		55.00	
		Variance		102.853	
		Std. Deviation		10.142	
		Minimum		40	
		Maximum		70	
		Range		30	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		.117	.472
		Kurtosis		-1.032	.918

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Hasil Belajar Siswa	Pre-Tes Eksperimen (Role Playing)	.150	24	.174	.910	24	.035
	Pre-Test Kontrol (Ceramah)	.114	24	.200*	.921	24	.061

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.039	1	46	.845
	Based on Median	.067	1	46	.798
	Based on Median and with adjusted df	.067	1	45.559	.798
	Based on trimmed mean	.036	1	46	.850

b. Post test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen (Role Playing)	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
	Post -Test Kontrol (Ceramah)	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen (Role Playing)	Mean		79.58	1.700
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76.07	
			Upper Bound	83.10	
		5% Trimmed Mean		79.54	
		Median		80.00	
		Variance		69.384	
		Std. Deviation		8.330	
		Minimum		65	
		Maximum		95	
		Range		30	
		Interquartile Range		10	
		Skewness		-.103	.472
		Kurtosis		-.195	.918
	Post -Test Kontrol (Ceramah)	Mean		65.00	1.927
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.01	
			Upper Bound	68.99	
		5% Trimmed Mean		65.00	
		Median		65.00	
		Variance		89.130	
		Std. Deviation		9.441	
		Minimum		50	
		Maximum		80	
		Range		30	
		Interquartile Range		18	
		Skewness		.127	.472
		Kurtosis		-1.098	.918

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen (Role Playing)	.145	24	.200*	.940	24	.162
	Post -Test Kontrol (Ceramah)	.160	24	.114	.937	24	.137

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.149	1	46	.289
	Based on Median	1.269	1	46	.266
	Based on Median and with adjusted df	1.269	1	45.575	.266
	Based on trimmed mean	1.136	1	46	.292

c. Independent Sample Test

T-Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen (Role Playing)	24	79.58	8.330	1.700
	Post -Test Kontrol (Ceramah)	24	65.00	9.441	1.927

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-	Mean Differenc	Std. Error	95% Confidence

						tailed)	e	Difference	Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1,149	,289	5,675	46	,000	14,583	2,570	9,410	19,756
	Equal variances not assumed			5,675	45,297	,000	14,583	2,570	9,408	19,759

LEMBAR OBSERVASI SISWA

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan		
		II	II	III
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran			
2	Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembahasan materi pembelajaran.			
3	Siswa yang selalu berada di kelompoknya sambil mengamati skenario pembelajaran yang sedang diperankan.			
4	Siswa yang mampu bekerja sama pada saat kerja kelompok.			
5	Siswa yang menyimak guru pada saat guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi pembelajaran			

Dokumentasi Kegiatan







