

Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Erika Marianti¹, Wirdati²

marianterika@gmail.com¹, wirdati@fis.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, 26 April 2023

Revised, 29 April 2023

Accepted, 02 Mei 2023

Keywords:

Role Playing, Learning Outcomes, History of Islam

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

The history of Islamic cultural history emphasizes to students the necessity to uphold noble and Islamic values, principles, attitudes to life in carrying out daily life. However, in reality, the teaching methods used by teachers are still monotonous, so students find it difficult to understand the material and have an impact on low student learning outcomes. So it is necessary to use appropriate and interesting learning models by teachers in the learning process. This study aims to look at the effectiveness of applying the role playing model to student learning outcomes in class V Islamic cultural history at SDN 52 Parupuk Tabing. The sampling technique in this study used purposive sampling. The data in the study were analyzed using a paired sample t-test. Then the effectiveness test was carried out, the value of $R < 1$ ($0.30 < 1$) was obtained so that it could be stated that the application of the role playing learning model was effective in improving student learning outcomes in class V on Islamic Cultural History material at SDN 52 Parupuk Tabing.

Corresponding Author: Erika Marianti, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: marianterika@gmail.com, Phone No: +62 896 2354 3763



Copyright©2023, Author(s)

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu program pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai ajaran Islam kepada peserta didik, melalui program pembelajaran, dikemas dalam mata pelajaran, yang diberi nama Pendidikan Agama Islam (PAI), baik disekolah umum maupun sekolah dibawah naungan kementerian agama (Samrin. 2015).

Pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam terdapat beberapa materi pelajaran diantaranya yaitu Al-Qur'an Hadist, Aqidah Akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam (Jailani et al. 2021). Masing-masing materi pembelajaran memiliki tujuan yang berbeda, seperti Al Quran Hadits, menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual Al Quran dan Hadist. Aspek akidah, menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan

keyakinan/ keimanan. Aspek akhlak, menekankan pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela. Aspek fiqih, menekankan pada kemampuan melaksanakan ibadah dan muamalah. Sedangkan aspek sejarah kebudayaan Islam, menekankan pada kemampuan mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah perkembangan agama Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Hasmar. 2020).

Penelitian ini membahas materi sejarah kebudayaan Islam yang pengertiannya terdapat dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Bab 3 mengatakan bahwa :

“Pembelajaran materi sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/perabadan Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad ﷺ, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin (Permenag RI. 2013).

Materi sejarah kebudayaan Islam berperan untuk: 1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah ﷺ, 2) melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah, 3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau. 4) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Aslan & Suhari, 2018).

Pada kenyataannya pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kesulitan menghafal berbagai peristiwa dan tahun yang penting diketahui siswa, sehingga siswa kesulitan untuk menerima pelajaran tersebut. Selain itu siswa menganggap materi sejarah kebudayaan Islam merupakan pembelajaran yang membosankan, karena metode mengajar yang digunakan guru masih monoton dan tidak menarik, sehingga siswa sulit memahami materi sejarah kebudayaan Islam (Al Anshory 2020; Rasyid. 2018). Hal ini bisa saja terjadi karena metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih monoton dan siswa malas untuk membaca materi sejarah (Al Anshory. 2020; Azizah, M. & Winanda. R. B. 2021).

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 23 Februari 2023, guru Pendidikan Agama Islam kelas V di SD Negeri 52 Parupuk Tabing dalam mengajarkan mata pelajaran PAI khususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam hanya menggunakan metode ceramah, yang mana siswa ditugaskan untuk mencatat, mendengar dan menghafal. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan: 1) sebanyak 12 atau sekitar 75% siswa merasa bosan dengan metode ceramah, 2) sebanyak 10 atau sekitar 63% siswa tidak menyukai menulis materi Sejarah kebudayaan Islam yang terlalu banyak, 3) sebanyak 9 atau sekitar 56% siswa memiliki hasil belajar yang rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu diadakan suatu pembelajaran yang membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau. Penerapan model *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik yang dimiliki siswa terutama siswa Sekolah Dasar (Kristin, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian oleh Kasih Hayati, dkk. diperoleh hasil bahwa metode *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar SKI siswa di MTs Muhammadiyah Kajai (Hayati et al. 2022). Ditemukan juga dalam penelitian oleh Joko Waluyo diperoleh hasil bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SD Negeri Trosemi 02 Kec Gatak Kab Sukoharjo tahun Pelajaran 2016/2017 (Waluyo, 2017).

Model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan dari materi sejarah Kebudayaan Islam, yaitu penggunaan model pembelajaran *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasama antar kelompok. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat materi pelajaran yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa itu sendiri (Kasanah, Damayani, and Rofian. 2019).

2. Tinjauan Pustaka

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran disekolah dasar sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antara umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional (Burhanuddin. 2014). Proses pembelajaran pendidikan agama Islam berlandaskan Al Quran dan Hadits (Frimayanti. 2017).

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkat keiman siswa, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam, sehingga siswa menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya kepada Allah *Subhānahu Wata'ālā* serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Hidayat & Asyafah. 2019).

Pada materi pendidikan Agama Islam dalam jenjang pendidikan terbagi beberapa materi pelajaran diantaranya Al-Qur'an Hadist, Aqidah Akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam (Jailani et al. 2021). Pertama, Al-Qur'an Hadits, menekankan kemampuan baca tulis, memahami makna secara tekstual dan kontekstual Al Quran dan Hadist, serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, Aspek akidah, menekankan untuk memahami dan mempertahankan keimanan serta mengamalkan nilai-nilai asma'ul husna. Ketiga, Aspek akhlak, menekankan

pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Keempat, Aspek fiqih, menekankan kemampuan melaksanakan ibadah dan muamalah. Kelima, aspek sejarah kebudayaan Islam, menekankan kemampuan mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah perkembangan agama Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkan dengan ilmu pengetahuan (Hasmar. 2020).

Tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam terdapat dalam peraturan Menteri Agama RI yaitu: 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah ﷺ. 2) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan. 3) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah. 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau. 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Aslan & Suhari, 2018).

Hasil belajar merupakan salah satu patokan yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dari proses pembelajaran. Hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang memperlihatkan sejauh mana peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Ricardo & Meilani. 2017). Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Fadillah. 2016). Berikut adalah hasil belajar siswa kelas V pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam yang diperoleh dari penilaian harian.

Gambar 1. Hasil Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : V A

Penilaian Harian Materi Rasul Allah Idolaku

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Adam Sesar	0
2.	Axel Daffa Putra	70
3.	Azra Keyla Alayka	97
4.	Bunga Ramadhani	45
5.	Felisha Kirani	63
6.	Fhinix Jefri Lia Sani	98
7.	Firsha Anisa Qalbu	93
8.	Hilmi Attaqy	77
9.	Keysha Ramadhani	78
10.	Khairi Reas Athaillah R.	93
11.	Makha Jibrán Fatrma	53
12.	Nazrakhova	97
13.	Nurul Anisa Salsabila	55
14.	Rhaditya Pratama	52
15.	Rizki Ananda Putra	68
16.	Tiara Ameliani	57

Sumber : Guru PAI SDN 52 Parupuk Tabing

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh hasil belajar dari 16 siswa kelas V terlihat hanya 7 orang siswa yang memperoleh nilai >75. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan suatu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi sejarah kebudayaan Islam adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada didalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru (Tarigan. 2017). Model ini di cetuskan oleh seorang tokoh yang bernama Goerge Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Tarigan. 2017). Model pembelajaran *role playing* ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas, dan meningkatkan aktivitas keterampilan berbicara siswa khususnya dalam penggunaan bahasa (Sumantri. 2015). Model *role playing* dapat dikatakan sebagai model yang tepat untuk melatih daya ingat siswa (Kasanah, Damayani, and Rofian. 2019).

Kelebihan dari model pembelajaran *role playing* adalah dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama didalam ingatan siswa, sangat menarik sehingga menjadikan kelas menjadi dinamis, penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawan sosial yang tinggi (Sumantri. 2015). Sedangkan kelemahan model pembelajaran *role playing* adalah dapat menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu, dibutuhkannya keterampilan guru dalam mengelola permainan dan terkadang siswa kurang menghayati peran yang dilakoninya (Wicaksana. 2016).

Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* terdiri dari beberapa langkah-langkah yaitu 1) Pemanasan (*warming up*), yaitu guru mengenalkan siswa pada suatu permasalahan dengan membacakan cerita. 2) Memilih pemain (partisipan), yaitu siswa dan guru membahas karakter pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan peran. 3) Menata panggung, yaitu guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran akan dimainkan. 4) Menyiapkan pengamat (*observer*), yaitu siswa yang tidak memainkan peran diminta sebagai pengamat permainan. 5) Memainkan peran/ manggung, yaitu siswa yang telah mendapat peran memainkan perannya. 6) Diskusi dan evaluasi, yaitu guru membimbing siswa mengevaluasi hasil permainan. 7) Memainkan peran ulang/ manggung ulang, jika masih ada siswa yang belum mengerti atau masih banyak kesalahan, maka permainan peran diulang. 8) Diskusi dan evaluasi ke dua. 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan (Kencana Sari 2018).

3. Metode

Metode jenis penelitian yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan metode *pre eksperimen*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Intact-Group Comparison* yang menurut Sugiyono (2016: 75) *Intact-Group Comparison* adalah desain yang terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

Tabel 1. Rancangan Penelitian *Intact-Group Comparison*

X	O ₁
	O ₂

Sumber: Sugiyono. 2016

Keterangan:

X = Pembelajaran *Role Playing*

O₁ = Hasil pengukuran setengah kelompok diberi perlakuan

O₂ = Hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X adalah model pembelajaran *role playing* dan variabel Y adalah hasil belajar siswa. Sehingga pada penelitian ini ingin melihat apakah model pembelajaran *role playing* (X) efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Y).

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 52 Parupuk Tabing yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah Teknik Sampling, dimana teknik pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini dilakukan di kelas V A yang berjumlah 17 siswa yang kemudian dibagi menjadi kelompok kontrol 8 siswa dan kelompok eksperimen 9 siswa.

Instrumen pada penelitian ini adalah tes sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan tes sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) yang diberikan pada siswa kelompok kontrol dan eksperimen dengan soal *pretest* dan *posttest* yang sama, namun urutan soal yang berbeda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji efektivitas yang bertujuan untuk melihat efektivitas dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

4. Hasil dan Pembahasan

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan software SPSS 26. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
Kelas	Hasil Belajar	Statistic	df	Sig.
Kelompok Kontrol	Pretest	.281	8	.062
	Posttest	.251	8	.146

a. Lilliefors Significance Correction

Pada kelompok kontrol diperoleh *pretest* nilai sig. = 0.062 dan *posttest* nilai sig. = 0.146, karena nilai sig. *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal.

Artinya nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol seimbang atau penilaian tidak berat sebelah.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
Kelas	Hasil Belajar	Statistic	df	Sig.
Kelompok Eksperimen	Pretest	.149	9	.200*
	Posttest	.273	9	.051

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

a. Lilliefors Significance Correction

Pada kelompok eksperimen diperoleh *pretest* nilai sig. = 0.200 dan *posttest* nilai sig. = 0.051, karena nilai sig. *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Artinya nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen seimbang atau penilaian tidak berat sebelah.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas menggunakan *uji levene* dan *one way anova* dengan bantuan software SPSS 26. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.475	1	15	.501
Belajar	Based on Median	.319	1	15	.581
Siswa	Based on Median and with adjusted df	.319	1	12.749	.582
	Based on trimmed mean	.479	1	15	.500

Berdasarkan hasil perhitungan nilai sig. = 0.501, karena nilai sig. lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen memiliki variasi yang homogen. Artinya *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varians yang sama.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

ANOVA					
Hasil Belajar Siswa					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1216.013	1	1216.013	2.122	.166
Within Groups	8596.222	15	573.081		
Total	9812.235	16			

Berdasarkan hasil perhitungan nilai sig. = 0.166, karena nilai sig. lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen memiliki variasi yang homogen. Artinya *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varians yang sama.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian yang diajukan diterima atau ditolak. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data tes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*. Hasil uji *Paired Sampel T-Test* dapat dilihat pada tabel 6 dan tabel 7.

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test* Kelompok Kontrol

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest A - Posttest A	-16.625	15.343	5.425	-29.452	-3.798	-3.065	7	.018

Berdasarkan tabel *Paired Sampel T-test* diperoleh signifikansi = 0.018 kurang dari taraf signifikan 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui t_{hitung} 3.065 dan t_{tabel} 2.306, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa berbeda secara signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima). Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan rata-rata nilai sesudah diberi perlakuan (*posttest*) pada kelompok kontrol.

Tabel 7. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test* Kelompok Eksperimen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest B - Posttest B	-28.667	17.797	5.932	-42.347	-14.986	-4.832	8	.001

Berdasarkan tabel *Paired Sampel T-test* diperoleh signifikansi = 0.001 kurang dari taraf signifikan 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui t_{hitung} 4.832 dan t_{tabel} 2.262, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa berbeda secara signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima). Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan rata-rata nilai sesudah diberi perlakuan (*posttest*) pada kelompok eksperimen.

Uji Efektivitas

Setelah mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka untuk mengetahui efektif atau tidaknya model pembelajaran *role playing* yang diterapkan. Data yang digunakan adalah data variance *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang didapatkan dari hasil analisis deskriptif yang diolah menggunakan software SPSS 26. Hasil analisis deskriptif nilai *posttest* disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Analisis Deskriptif *Posttest* kelompok Kontrol dan Eksperimen

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest_Kontrol	8	69	26	95	68.50	30.232	914.000
Posttest_Eksperimen	9	47	53	100	85.44	16.576	274.778

Berdasarkan tabel 8, telah diketahui variance *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka uji efektivitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus efisien relatif yang dapat di lihat pada tabel 9.

Tabel 9. Statistik

Varians	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
	274.778	914.000

$$\begin{aligned}
 (\theta_2, \theta_1) &= \text{Var}\theta_1 / \text{Var}\theta_2 \\
 &= 274.778 / 914.000 \\
 &= 0.30
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data di atas, dapat diketahui bahwa nilai $R < 1$ ($0,30 < 1$) maka secara relatif θ_1 lebih efisien daripada θ_2 . Artinya penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Sejarah Kebudayaan Islam di SDN 52 Parupuk Tabing.

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru (Tarigan. 2017). Model ini diterapkan pada materi sejarah kebudayaan Islam yaitu pada kisah keteladanan Luqman. Model ini menuntut siswa untuk kreatif, mandiri, bekerjasama dan percaya diri untuk memainkan peran. Siswa yang belajar menggunakan model ini menjadi aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa mudah mengerti dan memahami materi sejarah kebudayaan Islam yaitu kisah keteladanan Luqman.

Berdasarkan penelitian relevan yang ditemukan, terdapat hasil penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Kasih Hayati, dkk. yang meneliti tentang efektivitas penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di MTs. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Nilai t_{hitung} adalah 5,675 sedangkan t_{tabel} bernilai 2,01290, dan didukung dengan nilai signifikansinya 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, artinya model *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar SKI siswa di MTs Muhammadiyah Kajai (Hayati et al. 2022).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Joko Waluyo yang meneliti tentang upaya meningkatkan hasil belajar PAI dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas V SD. Dari penelitian tersebut diketahui kondisi awal nilai siswa sebanyak 10 atau 44% diatas KKM dan 13 atau 56% nilai siswa dibawah KKM. Pada siklus I

sebanyak 14 atau 61% nilai diatas KKM dan 9 atau 39% nilai dibawah KKM. Pada siklus II sebanyak 19 atau 39% nilai diatas KKM dan 4 atau 17% nilai dibawah KKM. Kenaikan hasil belajar berpengaruh pada nilai rata-rata, sehingga nilai rata-rata meningkat dari sebelum menggunakan model *role playing* sebesar 72, pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81. Artinya penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI terutama pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah Khalifah Umar bin Khattab (Waluyo. 2017).

Berdasarkan dua penelitian di atas, diperoleh hasil penelitian bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama materi Sejarah Kebudayaan Islam yang dibuktikan pada hasil penelitian yaitu *pertama*, diketahui nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan didukung dengan nilai signifikansinya 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. *Kedua*, diketahui nilai rata-rata meningkat dari sebelum menggunakan model *role playing* sebesar 72, pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

Dalam al Quran banyak ayat yang berhubungan dengan pentingnya untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Salah satunya sebagaimana dijelaskan dalam al Quran pada surah Al-A'raf ayat 176, yang berbunyi:

وَلَوْ شِئْنَا لَرَفَعْنَاهُ بِهَا وَلَكِنَّهُ أَخْلَدَ إِلَى الْأَرْضِ وَاتَّبَعَ هَوَاهُ فَمَثَلُهُ كَمَثَلِ الْكَلْبِ إِنْ تَحْمِلَ عَلَيْهِ يَلْهَثُ أَوْ تَتْرَكهُ يَلْهَثُ ۗ
ذَلِكَ مَثَلُ الْقَوْمِ الَّذِينَ كَذَبُوا بآيَاتِنَا فَاقْضِ الْقِصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dan kalau Kami menghendaki, sesungguhnya Kami tinggikan (derajatnya) dengan ayat-ayat itu, tetapi dia cenderung kepada dunia dan menurutkan hawa nafsunya yang rendah, maka perumpamaannya seperti anjing jika kamu menghalaunya diulurkannya lidahnya dan jika kamu membiarkannya dia mengulurkan lidahnya (juga). Demikian itulah perumpamaan orang-orang yang mendustakan ayat-ayat Kami. Maka ceritakanlah (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka berfikir.”

Pada akhir ayat di atas, Allah memerintahkan untuk menceritakan kisah agar yang mendengarkan dapat berfikir. Ayat ini menguatkan tentang betapa pentingnya mempelajari sejarah. Dengan mempelajari sejarah kebudayaan Islam melatih daya berpikir kritis siswa untuk memahami fakta sejarah dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Aslan & Suhari, 2018).

Dengan model pembelajaran *role playing*, siswa dapat berperan langsung menjadi seorang tokoh sehingga siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Islam dari pembelajaran seperti materi kisah keteladanan Luqman. Tujuan pembelajaran kisah keteladanan Luqman adalah siswa dapat menunjukkan sikap rendah hati sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladanan Luqman sebagaimana terdapat dalam al Quran. Hal tersebut terdapat didalam surah Luqman ayat 18, yang berbunyi:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

Artinya: “Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan”

Ayat tersebut sangat relevan dengan model ini dikarenakan dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk meneladani sifat Luqman yang salah satunya untuk rendah hati atau jangan angkuh dan sombong. Dengan memerankan tokoh Luqman, siswa memahami bagaimana sifat rendah hati tersebut. Rendah hati merupakan sikap yang harus siswa tunjukkan setelah siswa mempelajari kisah keteladanan Luqman (Endi Suhendi Zen. 2017).

Berdasarkan dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, model pembelajaran *role playing* juga cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar yang pada umumnya lebih menyukai belajar sambil bermain. Dengan model pembelajaran *role playing*, siswa menjadi lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi pembelajaran, sehingga model pembelajaran *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

5. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesisi diperoleh sig. (2-tailed) = 0.001 dan $t_{\text{hitung}} = 4.832$. Hal ini menunjukkan sig. (2-tailed) < 0,05 dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 2.262$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan rata-rata nilai sesudah diberi perlakuan (*posttest*), sehingga dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya berdasarkan pengujian keefektifan dari penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan menggunakan rumus efisiensi relatif, yang kemudian diperoleh nilai $R < 1$ ($0.30 < 1$) maka secara relatif θ_1 lebih efisien daripada θ_2 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Sejarah Kebudayaan Islam dari pada model pembelajaran konvensional.

6. Referensi

- Ahsan, Muhammad, and Sumiyati. 2017. *3 Agama Islam Dan Budi Pekerti*.
- Al Anshory, Muhtar Luthfie. 2020. Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. *Jurnal Penelitian Keislaman* 16(1): 76–86.
- Burhanuddin, Hamam. 2014. Rekonstruksi Sistem Pembelajaran. *Muaddib* 04(02): 71–92.
- Endi Suhendi Zen, Nelty Khairiyah. 2017. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*.
- Fadillah, Ahmad. 2016. Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1(2): 113–22.
- Frimayanti, Ade Imelda. 2017. Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan

Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8(2): Hal. 240.

- Hasmar, Abdul Haris. 2020. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10(1): 15.
- Hayati, Kasih et al. 2022. Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai. Koloni. 1(3): 628–33.
- Hidayat, Tatang, Abas Asyafah, and Indonesia. 2019. Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi. *Jurnal Pendidikan Islam* 10(I): 159–81.
- Jailani, Mohammad, Wantini Wantini, Suyadi Suyadi, and Betty Mauli Rosa Bustam. 2021. Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6(1): 151–67.
- Kasanah, Sutria Amina, Aries Tika Damayani, and Rofian Rofian. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4): 529.
- Kencana Sari, Fransiska Faberta. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya* 34(1): 62–76.
- Kristin, Firosalia. 2018. Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8(2).
- Azizah, M., & Winanda, R. B. 2021. Problematika Pembelajaran SKI di MTs Salafiyah Syafiiyah Bandung Diwek Jombang. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 10 (1), 37-49.
- Rasyid, Abdul. 2018. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi. *Scolae: Journal of Pedagogy* 1(1): 13–25.
- RI, Permenag. 2013. Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI Dan Bahasa Arab. 2011. permenag No 912 -kur-2013-pai-b-arab.
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani. 2017. Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2(2): 79.
- Samrin, S. 2015. Pendidikan agama Islam dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 101-116.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: ALFABETA cv.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. Strategi Pembelajaran : Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, Arleni. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(3): 102.
- Waluyo, Joko. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Trosemi 02 Kec. Gatak Kab. Sukoharjo. 5: 5893–5901.

Wicaksana, Arif. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1 (1), 38-53.