

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SKI KELAS V
DI MI DARUL HIKMAH BANTARSOKA PURWOKERTO BARAT**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh :
WINDRI ANTIKA
NIM. 1423305267

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Windri Antika

NIM : 1423305267

Jenjang : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PGMI

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 5 Juli 2018

Saya yang menyatakan,



Windri Antika
NIM. 1423305267



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto
Telp : 0281-635624, 628250, Fak. 0281-636553

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SKI KELAS V DI MI DARUL HIKMAH
BANTARSOKA PURWOKERTO BARAT

Yang disusun oleh : Windri Antika, NIM : 1423305267, Jurusan Pendidikan Madrasah,
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Selasa,
tanggal : 24 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Dr. Mutijah, S.Pd., M.Si
NIP.: 19720504 200604 2 024

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Rahman Afandi, S.Ag., M.S.I
NIP.: 19680803 200501 1 001

Penguji Utama,

Dr. H. Rohmad, M.Pd.
NIP.: 19661222 199103 1 002

Mengetahui :
Dekan,



Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum
NIP.: 19740228 199903 1 005

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan FTIK IAIN PURWOKERTO

di Purwokerto

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, mengadakan arahan dan perbaikan terdapat penulisan skripsi dari mahasiswa :

Nama : Windri Antika

NIM : 1423305267

Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PGMI

Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswi tersebut di atas dapat dimunafosyahkan. Demikian atas perhatian Bapak kami Ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Purwokerto, 5 Juli 2018

Pembimbing,



Dr. Mutijah S. Pd., M. Si.
NIP. 19720504 200604 2 024

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SKI KELAS V
DI MI DARUL HIKMAH BANTARSOKA PURWOKERTO BARAT**

Oleh:
Windri Antika
NIM: 1423305267

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat karena hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 75 yang telah ditetapkan sekolah. Untuk meningkatkan hasil belajar SKI, maka pembelajaran SKI perlu diarahkan pada aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa aktif di dalam kelas, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran, dimana semua siswa aktif dalam memainkan tokohnya sehingga siswa tidak bosan dan jenuh. Karena itu dapat menghidupkan suasana historis.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen *True Experimental Design*, populasi dari penelitian ini kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian diuji dengan validitas pearson dan reliabilitas *Spearman-Brown*. Teknik analisis yang digunakan dalam pengujian yaitu hipotesis uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI Kelas eksperimen materi Umar bin Khattab, karena diperoleh dari hasil uji t *independen samples test* pada hasil belajar akhir nilai $-t_{hitung} (-6.638) < -t_{tabel} (-1.994)$ maka H_0 ditolak, yaitu ada perbedaan rata-rata *post-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 84,62 sedangkan kelas kontrol sebesar 69,73 selisihnya sebesar 14.89.

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran, Bermain Peran, dan Hasil Belajar SKI

MOTTO

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ط مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى
وَلَكِنْ تَصَدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ
يُؤْمِنُونَ

Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. (Al Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.

(Al Qur'an Surat Yusuf:111)

Jika engkau mengalami kegagalan
tidak ada orang lain yang menyebabkannya
karena kesulitanmu adalah dirimu sendiri
(SANDI RACANA PUTERA SABURAI)

IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan hormat skripsi ini dipersembahkan untuk:

Bapak Sutarto dan Ibu Sonipah, yang dengan penuh keiklasan dan kasih sayangnya selalu memberikan do'a, perhatian, bimbingan, motivasi, semangat dan pengorbanannya yang tulus untuk keberhasilan penulis.

Adikku tersayang Elsa Tri Wulandari, terimakasih atas motivasi dan semangat yang telah diberikan.

Keluargaku tercinta Mbah Wasjum dan Mbah Jaroh, terimakasih atas perhatian, motivasi, bimbingan, semangat dan kasih sayangnya yang telah diberikan.

Guru-guru yang telah mendidikku dan membimbingku, terimakasih atas semua ilmu yang telah diberikan.

Santri-santri PPQ Al Amin Pabuaran, Prompong dan Purwanegara.

Kawan-kawan HMPS PGMI.

Kawan-kawan PIQSI IAIN Purwokerto

Kawan-kawan PGMI F 2014.

IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat” tanpa halangan suatu apapun. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Agung Muhammad saw beserta keluarga dan para sahabatnya dan para pegikutnya yang senantiasa mengikutinya secara istiqomah dalam sunahnya hingga akhir zaman, dan semoga kelak kita semua adalah tergolong sebagai umatnya yang akan mendapat syafa’atnya di hari pembalasan, Aamiin.

Sebuah nikmat yang luar biasa, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Melalui kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin megucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. A. Lutfi Hamidi, M. Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Dr. Kholid Mawardi, S. Ag., M. Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.

3. Dr. Fauzi M. Ag., Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto dan Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama kuliah hingga skripsi.
4. Dwi Priyanto, S. Ag., M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah IAIN Purwokerto.
5. Dr. Mutijah S. Pd., M. Si., pembimbing skripsi penulis yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. K. H Ibnu Mukti, M. Pd. I., dan Nyai. Hj. Permata Ulfah, S. E., Pengasuh Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Amin Pabuaran, Prompong, dan Purwanegara Purwokerto yang telah mencurahkan kasih sayang serta memberikan banyak ilmunya kepada santri-santrinya.
7. Bapak Sutarto dan Ibu Sonipah selaku orang tua penulis yang selalu memberikan motivasi dan nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Karyawan IAIN Purwokerto, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pendidikan selama penulis menempuh studi di IAIN Purwokerto.
9. Ibu Ngatoah, S. Pd. I., Kepala Madrasah dan segenap guru dan karyawan MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat atas keramahan dan kerjasamanya dalam membantu proses penyusunan skripsi ini.
10. Bapak Syukur Setiyadi, S. Pd. I., Guru kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

11. Kamar GB lantai 2, 3, Little Ruqoyyah, Kamar 17, Muflihah dan Ingah sebagai teman seperjuangan menuntut ilmu, tempat berbagi rasa, keluh kesah, selalu memberikan semangat dan meminjamkan printernya untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis ungkapkan untuk menyampaikan rasa terima kasih, melainkan hanya do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah SWT dan dicatat sebagai amal shaleh. Akhirnya kepada Allah SWT, penulis kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq serta ampunan-Nya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Purwokerto, 5 Juli 2018

Penulis,



Windri Antika

NIM. 1423305267

IAIN PUR

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Definisi Operasional	7
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	10
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II : PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SKI	
A. Kajian Pustaka	14

B. Kerangka Teori	18
1. Strategi Pembelajaran Bermain Peran	18
2. Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	24
C. Kerangka Pikir	33
D. Rumusan Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	37
B. Subjek dan Objek Penelitian	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39
D. Variabel dan Indikator Penelitian	42
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	45
F. Teknik Analisis Data Penelitian	46

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data Penelitian	53
B. Deskripsi Data Penelitian	64
C. Hasil Penelitian	67
D. Analisis Data	73
E. Pembahasan Hasil Penelitian	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
C. Penutup	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI Penilaian Semester Pertama (semester gasal), 5
Tabel 2	Rublik Penilaian Autentik, 23
Tabel 3	Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar, 33
Tabel 4	Desain Penelitian, 38
Tabel 5	Kisi-kisi Instrumen Angket Variabel (X) Strategi Bermain Peran, 43
Tabel 6	Kisi-kisi Instrumen Angket Variabel (Y) Hasil Belajar SKI, 44
Tabel 7	Skor Alternatif untuk Angket Strategi Bermain Peran, 48
Tabel 8	Nilai Koefisien Korelasi, 48
Tabel 9	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas, 50
Tabel 10	Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Strategi Bermain Peran, 56
Tabel 11	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa, 57
Tabel 12	Hasil Uji Reliabilitas Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar, 59
Tabel 13	Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar SKI, 60
Tabel 14	Jadwal Pelaksanaan Penelitian kelas V A dan V B, 66
Tabel 15	Data Nilai Angket Strategi Bermain Peran, 67
Tabel 16	Data Tes Hasil Belajar SKI Kelas Eksperimen, 69
Tabel 17	Data Tes Hasil Belajar SKI Kelas Kontrol, 71
Tabel 18	Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen, 73
Tabel 19	Hasil Uji T <i>Pre Test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Kontrol, 74

Tabel 20 Hasil Uji T *Pre Test* dan *Post test* Kelas Eksperimen, 75

Tabel 21 Hasil *Post test* kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, 75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian, 34



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Dokumentasi, dan Wawancara, 1
- Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Guru SKI Kelas V, 3
- Lampiran 3 Gambaran Umum MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat,
5
- Lampiran 4 Instrumen Angket Variabel (X) Strategi Bermain Peran Sebelum
Validasi, 16
- Lampiran 5 Instrumen Angket Variabel (X) Strategi Bermain Peran Setelah
Validasi, 21
- Lampiran 6 Instrumen Angket Variabel (Y) Hasil Belajar SKI Sebelum
Sebelum Validasi, 24
- Lampiran 7 Instrumen Angket Variabel (Y) Hasil Belajar SKI Sebelum
Sesudah Validasi, 29
- Lampiran 8 Data Strategi Bermain Peran Kelas Eksperimen, 33
- Lampiran 9 Data Hasil Belajar SKI Kelas Eksperimen, 35
- Lampiran 10 Data Hasil Belajar SKI kelas Kontrol, 37
- Lampiran 11 Out Put Hasil Uji Hasil Belajar SKI, 38
- Lampiran 12 Out Put Hasil Uji Angket Strategi Bermain Peran, 39
- Lampiran 13 RPP Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Semester Genap Materi
Umar Bin Khattab, 53
- Lampiran 14 Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Semester Genap Materi
Umar Bin Khattab, 61
- Lampiran 15 Naskah Bermain Peran, 70

- Lampiran 16 Foto-foto Kegiatan, 76
- Lampiran 17 Surat Keterangan Observasi Pendahuluan
- Lampiran 18 Surat Keterangan telah Melakukan Observasi
- Lampiran 19 Surat Keterangan Ijin Riset Individual
- Lampiran 20 Surat Keterangan telah Melakukan Riset Individual
- Lampiran 21 Sertifikat-sertifikat
- Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran atau yang kerap disebut dengan istilah pengajaran, secara garis besar merupakan interaksi antar guru dan siswa.¹

Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, merupakan wawasan yang mantap dan utuh tentang kegiatan belajar mengajar, seorang guru harus mengetahui dan memiliki gambaran yang menyentuh mengenai bagaimana proses belajar mengajar itu terjadi.

Salah satu wawasan yang perlu dimiliki guru adalah tentang “strategi belajar mengajar” yang merupakan garis-garis besar haluan bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang digariskan. Dengan memiliki strategi seorang guru akan mempunyai pedoman dalam bertindak yang berkenaan dengan berbagai alternatif pilihan yang mungkin dapat dicapai dan harus ditempuh. Sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara sistematis, terarah, lancar dan efektif.

Dengan demikian strategi diharapkan sedikit banyak akan membantu memudahkan para guru dalam melaksanakan tugas.²

¹ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksata pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 18.

² Anissatul Muffarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: SUKSES Offset, 2009), hlm. 2.

Seorang guru dalam mengajarkan suatu pokok atau materi pembelajaran tentu harus memilih strategi pembelajaran yang akan ditetapkan dalam proses pembelajaran. Ketepatan memilih strategi pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu bagi seorang guru merupakan hal yang sangat penting mempelajari dan menambah wawasan tentang strategi pembelajaran. Guru yang menguasai dan yang menerapkan strategi pembelajaran akan mudah dalam pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai dan tuntas sesuai yang diharapkan.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi bermain peran. Strategi bermain peran adalah strategi yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Melakukan peran masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama, mereka melakukan peran terbuka. Strategi ini dapat dipergunakan di dalam mempraktik isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Strategi ini menentukan guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.³

Strategi pembelajaran bermain peran memiliki segi positif:⁴

1. Memilih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.

³ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm. 75-76.

⁴ Abu Hamidi, Joko Tri Prasetyo, *SBM Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung; PUSTAKA SETIA, 1997), hlm. 65.

2. Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
3. Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
4. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Bermain peran dapat diterapkan lewat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam banyak materi pokok menceritakan sejarah pada zaman nabi, di sinilah tugas seorang guru agar mampu membuat strategi pembelajaran aktif, menyenangkan, dan mengajarkan ilmu namun menumbuhkan nilai-nilai keteladanan yang baik untuk siswanya yang terkandung di dalam materi SKI.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam yang berisikan tentang fakta-fakta mengenai peristiwa tentang pertumbuhan, serta perkembangan ajaran Islam sejak zaman Nabi Muhammad sampai sekarang. Sejarah Kebudayaan Islam menceritakan tentang tokoh Islam. Biografi serta aspek terjaganya dalam mendakwahkan Islam.⁵

Mendakwahkan Islam bisa melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah program. Program melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Untuk

⁵ Amelia Rahma P, "Pengaruh Gaya Mengajar Guru terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri Karanganyar Kabupaten Purbalingga", Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2017, hlm. 2.

mengetahui apakah penyelenggaraan program dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisiensi, maka perlu dilakukan evaluasi dengan pengukuran hasil belajar siswa.

Evaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria. Pengukuran dan evaluasi merupakan dua kegiatan yang berkesinambungan.⁶

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil yaitu ketika guru mampu menguasai materi dan seorang siswa mampu menguasai materi juga, dengan melihat evaluasi hasil belajar ketika selesai pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dengan Bapak Sukur Setiyadi S. Pd selaku guru kelas V pada tanggal 18-23 September 2017 dan dilanjutkan pada tanggal 4-17 Oktober 2017 di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat belum pernah menggunakan strategi pembelajaran bermain peran atau *role playing* yaitu pada mata pelajaran SKI. Selama proses pembelajaran, yang dominan digunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Dalam pembelajaran SKI sudah mencoba menerapkan beberapa variasi. Cara yang digunakan seperti melakukan metode ceramah, tanya jawab, penugasan, kadang-kadang juga diadakan diskusi atau kelompok. Namun, hanya sebagian saja siswa yang aktif berdiskusi sementara siswa lainnya bercanda atau malah diam. Siswa kurang fokus pada saat berdiskusi karena kelompok tidak terbentuk secara heterogen, siswa laki-laki mengelompok dengan sesamanya

⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2009), hlm. 1.

begitu pula dengan siswa perempuan. Akibatnya diskusi menjadi kurang efektif, sehingga guru cenderung lebih banyak menggunakan pertanyaan siswa, diskusi atau kelompok pada saat mengajar mata pelajaran SKI.⁷

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI yang masih kurang optimal. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa masih rendah. Banyak siswa yang hasil belajarnya pada mata pelajaran SKI masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa pada penelitian tengah semester pertama sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI Penilaian Semester Pertama (semester gasal).⁸

No	Rentang Nilai	VA	VB
1	75 – 100	3	6
2	60 – 74	11	16
3	0 – 59	24	13
	Jumlah Siswa	38	37

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang optimal. Dari sejumlah 75 siswa kelas V, rata-rata hasil belajar siswa masih rendah. Rata-rata nilai siswa kelas VA adalah 51, 73, sedangkan rata-rata nilai siswa kelas VB adalah 59, 77. Dari kedua kelas tersebut hanya 9 orang siswa yang lulus KKM. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran SKI

⁷ Hasil wawancara dengan Bapak Sukur Setiyadi, S. Pd. I, hari Rabu 20 september 2017, pukul 9.30 WIB, dan hari Kamis, 5 Oktober 2017 Pukul 13.00 WIB.

⁸ Dokumentasi Guru Mata Pelajaran SKI MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat (Tahun Pelajaran 2017/2018).

adalah 75. Siswa dapat dinyatakan tuntas jika hasil belajarnya lebih dari KKM atau minimal sama dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dan apabila hasil belajar berada dibawah KKM maka siswa dinyatakan belum tuntas.

Pada hakikatnya kemampuan seseorang peserta didik itu berbeda. Dengan adanya penggunaan strategi pembelajaran bermain peran atau *role playing* akan merangsang minat dan keterkaitan peserta didik untuk belajar lebih baik. Sehingga pembelajaran efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, dan mendapatkan hasil yang baik.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti masalah tersebut sesuai dengan latar belakang masalah di atas yakni “Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran SKI di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.
2. Metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab masih mendominasi pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menarik dan monoton.
3. Hasil belajar SKI kelas V masih kurang Optimal.
4. Metode bermain peran belum diterapkan dalam pembelajaran SKI kelas V.

C. Definisi Operasional

Untuk mempertegas judul ini, agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda dengan maksud penelitian ini, maka penulis perlu membatasi beberapa kata kunci yang terdapat dalam judul skripsi ini.

1. Strategi Pembelajaran Bermain Peran

Djamarah (2002) berpendapat secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam tindakan untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Berkaitan dengan pembelajaran, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dengan anak didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Slameto (1991) sedangkan strategi adalah suatu rencana tentang pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sasaran yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran.⁹

Strategi pembelajaran adalah upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar.¹⁰

Muhaimin (1996) berpendapat, Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisiensi.

⁹ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Refensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas,.....*, hlm. 131

¹⁰ Kasful Anwar, Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*,, hlm. 113

Joyce dan Weil (2000) berpendapat bermain peran (*role playing*) adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial.¹¹

Jill Hadfield (1986) menyebutkan bahwa strategi bermain peran (*role playing*) adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.¹²

Bermain peran adalah menekankan kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemostrasikan masalah-masalah sosial.¹³

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.¹⁴

Strategi pembelajaran bermain peran yang dimaksud dalam skripsi ini yaitu, upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar dan sasaran yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi pengajaran dengan melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi dengan terbuka, para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemostrasikan masalah-masalah

¹¹ Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran", <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-role-playing.html?m=1>, Diakses 16 januari 2013.

¹² Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan ,..., Diakses 16 januari 2013.

¹³ Abu Hamidi, Joko Tri Prasetyo, *SBM Stategi Belajar Mengajar*,....., hlm. 65.

¹⁴ Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*,....., hlm. 109.

sosial untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis agar pembelajaran aktif dan menyenangkan.

2. Hasil Belajar SKI

Semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda menurut Reigeluth sebagaimana dikutip Keller adalah merupakan hasil belajar. Akibat ini dapat berupa akibat yang sengaja dirancang, karena itu ia merupakan akibat yang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu.¹⁵

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.¹⁶

Hasil belajar SKI yang dimaksud dalam skripsi ini yaitu semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda merupakan akibat yang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu dan perubahan

¹⁵ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 7-8.

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2016), hlm. 3.

tingkah laku. Tingkah laku dalam penelitian ini sebagai hasil belajar pengertian yang luas mencakup bidang kognitifnya saja, bidang afektif dan psikomotorik terdapat dalam angket strategi pembelajaran bermain peran.

3. MI Darul Hikmah Bantarsoka

MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat adalah MI Swasta Darul Hikmah adalah lembaga pendidikan swasta di bawah naungan Kementerian Agama (Kemenag) yang beralamat Jalan Jendral Sudirman No. 7 di Desa Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas. MI Swasta Darul Hikmah Bantarsoka merupakan Madrasah Ibtidaiyah yang berdiri di Purwokerto Barat, dan terakreditasi A.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan idenifikasi masalah.

Rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah:

Adakah pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat?.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian pasti mempunyai tujuan dan manfaat agar penelitian tersebut mempunyai arah yang jelas. Untuk itu berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan manfaat yang dicapai penelitian ini adalah:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah antara lain untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran SKI, serta mampu menjadi inspirasi bagi madrasah-madrasah yang belum menggunakan strategi pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran SKI.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, melalui strategi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep SKI, melalui strategi bermain peran atau *role playing* ini diharapkan siswa menjadi semakin aktif dan hasil belajarnya meningkat.
- 2) Bagi peneliti, sebagai bahan rujukan mengenai teori strategi pembelajaran, sebagai bahan rujukan mengenai teori hasil belajar, sebagai model alternatif pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI, sebagai tugas akhir pada jenjang Strata Satu (S1).

- 3) Manfaat bagi guru, menambah wawasan guru dalam mengajar, dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya melalui pengalaman mereka dalam belajar, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran bermain peran, dan dengan strategi pembelajaran bermain peran ini harapannya dapat tercipta kondisi belajar yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan merupakan suatu susunan atau urutan dari penulisan skripsi untuk memudahkan dalam memahami isi skripsi ini, maka dalam sistematika penulisan, peneliti membagi lima bab.

Bab I. Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II. Landasan Teori, dalam Penelitian ini Landasan Teori terdiri dari dua sub bab. Sub bab pertama membahas tentang pengertian strategi bermain peran, tujuan penggunaan bermain peran, kelebihan dan kekurangan bermain peran, prosedur penerapan strategi bermain peran, rekomendasi penerapan strategi bermain peran, rubrik penilaian autentik, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil bermain peran. Sub bab kedua membahas tentang pengertian hasil belajar, macam-macam hasil belajar, faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar, fungsi dan tujuan penilaian hasil belajar, pengertian sejarah kebudayaan islam, fungsi dan tujuan mempelajari SKI, ruanglingkup SKI.

Bab III Metode Penelitian yang berisi tentang Pendekatan dan Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel dan Indikator Penelitian, Sumber Data, Metode Pengumpulan Data Penelitian dan Teknik Analisis Data Penelitian.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, memuat tentang Penyajian Data, Deskripsi Data Penelitian, Hasil Penelitian, Analisis Data dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V Penutup, memuat tentang Kesimpulan, Saran-saran dan Penutup.

Pada bagian akhir berisi tentang Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran bermain peran memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Umar bin Khattab. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji t independen samples test nilai $-t_{hitung} (-6.638) < -t_{tabel} (-1.994)$ maka H_0 ditolak, yaitu ada perbedaan rata-rata *post-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Nilai rata-rata hasil akhir pembelajaran kelompok kontrol 69,73, dan dari hasil akhir pembelajaran kelompok eksperimen yang menggunakan strategi bermain peran nilai rata-ratanya 84,62 selisihnya sebesar 14,89. Dari hasil tersebut nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol, yang artinya penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V A mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Umar bin Khattab.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, selanjutnya diajukan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat menerapkan strategi bermain peran pada materi yang lainnya.
- b. Guru hendaknya menanamkan pada siswa bahwa pembelajaran SKI bermakna dalam kehidupan sehari-hari, karena siswa dapat meniru atau mencontoh sikap positif dalam zaman Umar bin Khattab
- c. Guru berupaya menumbuhkan dan menciptakan interaksi pembelajaran yang aktif, menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.
- d. Guru berupaya memvariasi strategi pembelajaran dengan media pembelajaran

2. Bagi siswa

- a. Siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran khususnya SKI.
- b. Siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan memiliki semangat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.
- c. Siswa diharapkan memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat memahami materi yang diampaikan guru.

3. Bagi Orang Tua

- a. Orang tua diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membantu belajar di rumah sehingga anak akan terbiasa berinteraksi di lingkungannya baik di madrasah maupun di rumah.

C. Penutup

Syukur Alhamdulillah peneliti ini panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat, mempunyai penelitian maupun perbaikan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta manfaatnya bagi ilmu pendidikan khususnya bagi peneliti sendiri. Kepada Allah SWT jualah peneliti kembalikan dan memohon maghfirohnya, Amin ya Rabbal'alamiin.



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas. Marhad. 2014. “Artikel Islami: Tujuan dan Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam”. <http://artikelislamikoe.blogspot.com/2014/03/tujuan-dan-manfaat-mempelajari-sejarah.html?m=1>. Diakses 20 Maret 2014, Pukul 19.17.
- Abidin, Zaenal. Dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto*, Purwokerto: STAIN Press.
- Anwar, Kasful. & Harmi, Hendra. 2011. *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Alfabeta.
- Darwati. 2017. “Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik Di Kelas III MI Ma’arif N U 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Tahun Pelajaran 2016/2017,” Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Purwokerto: IAIN PURWOKERTO.
- Dokumentasi Guru Mata Pelajaran SKI MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat. Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Faizi, Mastur. 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksata Pada Murid*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamidi, Abu & Tri Prasetyo, Joko. 1997. *SBM Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PUSAKA SETIA.
- Hidayati, Ulfah Nur. 2011. “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Tahun Pelajaran 2010/2011”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah. Purwokerto: STAIN Purwokerto.
- Khaerani, Cahya. 2010. “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap hasil belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan (kuasi eksperimen di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang) tahun 2010”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Khoiriyah, 2012. *Reorientasi Wawasan Sejarah Islam dari Arab Sebelum Islam hingga Dinasti-dinasti Islam*. Yogyakarta: Teras.
- Kusdiana, Ading. *Sejarah Kebudayaan Islam Periode Pertengahan*. 2013. Bandung: Pustaka Setia.
- Majdid, M Dien, & Wahyudi, Johan. 2014. *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Margono, S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maryam, Siti. Dkk. 2012. *Sejarah Peradaban Islam Dari Masa Klasik Hingga Masa Modern*. Yogyakarta: LESFI.
- Muffarokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: SUKSES Offiset.
- Mukhan, Suhadi. 2013. "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran". <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-role-playing.html?m=1>. Diakses 16 januari 2013.
- Nurhanipah, Ani. 2013. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur". Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nurul, Agustin. 2017. "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Aktifitas Belajar Subtema siswa kepahlawanan siswa kelas IV Sekolah Dasar". Vol. 23. Nomor 2.
- Priyanto, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Rahma P, Amelia. 2017. "Pengaruh Gaya Mengajar Guru terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri Karanganyar Kabupaten Purbalingga". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Riduan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Yatim. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Refensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Said, Alamasyah & Budimanjaya, Andi. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Siswanto. 2017. *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Klaten: BOSSSCRIPT.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persadah.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA..
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADA GROUP.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan model-model mengajar*. Bandung: ALFABETA.
- Yamin. Martinis. 2008. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

IAIN PURWOKERTO