

**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

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB II : PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SKI</b>	
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.<sup>1</sup>

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.<sup>2</sup>

---

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

<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup>

Strategi pembelajaran bermain peran memiliki segi positif:<sup>4</sup>

1. Memilih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.

---

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

<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup>

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

---

<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup>

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

---

<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup>

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).<sup>8</sup>

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

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup>

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

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

---

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

<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup>

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

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

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

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

---

<sup>11</sup> 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.

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

<sup>13</sup> Abu Hamidi, Joko Tri Prasetyo, *SBM Stategi Belajar Mengajar*,....., hlm. 65.

<sup>14</sup> 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.<sup>15</sup>

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.<sup>16</sup>

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

---

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

<sup>16</sup> 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 II**

### **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SKI**

#### **A. Kajian Pustaka**

Strategi pembelajaran bermain peran telah banyak di bahas oleh para ahli yang telah melakukan penelitian baik yang berbentuk buku, makalah, ataupun jurnal dan sebagainya. Dalam menyusun skripsi peneliti menemukan referensi yang dijadikan sebagai bahan kajian mengenai teori-teori yang mendukung dari penelitian yang peneliti angkat baik berupa buku, jurnal ilmiah, maupun skripsi.

Yang berupa buku antara lain karya Slameto yang berjudul “Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi”. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa banyak yang mempengaruhi seseorang dalam belajar salah satunya dalam faktor eksternal berupa faktor sekolah dimana metode belajar dengan menetapkan belajar yang tepat dan efektif akan meningkatkan hasil belajar.<sup>17</sup>

Adapun yang berupa jurnal ilmiah adalah tulisan Nurul Agustin dalam jurnal “Didaktika” yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Aktifitas Belajar Subtema Siswa Kepahlawanan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” mengutip dari buku “Strategi pembelajaran aktif” karya Hisyam Zaini, Munthe Bermawy dan Sekar Ayu Aryani. Yaitu suatu alternatif pembelajaran yang mampu mengajarkan siswa bukan hanya ketrampilan produk (kognitif)

---

<sup>17</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 1995), hlm. 69.



tetapi juga ketrampilan proses (psikomotor dan kenerja) dan ketrampilan sosial. Salah satu pembelajaran tersebut adalah pembelajaran aktif dengan metode bermain peran.<sup>18</sup>

Sedangkan yang berupa skripsi antara lain hasil penelitian dari Ani Nurhanipah (809018300745) tahun 2013, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur”.<sup>19</sup> Berdasarkan data hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Falah Jakarta melalui metode *role playing* yaitu berupa penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus dengan dua kali pertemuan. Pertemuan dari setiap siklus terdiri tahap perencanaan, tindakan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan lembaran observasi kegiatan belajar mengajar. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) peningkatan ketuntasan siswa mencapai 46% pada siklus ke II yang melebihi ketuntasan minimal 75 % dan untuk hasil siklus ke II diperoleh rata-rata N-Gain 0,77 (kategori tertinggi) lebih besar dari hasil rata-rata N-Gain siklus I yaitu 0,29. Persamaan penelitian ini pada variabel *Role Playing* dan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini pada objek penelitian ini di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat. Sedangkan penelitian Ani Nurhanipah di MI Al-Falah Jakarta Timur, peneliti ini meneliti pada mata pelajaran SKI, sedangkan penelitian Ani Nurhanipah pada mata pelajaran IPS,

---

<sup>18</sup> Nurul Agustin, “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Aktifitas Belajar Subtema siswa kepahlawanan siswa kelas IV Sekolah Dasar”, *Didaktika*, Vol. 23, Nomor 2, 2017, hlm. 168.

<sup>19</sup> Ani Nurhanipah, “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, 2013.

dan penelitian Ani menggunakan PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif.

Hasil penelitian dari Ulfah Nur Hidayati NIM. 082336059 tahun 2011 yang berjudul “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”.<sup>20</sup> Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut yaitu tindakan kelas untuk perbaikan pembelajaran materi “Khalifah Abu Bakar As Sidiq” dengan metode bermain peran pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI GUPPI Pakuncen Bobotsari terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dinyatakan dari hasil belajar pada tindakan siklus II mencapai 100% siswa yang dinyatakan tuntas. Peningkatan hasil belajar berdampak pada peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga diharapkan dengan memahami materi pelajaran maka siswa akan dapat mengambil ibrah dan pelajaran yang baik untuk mereka jadikan figur dalam hidup mereka serta dapat menambah kecintaan mereka terhadap sejarah yang kini sudah mulai tidak disukai anak-anak. Persamaan pada penelitian Ulfah Nur Hidayati sama-sama mata pelajaran SKI dan sama-sama eksperimen. Perbedaannya penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian Ulfah Nur Hidayati menggunakan PTK, serta perbedaan pada objek penelitian ini di MI Darul

---

<sup>20</sup> Ulfah Nur Hidayati, “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, 2011.

Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat, sedangkan penelitian Ulfah Nur Hidayati di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari.

Hasil penelitian dari Cahya Khaerani “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap hasil belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan (kuasi eksperimen di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang) tahun 2010”.<sup>21</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep gerak pada tumbuhan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang pada bulan November 2009. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen, sampel diambil secara purposive sampling dan dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrument hasil belajar dan hasilnya di uji melalui statistik tes”t”. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t hitung sebesar 6,61 sedangkan t table pada taraf signifikasikan 0.05 sebesar 1,99 atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  yang menyatakan ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar biologi siswa diterima atau disetujui. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar biologi siswa. Persamaannya dengan penelitian Cahya Khaerani menggunakan *role playing* terhadap hasil belajar dan sama-sama eksperimen dan pendekatan kuantitatif. Perbedaan dalam penelitian ini objek penelitian ini di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto

---

<sup>21</sup> Cahya Khaerani, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap hasil belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan (kuasi eksperimen di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang) tahun 2010”, Skripsi, Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.

Barat sedangkan penelitian Cahya Khaerani di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang.

Dari beberapa penelitian terdahulu ternyata belum ada yang meneliti tentang pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat sebagaimana yang penulis lakukan, sehingga penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

## **B. Kerangka Teori**

### **1. Strategi Pembelajaran Bermain Peran**

#### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran Bermain Peran**

Djamarah (2002) 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.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Refensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas,.....*, hlm. 131.

Strategi pembelajaran adalah upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar.<sup>23</sup>

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

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

Jill Hadfield (1986) menyebutkan bahwa strategi bermain peran (*role playing*) adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.<sup>24</sup>

Bermain peran adalah menekankan kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemostrasikan masalah-masalah sosial.<sup>25</sup>

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.<sup>26</sup>

Strategi pembelajaran bermain peran yang dimaksud dalam skripsi yaitu, upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan

---

<sup>23</sup> Kasful Anwar, Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, ....., hlm. 113.

<sup>24</sup> Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan .....,16 januari 2013.

<sup>25</sup> Abu Hamidi, Joko Tri Prasetyo, *SBM Stategi Belajar Mengajar*,....., hlm. 65.

<sup>26</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*,....., hlm. 109.

yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar dan sasaran yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi 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 sosial untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis agar pembelajaran aktif menyenangkan.

b. Tujuan Penggunaan Bermain Peran

1. Menggambarkan bagaimana seorang atau beberapa orang menghadapi sesuatu situasi sosial tertentu.
2. Menggambarkan bagaimana cara memecahkan suatu masalah sosial.
3. Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu.
4. Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu.
5. Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu sistem sosial dari berbagai sudut pandangan tertentu.

c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Bermain Peran

- 1) Kelebihan Strategi Bermain Peran:

- a) Melatih anak untuk mendramatisikan sesuatu serta melatih keberanian
  - b) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
  - c) Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
  - d) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur
- 2) Kekurangan Strategi Bermain Peran:
- a) Strategi ini memerlukan waktu cukup banyak.
  - b) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
  - c) Kadang-kadang anak-anak tidak mau mendramatisikan suatu adegan karena malu.
  - d) Kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa apabila pelaksanaan dramatisasi itu gagal.<sup>27</sup>

d. Prosedur Penerapan Strategi Bermain Peran

Penerapan strategi bermain peran sangat tergantung dari tema ajar. Berikut aturan umum:

- 1) Pilih materi ajar yang akan digunakan dalam bermain peran  
Contoh: Tema Kimia Lingkungan
- 2) Buat aturan main dan tentukan profesi yang akan diperankan  
Contoh: Siswa A berperan menjadi petani, siswa B menjadi ahli kimia dan lain-lain

---

<sup>27</sup> Abu Hamidi, Joko Tri Prasetyo, *SBM Strategi Belajar Mengajar*,....., hlm. 65.

- 3) Pilih satu siswa lain, dimana tugas siswa tersebut sebagai pengamat dan mencatat kejadian penting dalam aktivitas peran
- 4) Siapkan media dan alat yang akan digunakan (media sesuai dengan materi ajar)

Berikut contoh penerapan strategi bermain peran pada pelajaran agama islam, materi Umar Bin Khatab masuk Islam.

Siswa A berperan sebagai Umar

Siswa B berperan sebagai Fathimah (adik Umar)

Siswa C berperan sebagai suami Fathimah

Siswa D berperan sebagai Ali

Siswa E berpran Abu Bakar

Aturan khusus bermain peran:

- 1) Sekelompok siswa lainnya berperan sebagai anggota Nabi
  - 2) Guru membuat naskah pada setiap peran
  - 3) Guru menyiapkan media yang akan digunakan
  - 4) Dua orang siswa berperan sebagai pengamat<sup>28</sup>
- e. Rekomendasi Penerapan Strategi Bermain Peran

Penerapan strategi bermain peran sangat tergantung dari jenis materi karena tidak semua materi apa saja dapat digunakan pada aktivitas bermain peran. Sebagai pengalaman, telah menggunakan strategi bermain peran pada jenjang SMA materi kimia lingkungan. Penerapan strategi bermain peran direkomendasi mulai untuk jenjang

---

<sup>28</sup> Alamyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2015), hlm. 248



usia dini (PAUD/TK), sekolah Dasar (MI/SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA).

f. Rubrik Penilaian Autentik

Jenis penilaian bermain peran adalah penelitian proses yang mengacu pada kriteria dalam rubrik penilaian. Contoh rubrik penilaian strategi bermain peran:

Tabel 2. 1 Rubrik Penilaian Autentik

NO	Kriteria	Jumlah Point			
		Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1	Kemampuan memerankan sang tokoh dengan penghayatan				
2	Pola interaksi antar tokoh saat melakukan dialog				
3	Kerjasama dan kekompakan Kelompok dalam bermain peran				
4	Ekspresi berbicara dengan kata-kata yang jelas				

g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Bermain Peran :

1) Guru

Guru tidak boleh bersikap apriori. Setiap individu akan menghayati situasi sosial menurut caranya sendiri. Apa yang akan ia lakukan, keputusan apa yang akan ia pilih jika ia berada dalam situasi sosial seperti itu, semua harus diserahkan kepada pemeran yang bersangkutan.

2) Siswa

Dramatisasi ini akan berhasil kalau para siswa yang berperan dapat menjiwa situasinya, dapat menghayati situasinya,

dapat bertingkah laku dan bersikap seperti dalam situasi sosial yang sesungguhnya.

### 3) Bahan

Sesuatu yang didramatisikan akan baik hasilnya, jika bahan itu cocok dengan para pemeran yang akan memerankannya. Bahan harus dipilih dengan cermat.

Kriteria yang harus diperhatikan antara lain :<sup>29</sup>

- a) Bahan harus sesuai dengan perkembangan jiwa siswa.
- b) Bahan harus memperkaya pengalaman sosial siswa.
- c) Bahan harus cukup mengandung sikap dan perbuatan yang akan didramatisikan siswa.
- d) Bahan hendaknya tidak mengandung adegan-adegan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, agama, dan kepribadian bangsa Indonesia.

## 2. Hasil Belajar SKI

### a. Pengertian Hasil Belajar

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

---

<sup>29</sup> Abu Hamidi, Joko Tri Prasetyo, *SBM Strategi Belajar Mengajar*,....., hlm. 81-82.

juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu.<sup>30</sup>

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.<sup>31</sup>

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 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.

#### b. Macam-macam Hasil Belajar

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:<sup>32</sup>

a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, dan c) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Gagne, dalam teorinya disebut

---

<sup>30</sup> Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru,.....*, hlm. 7-8.

<sup>31</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,.....*, hlm. 3.

<sup>32</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PRENADA GROUP, 2013), hlm.3.

*The domains of Learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu:<sup>33</sup>

1. Keterampilan motoris (*motor skill*); adalah keterampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, bertepuk tangan, berlari, dan loncat.
2. Informasi verbal; informasi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak atau intelegensi seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis menggambar, dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak (verbal).
3. Kemampuan intelektual; selain menggunakan simbol verbal, manusia juga mampu melakukan interaksi dengan dunia luar melalui kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan warna, bentuk, dan ukuran.
4. Strategi kognitif; gagne menyebutnya sebagai organisasi ketrampilan yang internal (*internal organized skill*), yang sangat diperlukan untuk belajar mengingat dan berfikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditunjukkan ke dunia luar, dapat dipelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latihan terus-menerus yang serius.
5. Sikap (*attitude*); sikap merupakan faktor penting dalam belajar, karena tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik, sikap seseorang dalam belajar tak akan berhasil dengan baik.

---

<sup>33</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ....., hlm. 1-3.

Sikap seseorang dalam belajar akan sangat memengaruhi hasil yang diperoleh dari belajar tersebut. Sikap akan sangat tergantung pada pendirian, kepribadian, dan keyakinan, tidak dapat dipelajari atau dipaksakan tetapi perlu kesadaran diri yang penuh.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt dalam Ahmad Susanto, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya.

Berdasarkan teori di atas, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan pra sarana, kompetensi guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan.

Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Wasliman dalam Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,..., hlm.12.

a) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang bermasalah keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

d. Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berdasarkan fungsinya penilaian hasil belajar oleh pendidik meliputi :<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Siswanto, *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil belajar Peserta didik*, (Klaten: BOSSSCRIPT, 2017), hlm. 11-12.

- 1) Formatif yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan ketrampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu materi, satu semester, sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu, dan mau.
- 2) Sumatif yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan.

Sedangkan tujuan dalam melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar siswa adalah.<sup>36</sup>

- 1) Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sudah dan yang belum dikuasai seseorang atau kelompok peserta didik untuk ditingkatkan dalam pembelajaran remedial dan program pengayaan.
- 2) Menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi belajar peserta didik dalam kurun waktu tertentu, yaitu harian, tengah semester, satu semesteran, satu tahunan, dan masa studi satuan pendidikan.
- 3) Menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkan tingkat penguasaan kompetensi bagi mereka yang diidentifikasi sebagai peserta didik yang lambat atau cepat dalam belajar dan pencapaian hasil belajar.

---

<sup>36</sup> Siswanto, *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil belajar Peserta didik.....*, hlm. 12-13.

- 4) Memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan semester berikutnya.
- e. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar
  - 1) Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam atau yang sering disebut dengan *Tarikh Islam* berasal dari bahasa arab yaitu *Tarikh* atau *sirah* berarti ketentuan masa atau waktu. Secara terminologis, *tarikh* atau *sirah* adalah sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan benar-benar terjadi pada diri individu atau masyarakat sebagaimana yang terjadi pada kenyataan alam dan manusia.<sup>37</sup> Sejarah Kebudayaan Islam adalah kumpulan sejarah yang berkenaan dengan Agama Islam dan perkembangannya dari masa ke masa.<sup>38</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat peneliti simpulkan, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam yang berisikan tentang fakta-fakta mengenai peristiwa tentang pertumbuhan, serta perkembangan ajaran agama Islam sejak zaman dahulu sampai sekarang. Sejarah Kebudayaan Islam menceritakan tokoh Islam, biografi serta sepak terjangnya dalam mendakwahkan Islam.

---

<sup>37</sup> Ading Kusdiana, *Sejarah Kebudayaan Islam Periode Pertengahan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013). hlm. 1.

<sup>38</sup> Khoiriyah, *Reorientasi Wawasan Sejarah Islam dari Arab Sebelum Islam hingga Dinasti-dinasti Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 3.



## 2) Fungsi dan Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah merupakan peristiwa ataupun kejadian pada masa lampau. Sejarah akan meninggalkan bukti-bukti peristiwa serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Menurut Satono Kartodirjo, Sejarah dapat berfungsi mengembangkan kepribadian bagi yang mempelajarinya.<sup>39</sup>

Adapun fungsi mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam antara lain:<sup>40</sup>

- a) Untuk kelestarian identitas kelompok dan memperkuat daya tahan kelompok itu bagi kelangsungan hidupnya.
- b) Berfungsi sebagai asas manfaat, yaitu pengambilan pelajaran dan tauladan dari contoh-contoh di masa lampau.
- c) Sejarah Kebudayaan Islam berfungsi sebagai sarana pemahaman mengenai hidup dan mati.
- d) Sejarah Kebudayaan Islam berfungsi sebagai guru kehidupan (*Historia Magistra Vitae*). Dengan mengembangkan peristiwa masa lampau, dijadikan sebagai pedoman bagi kehidupan masa kini dan masa yang akan datang.

Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, antara lain:<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> M Dien Majdid dan Johan Wahyudi, *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm. 12.

<sup>40</sup> Siti Maryam, dkk, *Sejarah Peradaban Islam Dari Masa Klasik Hingga Masa Modern*, (Yogyakarta: LESFI, 2012), hlm.6.

- a) Untuk mengetahui lintas peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan Kebudayaan Islam
  - b) Untuk mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh berjasa dalam perkembangan Islam
  - c) Untuk memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya.
- 3) Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :
- a) Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, Sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw
  - b) Dakwah Nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad Saw, hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thoif, peristiwa Isra' Miraj Nabi Muhammad Saw.
  - c) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad Saw, peristiwa Fathul Mekah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah Saw.
  - d) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin
  - e) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

---

<sup>41</sup> Marhad Abbas, "Artikel Islami: Tujuan dan Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam", <http://artikelislamiko.blogspot.com/2014/03/tujuan-dan-manfaat-mempelajari-sejarah.html?m=1>, Diakses 20 Maret 2014, Pukul 19.17.

Adapun Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran SKI kelas V semester 2 yang tertuang pada standar isi yang diterbitkan oleh Badan Standarisasi Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut :<sup>42</sup>

Tabel. 2.2 Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Umar bin Khattab	1.1 Meyakini semangat rela berkorban yang ditunjukkan oleh para Khulafaurasyidin sebagai bentuk kecintaan pada Allah SWT dan Rasul-Nya.
	2.3 Memiliki nilai-nilai positif dari kekhalifahan Umar bin Khattab.
	3.3 Mengetahui silsilah, kepribadian, perjuangan, dan contoh nilai-nilai positif dari khalifah Umar bin Khattab.
	4.3 Menceritakan kepribadian Umar bin Khattab dan perjuangannya dalam dakwah Islam.

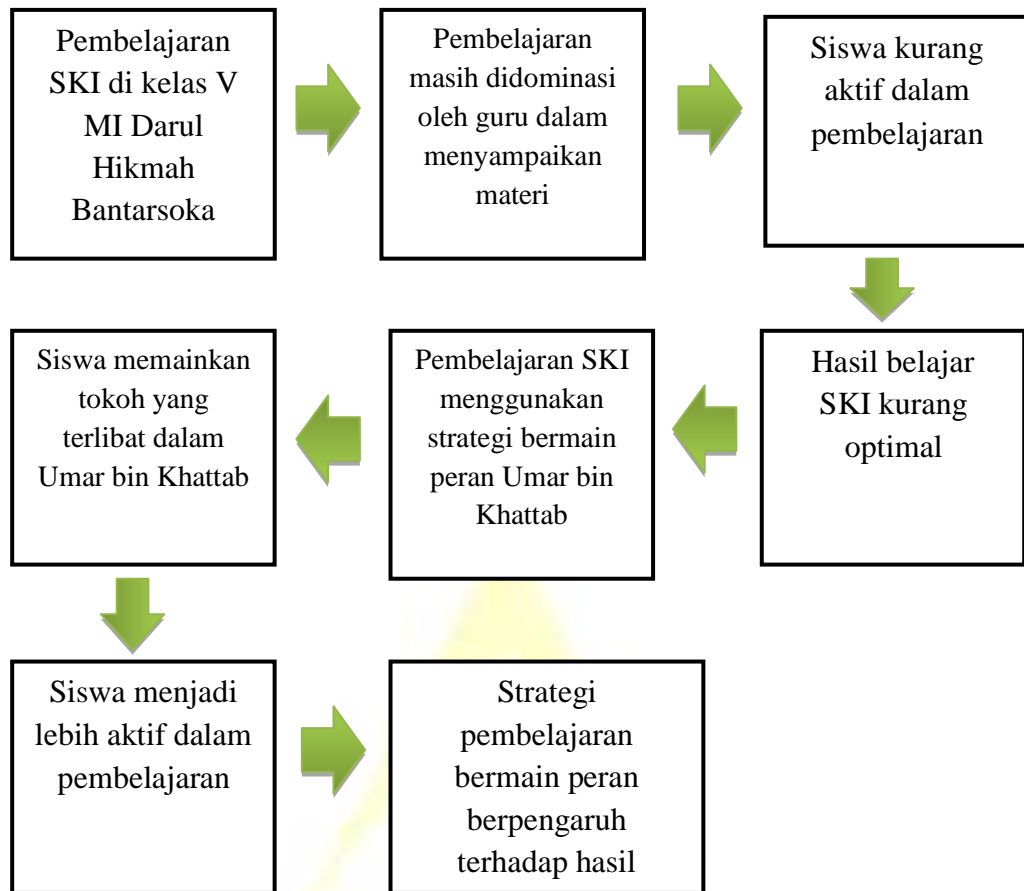
### C. Kerangka Berpikir

Uma Sekaran, menyatakan bahwa kerangka berfikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.<sup>43</sup> Masalah yang diangkat adalah hasil belajar SKI siswa kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka masih kurang optimal.

Kerangka berpikir peneliti digunakan dengan skema sebagaimana berikut:

<sup>42</sup> Buku Pegangan Guru Kementrian Agama Buku Siswa SKI Kelas 5 Semester 2

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung ; ALFABETA, 2015), hlm. 91.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian

Siswa kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka masih berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap tersebut, siswa masih senang bermain. Siswa MI Darul Hikmah Bantarsoka pada umumnya lebih menyukai proses pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan. Sebelumnya telah diuraikan bahwa strategi merupakan cara pembelajaran dengan memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Melalui proses strategi bermain peran siswa akan merasa seperti bermain dalam belajar. Sehingga tanpa disadari siswa telah mempelajari konsep SKI melalui bermain peran atau *role playing*.

Strategi bermain peran cocok digunakan dalam pembelajaran SKI kelas V semester II yang membahas tentang sejarah tokoh Umar bin Khattab. Dengan menggunakan strategi bermain peran siswa mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa perjuangan Umar bin Khattab. Dengan menerapkan strategi bermain peran pada pembelajaran SKI harapannya adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat. Dalam skripsi ini, peneliti fokus terhadap pengaruh penggunaan strategi bermain peran terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari kata hipo (*hypo*) yang berarti kurang dari dan tesis (*thesis*) yang berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara, belum benar-benar berstatus sebagai suatu tesis.<sup>44</sup>

Untuk memecahkan masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka penulis mengajukan hipotesis kerja sebagai berikut:

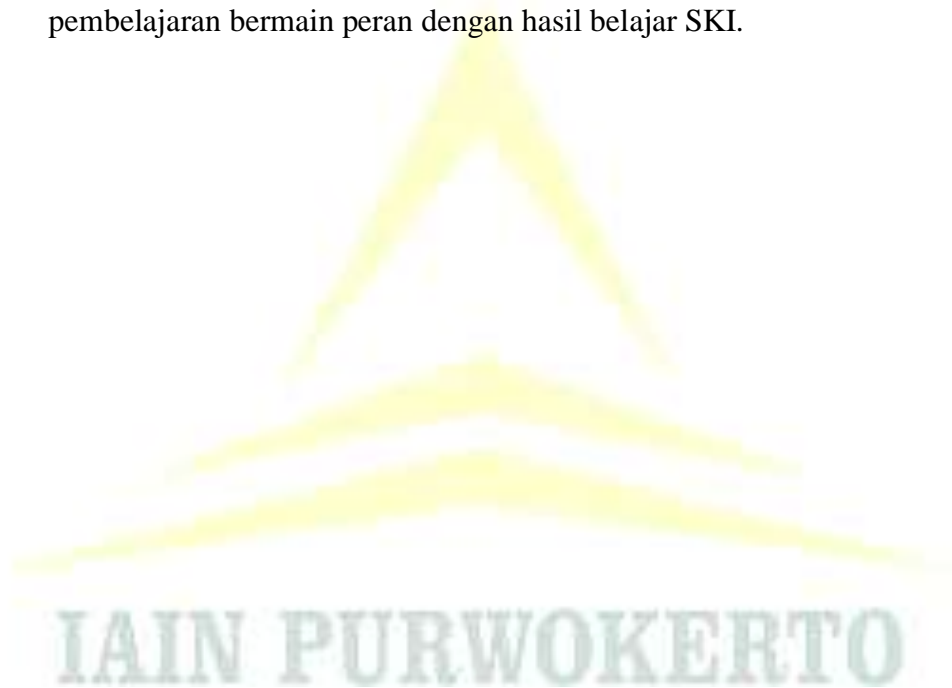
1. Hipotesa Nihil ( $H_0$ ): tidak ada pengaruh antara strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

---

<sup>44</sup> S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hlm. 80.

2. Hipotesa Kerja ( $H_a$ ): Ada pengaruh antara strategi pembelajaran terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

Jika hipotesis  $H_0$  terbukti, maka  $H_a$  ditolak. Dengan demikian berarti tidak ada pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran SKI. Dan sebaliknya jika  $H_0$  tidak terbukti, maka hipotesis  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada pengaruh strategi pembelajaran bermain peran dengan hasil belajar SKI.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dimana pengambilan data dilakukan di lapangan. Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Sedangkan berdasarkan metode, penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Dimana jenis penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta diadakannya kontrol terhadap variabel tertentu.<sup>45</sup> Penelitian ini dilakukan untuk mencari pengaruh hasil belajar SKI dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran.

Model penelitian ini *Tru Experimental Design* yang menganalisis pengaruh yang terjadi antara variabel X dan variabel Y berdasarkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yakni yang menggunakan strategi pembelajaran bermain peran dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan diberi *pre test* dan *post test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Subjek diambil dari kelompok tertentu yang terbagi menjadi dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

---

<sup>45</sup> Darwati, "Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik di Kelas III MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Tahun Pelajaran 2016/2017", Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, Purwokerto: IAIN PURWOKERTO, 2017, hlm. 38.

Tujuan dari metode ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara satu variabel dengan variabel yang lain yang menjadi objek penelitian melalui pengumpulan data, pengolahan data, dan analisa serta pengambilan kesimpulan.

Desain penelitian menggunakan *Pretest-Posttest Control Group*. Dalam desain ini, terdapat dua kelas yang digunakan untuk menelitian, tetapi dibagi dua, yaitu setengah kelas untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kelas (yang tidak diberi perlakuan). Adapun desain penelitian tersebut dinyatakan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pre test	Perlakuan	Post test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Dengan :

X : Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen

menggunakan metode bermain peran

- : Perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol Tidak

menggunakan strategi pembelajaran bermain peran

O<sub>1</sub> : Hasil pengukuran sebelum kelas eksperimen yang diberi perlakuan

O<sub>2</sub> : Hasil pengukuran sebelum kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

O<sub>3</sub> : Hasil pengukuran sesudah kelas eksperimen yang diberi perlakuan

O<sub>4</sub> : Hasil pengukuran sesudah kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan



## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah suatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi) untuk memperoleh informasi terkait dengan penelitian. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka dari observasi dan hasil wawancara tidak struktur dengan guru kelas V peneliti mendapatkan informasi yang berhubungan dengan strategi pembelajaran dalam pembelajaran guru.
- b. Siswa kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka, dari penyebaran angket yang disebarkan siswa MI Darul Hikmah Bantarsoka diharapkan peneliti memperoleh informasi yang berhubungan dengan strategi bermain peran terhadap hasil belajar SKI.

### **2. Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat khususnya kelas VA dan kelas VB, sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian di tempat sebagai berikut:

1. Berdasarkan observasi pendahuluan 18-23 September 2017 dan dilanjutkan pada tanggal 4-17 Oktober 2017 di MI Darul Hikmah Bantarsoka disekolah tersebut belum pernah ada yang meneliti tentang pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI.
2. MI Darul Hikmah Bantarsoka ini memenuhi syarat-syarat sebagai madrasah umumnya.
3. MI Darul Hikmah Bantarsoka merupakan lembaga yang sangat memperhatikan kecerdasan intelektual serta kecerdasan spiritual.
4. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Darul Hikmah termasuk pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas V.

Adapun waktu penelitian akan dilaksanakan mulai tanggal 19 Maret 2018 sampai dengan 19 Mei 2018. Adapun prosedur pelaksanaan yang penulis lakukan dalam penelitian dibagi dalam beberapa tahapan yaitu:

1. Melakukan observasi pendahuluan di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat (18 – 23 September 2017 dan 4 – 17 Oktober 2018)
2. Merumuskan masalah yang ada, untuk dijadikan sebagai objek dalam penelitian yaitu pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

3. Pelaksanaan penelitian yang terdiri dari beberapa tahap, antara lain:
  - a. Memberikan pemberitahuan surat ijin riset individual kepada kepala MI Darul Hikmah Bantarsoka (17 Maret 2018).
  - b. Melakukan validasi instrumen angket oleh ahli yaitu Pak Shahnan.
  - c. Melakukan uji coba angket dan hasil belajar *pre test* dan *post test* pada siswa diluar sampel di MI Darul Hikmah Bantarsoka, yaitu di MI Muhammadiyah Karangtengah.
  - d. Melakukan uji coba *pre test* kelas V di MI Darul Hikmah untuk mengetahui keadaan awal apakah kelas kontrol dengan kelas eksperimen memiliki nilai yang tidak berbeda.
  - e. Menyebarkan angket strategi bermain peran kepada siswa kelas V untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.
  - f. Menyebarkan tes hasil belajar *post test* SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka.
  - g. Setelah data-data terkumpul kemudian peneliti menganalisis hasil hingga menyimpulkan hasil penelitian.

#### D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>46</sup>

Penelitian ini terdiri dari dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X) atau variabel independen. Yang dimaksud variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen.<sup>47</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu penerapan strategi bermain peran, untuk menentukan nilai-nilai dalam materi Umar bin Khattab setelah bermain peran. Indikator variabelnya adalah:
  - a. Penilaian Strategi bermain peran
  - b. Menentukan nilai-nilai kepribadian Umar bin Khattab
  - c. Menentukan nilai-nilai perjuangan Umar bin Khattab
  - d. Menentukan nilai-nilai sikap Umar bin Khattab

Adapun indikator yang digunakan untuk variabel (X) Strategi Bermain Peran yaitu:

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif*, ....., hlm. 60.

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif*, ....., hlm. 61.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Variabel (X) Strategi Bermain Peran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Nomer Item		Jumlah
		Item (+)	Item (-)	
3.3 Mengetahui silsilah riwayatkepribadian, perjuangan, dan mengetahui contoh nilai-nilai positif dari khalifah Umar bin Khattab	3.1 Menyebutkan silsilah dan riwayat Khalifah Umar bin Khattab	1, 2, 3, 4, 5,	6, 7, 8, 9,	9
	3.2 Menyebutkan kepribadian Khalifah Umar bin Khattab	10, 11, 12, 13, 14,	15, 16,17, 18,	9
	3.3 menyebutkan perjuangan Khalifah Umar bin Khattab	19, 20, 21, 22, 23, 24,	25, 26, 27, 28 ,	10
	3.4 Menentukan contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Umar bin Khattab dalam kehidupan sehari-hari.	29, 30, 31, 32,33	34, 35, 36,37,38	9

2. Variabel terikat (Y) atau variabel dependen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>48</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar SKI, dengan indikator variabelnya adalah:

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,.....*, hlm. 61.

- a. Mengetahui silsilah dan riwayat Umar bin Khattab
- b. Mengetahui Kepribadian Khalifah Umar bin Khattab
- c. Mengetahui Perjuangan Khalifah Umar bin Khattab
- d. Mengetahui Contoh nilai-nilai positif Khalifah Umar bin khattab

Indikator untuk variabel (Y) Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan

Islam kelas V yaitu:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar SKI (Y)

Kompetensi Isi	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Nomor Soal
KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.3 Mengetahui silsilah kepribadian, perjuangan, dan mengetahui contoh nilai-nilai positif dari khalifah Umar bin Khattab	3.1 Menyebutkan silsilah dan riwayat Khalifah Umar bin Khattab	1,2,3,4,5,6,8, 10,11,14,15
		3.2 Menyebutkan kepribadian Khalifah Umar bin Khattab	6,7,9,12,13
		3.3 Menjelaskan perjuangan Khalifah Umar bin Khattab	16,17, 18,19,20, 21, 22, 23,24,25
		3.4 Menentukan contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Umar bin Khattab dalam kehidupan sehari-hari.	26,27,28,29,30
Jumlah			30 Soal

## E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Metode yang penulis gunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

### 1. Angket

Angket adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden).

Teknik Angket dalam penelitian ini merupakan metode pengumpulan data digunakan untuk mengetahui bagaimana strategi pembelajaran bermain peran (X) dan hasil belajar SKI (Y) kelas V. Penelitian ini terdapat angket strategi bermain peran, dengan menggunakan skala likert. Angket berupa pertanyaan yang memiliki empat alternatif jawaban berupa sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

### 2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tes hasil belajar meliputi tes hasil belajar produk, tes hasil belajar proses, dan tes hasil belajar psikomotorik. Tes hasil belajar psikomotorik berupa ketrampilan melaksanakan eksperimen.<sup>49</sup>

Dalam penelitian ini tes diberikan dua kali yaitu pemberian tes sebelum proses pembelajaran (*Pre-test*) dan pemberian tes setelah

---

<sup>49</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 235.

proses pembelajaran (*Post-Test*) dengan tujuan untuk mendapatkan data akhir penelitian dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan *post-test*. Tes yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah soal dengan kisi-kisi yang sama.

## F. Teknik Analisis Data Penelitian

Dalam penelitian ini analisis yang digunakan pada pengujian validitas adalah korelasi *product moment*, dan uji reliabilitas instrumen menggunakan uji *Sprearman-Brown*, sedangkan teknik analisis yang digunakan pada pengujian hipotesis adalah Uji Perbedaan (*uji-t*).

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama.<sup>50</sup> Instrumen disusun berdasarkan teori yang melandasi variabel yang akan diambil datanya sehingga instrumen ini adalah alat pengambilan data yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen mempunyai kedudukan yang sentral. Sebagian dari metode pengumpulan instrumen antara lain angket, dan tes hasil belajar.

Berdasarkan judul di atas, peneliti menggunakan instrumen jenis skala. Skala yang digunakan dalam penyusunan angket pada

---

<sup>50</sup> Syofiyon Sireger, *Statistik Paramentik*,....., hlm. 75.



setiap item jawaban adalah skala likert dengan 4 alternatif penelitian untuk angket strategi bermain peran yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Data yang diperoleh berbentuk kuantitatif maka setiap skala diberi skor. Adapun skor sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skor Alternatif untuk Angket Strategi Bermain Peran

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

## 2. Langkah-langkah Penyusun Instrumen Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Menentukan kisi-kisi Instrumen

Menyusun kisi-kisi dengan menentukan aspek dan indikator dengan menyusun sejumlah pertanyaan sesuai indikator strategi pembelajaran bermain peran dan tes hasil belajar SKI yang digunakan untuk instrumen penelitian.

### b. Penyuntingan

Penyuntingan adalah melengkapi instrumen dengan pengantar petunjuk cara mengisi angket penelitian untuk variabel strategi pembelajaran bermain peran dan tes hasil belajar SKI. Proses penyuntingan dimulai dari penyusunan pertanyaan sesuai

butir item dan menggunakan bahasa yang sederhana serta mudah dipahami.

c. Melakukan Validitas instrumen

Validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *Product Moment* dari Pearson sebagai berikut:<sup>51</sup>

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi skor butir (X) dengan skor total (Y)

N = jumlah responden

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

$\sum Y$  = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor X

Keputusan membandingkan  $r_{xy}$  dengan  $r_{tabel}$  pearson dengan kriteria keputusan: Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid

Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) sebagai berikut:

Tabel 3.5 Nilai Koefisien Korelasi

Interval Koefisiensi	Interpretasi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup Tinggi

<sup>51</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 206.

0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat rendah

Data hasil uji coba dihitung korelasi tiap butir instrumen dengan analisis faktor. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,423 ( $r_{\text{tabel}}$ ) dan lebih dari 0,423 maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat. Sehingga instrumen tersebut dapat dikatakan memiliki validitas konstruk yang baik.<sup>52</sup>

d. Melakukan Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Sedangkan untuk pengujian reliabel tidaknya suatu instrumen bisa dilihat dari perhitungan dalam *SPSS*. 21. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Spearman-Brown* > 0,423. Dengan melihat table Reliability, kita dapat mengetahui nilai *Spearman-Brown* dan jumlah pertanyaan.

Rumus *Spearman Brown*, yaitu:

$$r_{11} = \frac{2r}{(1+r)}$$

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 178

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas internal seluruh item

$r$  = Korelasi *Product Moment* antara belahan (ganjil-genap) atau (awal-akhir).

Keputusan membandingkan  $r_{11}$  dengan  $r_{\text{tabel pearson}}$  dengan kriteria keputusan : Jika  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  berarti reliabel

jika  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$  berarti tidak reliabel.<sup>53</sup>

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford.<sup>54</sup>

Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,000 \leq r < 0,200$	Sangat Rendah
$0,200 \leq r < 0,400$	Rendah
$0,400 \leq r < 0,600$	Sedang/Cukup
$0,600 \leq r < 0,800$	Tinggi
$0,800 \leq r < 1,000$	Sangat Tinggi

### 3. Uji Perbedaan (uji-t)

Penelitian ini menggunakan dua uji-t yaitu *Paired Sampeles T*

*Test* dan *Independent Samples T-Test*.

<sup>53</sup> Riduan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hlm. 107.

<sup>54</sup> Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*,...hlm. 70.

a. *Paired Sampeles T Test*

*Paired Sampeles T Test* atau uji sampel berpasangan untuk menguji perbedaan rata-rata dari grup yang saling berpasangan.

Rumus *Paired Sampeles T Test*:<sup>55</sup>

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata sampel 2

$s_1^2$  = Varians sampel 1

$s_2^2$  = Varians sampel 2

$s_1$  = Simpang baku sampel 1

$s_2$  = Simpang baku sampel 2

$r$  = Korelasi antara dua sampel

Hipotesis nol dan hipotesis alternatif:<sup>56</sup>

$H_0$  = Tidak ada perbedaan rata-rata antara *pre test* dan *post test*

$H_a$  = Ada perbedaan rata-rata antara *pre test* dan *post test*

Keputusan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dengan

kriteria keputusan: -Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$  jadi  $H_0$

diterima.

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 274.

<sup>56</sup> Duwi Priyanto, *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2010), hlm. 106

-Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$  jadi  $H_0$  ditolak.

b. *Independent Samples T Test*

*Independent Samples T Test* atau uji sampel bebas digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen.

Rumus *Independent Samples T Test*:<sup>57</sup>

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Hipotesis nol dan hipotesis alternatif:<sup>58</sup>

$H_0$  = Tidak ada perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas Eksperimen

$H_a$  = Ada perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Keputusan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dengan kriteria keputusan: - Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$  jadi  $H_0$

diterima .

-Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$  jadi  $H_0$  ditolak.

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 273

<sup>58</sup> Duwi Priyanto, *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan...*, hlm. 100-101.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data**

##### **1. Deskripsi Kondisi Awal**

Deskripsi awal merupakan gambaran kegiatan belajar mengajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat yang peneliti lihat berdasarkan observasi di dalam kelas dan wawancara dengan guru SKI kelas V. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajarannya masih menggunakan metode dan pendekatan yang biasa yaitu metode ceramah, tanya jawab sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dan hasil wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang masih mendapatkan hasil belajar yang rendah khususnya pada mata pelajaran SKI

##### **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa 29 item angket hasil belajar dan 23 tes hasil belajar SKI yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penguasaan instrumen tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengadakan pembahasan materi yang akan diujikan

Adapun materi yang diujikan adalah materi SKI tentang Umar bin Khattab.

- b. Menyusun kisi-kisi

Penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian berdasarkan RPP mata pelajaran SKI Kelas V MI.

- c. Menentukan waktu yang disediakan

Waktu yang disediakan untuk menyelesaikan angket hasil belajar 30 menit dengan jumlah 29 butir, dan soal tes hasil belajar SKI selama 30 menit dengan jumlah 23 butir tes obyektif.

- d. Menganalisis butir soal uji coba instrumen

Instrumen tes diberikan kepada siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran untuk dikerjakan di kelas V yang terbagi atas kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan strategi bermain peran dan kelompok kontrol yang menggunakan strategi biasa. Lembar soal terdiri atas dua macam yaitu angket untuk kelas eksperimen dan soal hasil belajar untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum butir soal diujikan ke kelas V peneliti mengkonsultasikannya terlebih dahulu kepada guru para ahli yaitu Bapak Ahmad Sahnun, 4 April 2018, kepada Bapak Sukur Setiyadi, S.Pd.I., pada tanggal 5 April 2018 dengan memberi keputusan bahwa instrumen dapat digunakan. Setelah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba instrumen penelitian kepada 23 siswa kelas V MI



Muhammadiyah Karangtengah Purbalingga. Jumlah butir soal yang divalidasi sebanyak 23 item soal dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 1) Untuk angket soal positif skor 4: sangat setuju, skor 3: setuju, skor 2: tidak setuju, skor 1: sangat tidak setuju. Untuk angket soal negatif skor 4: sangat tidak setuju, skor 3: tidak setuju, skor 2: setuju, skor 1: sangat setuju.
- 2) Untuk hasil belajar skor 1: jawaban tepat, skor 0: jawaban salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah instrumen diuji cobakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan program *SPSS Versi 21* dengan hasil sebagai berikut:

- 1) Melakukan Validitas instrumen

Setelah instrumen diuji cobakan, penulis melakukan uji validitas menggunakan program *SPSS Versi 21*. (Lampiran.12).

Data hasil uji coba dihitung korelasi tiap butir instrumen dengan analisis faktor. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya 0,423 ( $r_{\text{tabel}}$ ) dan lebih dari 0,423 maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat. Sehingga instrumen tersebut dapat dikatakan memiliki validitas konstruk yang baik.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 178.

Berikut hasil uji coba validitas instrumen variabel strategi bermain peran dan tes hasil belajar siswa.

Tabel. 4.1 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Strategi Bermain Peran.

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0.46	0.423	Valid
2	0.522	0.423	Valid
3	0.699	0.423	Valid
4	0.513	0.423	Valid
5	0.634	0.423	Valid
6	0.385	0.423	Tidak Valid
7	0.587	0.423	Valid
8	0.699	0.423	Valid
9	0.408	0.423	Tidak Valid
10	0.511	0.423	Valid
11	0.328	0.423	Tidak Valid
12	0.444	0.423	Valid
13	0.699	0.423	Valid
14	0.686	0.423	Valid
15	0.699	0.423	Valid
16	0.516	0.423	Valid
17	0.699	0.423	Valid
18	0.607	0.423	Valid
19	0.699	0.423	Valid
20	0.46	0.423	Valid
21	0.499	0.423	Valid
22	0.63	0.423	Valid
23	0.513	0.423	Valid
24	0.634	0.423	Valid
25	0.208	0.423	Tidak Valid
26	0.587	0.423	Valid

27	0.321	0.423	Tidak Valid
28	0.699	0.423	Valid
29	0.383	0.423	Tidak Valid
30	0.367	0.423	Tidak Valid
31	0.469	0.423	Valid
32	0.067	0.423	Tidak Valid
33	0.686	0.423	Valid
34	0.351	0.423	Tidak Valid
35	0.516	0.423	Valid
36	0.55	0.423	Valid
37	0.607	0.423	Valid
38	0.699	0.423	Valid

Hasil pada tabel diatas menunjukkan dari 38 item pertanyaan angket strategi bermain peran terdapat 29 yang valid dan 11 pertanyaan yang tidak valid. Maka instrumen yang dapat digunakan dalam penelitian hanya item yang valid yaitu item, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 31, 33, 35, 36, 37 dan 38 yang bisa dijadikan alat pengumpulan data penelitian.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.765	0.423	Valid
2	0.592	0.423	Valid
3	0.302	0.423	Tidak Valid
4	0.77	0.423	Valid
5	0.592	0.423	Valid
6	0.636	0.423	Valid
7	0.515	0.423	Valid

8	0.689	0.423	Valid
9	0.636	0.423	Valid
10	0.542	0.423	Valid
11	0.689	0.423	Valid
12	0.515	0.423	Valid
13	0.765	0.423	Valid
14	0.636	0.423	Valid
15	0.765	0.423	Valid
16	0.654	0.423	Valid
17	0.436	0.423	Valid
18	0.515	0.423	Valid
19	0.636	0.423	Valid
20	0.312	0.423	Tidak Valid
21	0.217	0.423	Tidak Valid
22	0.217	0.423	Tidak Valid
23	0.515	0.423	Valid
24	0.592	0.423	Valid
25	0.213	0.423	Tidak Valid
26	0.272	0.423	Tidak Valid
27	0.346	0.423	Tidak Valid
28	0.765	0.423	Valid
29	0.636	0.423	Valid
30	0.654	0.423	Valid

IAIN PURWOKERTO

Hasil pada tabel diatas menunjukkan dari 30 item pertanyaan tes hasil belajar siswa terdapat 23 pertanyaan yang valid dan 7 pertanyaan yang tidak valid. Maka instrumen yang dapat digunakan dalam pertanyaan hanya item yang valid yaitu item 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 28, 29, dan 30 yang bisa dijadikan alat pengumpulan data penelitian.

## 2) Melakukan Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Sedangkan untuk pengujian reliabel tidaknya suatu instrumen bisa dilihat dari perhitungan dalam *SPSS Versi 21*. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Spearman-Brown* > 0,423. Dengan melihat table Reliability, kita dapat mengetahui nilai *Spearman-Brown* dan jumlah pertanyaan.

Tabel. 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar.

### Reliability Statistics

		Value	.871
	Part 1		
		N of Items	15 <sup>a</sup>
Cronbach's Alpha		Value	.859
	Part 2		
		N of Items	14 <sup>d</sup>
		Total N of Items	29
Correlation Between Forms			.972
		Equal Length	.986
Spearman-Brown Coefficient		Unequal Length	.986
Guttman Split-Half Coefficient			.985

a. The items are: N.1, N.2, N.3, N.4, N.5, N.7, N.8, N.10, N.12, N.13, N.14, N.15, N.16, N.17, N.18.

b. The items are: N.18, N.19, N.20, N.21, N.22, N.23, N.24, N.26, N.28, N.31, N.33, N.35, N.36, N.37, N.38.

### Scale Statistics

	Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
Part 1	46.3182	62.132	7.88239	15 <sup>a</sup>
Part 2	43.0455	54.998	7.41605	14 <sup>b</sup>
Both Parts	89.3636	230.719	15.18942	29

a. The items are: N.1, N.2, N.3, N.4, N.5, N.7, N.8, N.10, N.12, N.13, N.14, N.15, N.16, N.17, N.18.

b. The items are: N.19, N.20, N.21, N.22, N.23, N.24, N.26, N.28, N.31, N.33, N.35, N.36, N.37, N.38.

Dari hasil perhitungan menggunakan program *SPSS Versi 21*, diperoleh nilai *Spearman-Brown* adalah 0,986, sebagai nilai  $r_{hitung}$ . Nilai  $r_{tabel}$  untuk nilai  $N = 22$  (jumlah responden uji coba) dan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai  $r_{tabel} = 0,423$ . Dari hasil diatas koefisien reliabilitas berada pada taraf sangat tinggi, maka angket strategi bermain peran dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar SKI

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.881
		N of Items	12 <sup>a</sup>
Cronbach's Alpha	Part 2	Value	.865
		N of Items	11 <sup>b</sup>
	Total N of Items		23
Correlation Between Forms			.921
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.959
	Unequal Length		.959
Guttman Split-Half Coefficient			.959

a. The items are: no.1, no.2, no.4, no.5, no.6, no.7, no.8, no.9, no.10, no.11, no.12, no.13.

b. The items are: no.13, no.14, no.15, no.16, no.17, no.18, no.19, no.23, no.24, no.28, no.29, no.30.

Scale Statistics

	Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
Part 1	10.2273	8.089	2.84407	12 <sup>a</sup>
Part 2	9.1364	7.361	2.71320	11 <sup>b</sup>
Both Parts	19.3636	29.671	5.44711	23

a. The items are: no.1, no.2, no.4, no.5, no.6, no.7, no.8, no.9, no.10, no.11, no.12, no.13.

b. The items are: no.14, no.15, no.16, no.17, no.18, no.19, no.23, no.24, no.28, no.29, no.30.

Dari hasil perhitungan menggunakan program *SPSS Versi 21*, diperoleh nilai *Spearman-Brown* adalah 0,959, sebagai nilai  $r_{hitung}$ . Nilai  $r_{tabel}$  untuk nilai  $N = 22$  (jumlah responden uji coba) dan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai  $r_{tabel} = 0,423$ . Dari hasil diatas koefisien reliabilitas berada pada taraf sangat tinggi, maka angket hasil belajar SKI dapat digunakan dalam penelitian.

### 3. Proses pembelajaran

#### a. Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas V B yang tanpa menggunakan strategi bermain peran menerapkan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, yaitu proses pembelajaran dimana pusat pembelajaran ada pada guru. Siswa dituntut untuk mengikuti seluruh perintah guru mulai dari menulis, mengerjakan soal dan lain-lain. Proses pembelajaran di kelas kontrol dimulai pada hari Kamis, 4 Mei 2017 pukul 10.50 – 12.10. kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol dimulai dengan berdoa bersama kemudian guru sedikit memberikan apersepsi dan motivasi agar siswa bersemangat mengikuti

pembelajaran. Langkah selanjutnya guru mengulang materi pertemuan kemarin. Langkah selanjutnya yaitu guru langsung memberikan materi Umar bin Khattab silsilah dan riwayat Umar bin Khattab, siswa memperhatikan dengan langsung dan menulis hal-hal yang penting. Langkah selanjutnya yaitu guru membagi menjadi 4 kelompok akan berdiskusi, lanjutnya menunjuk satu dari kelompok perwakilan maju untuk membacakan hasil. Setelah pembelajaran selesai siswa diminta mengerjakan tes hasil belajar SKI.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kegiatan pembelajaran di kelas kontrol terkesan monoton dan membosankan, akibatnya banyak di antara siswa-siswa yang asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Dan sedikit siswa yang aktif dalam menjawab maju hanya siswa-siswa itu saja.<sup>60</sup>

Sedangkan hasil wawancara dengan sebagian siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa sebagian siswa yang tergabung dalam kelas kontrol merasa senang menyukai SKI dan sebagian lainnya merasa tidak senang. Mereka yang senang adalah siswa yang memperhatikan kisah atau sejarah pada masa Umar bin Khattab, dan sebagian mereka yang tidak senang adalah karena merasa bosan, hanya menulis, mendengarkan, mengerjakan soal dan mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Observasi Penelitian kelas V B Kelas Kontrol 4 Mei 2017 pukul 10.50 – 12.10.

<sup>61</sup> Hasil Wawancara dengan siswa Kelas V B Kontrol Hari Rabu Tanggal 25 april 2018.



b. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas V A yang diberi perlakuan berupa strategi bermain peran dalam pembelajarannya, dimana pembelajaran lebih terpusatkan pada siswa. Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan pada hari Sabtu, 7 April 2018 dimulai pukul 10.15 - 11.25. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dan motivasi agar siswa selalu bersemangat dalam menuntut ilmu. Sebelum masuk pada materi pelajaran guru terlebih dahulu memberitahukan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Langkah awal dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen ini adalah guru bercerita dan melakukan tanya jawab kepada siswa, dengan menggunakan metode tanya jawab, guru dan siswa terlihat lebih interaktif dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan tidak membosankan. Setelah penjelasan materi selesai. Langkah selanjutnya yaitu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, guru membagi siswa untuk bermain peran sesuai dengan tokohnya dan 1 menjadi pengamat, guru menjelaskan cara bermainnya. Lanjutnya siswa diminta latihan mendalami tokoh tersebut dan menguasai jalan cerita yang akan diperankan. Langkah selanjutnya yaitu guru mempersilahkan setiap kelompok untuk mempertunjukkan hasil bermain peranannya di depan, dan meminta satu anak menjadi

pengamat dan saling ditanggapi oleh kelompok lainnya. Lanjutnya siswa mengerjakan angket strategi bermain peran. Lanjutnya siswa mengerjakan tes hasil belajar SKI. Langkah akhir dalam pembelajaran ini adalah guru mengapresiasi hasil kerja siswa, menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar, senantiasa rajin belajar dan berperilaku baik. Dalam pembelajaran kelompok eksperimen pembelajaran untuk menghidupkan kembali suasana historis, agar menarik perhatian anak dan merasa senang, sehingga suasana kelas menjadi hidup dalam belajar sejarah kebudayaan islam.

Sedangkan hasil wawancara dengan sebagian siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa sebagian siswa yang tergabung dalam kelas eksperimen kebanyakan merasa senang menyukai SKI. Mereka yang senang adalah siswa yang memperhatikan kisah atau sejarah pada masa Umar bin Khattab.<sup>62</sup>

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Sebelum menyajikan data terlebih dahulu penulis terangkan langkah-langkah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mengadakan observasi di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini seperti kondisi siswa, proses pembelajaran dan lain sebagainya.

---

<sup>62</sup> Hasil Wawancara dengan siswa Kelas V B Kontrol Hari Sabtu Tanggal 5 Mei 2018

2. Sebelum melakukan penyebaran angket dan tes hasil belajar kepada kelas yang dijadikan subjek penelitian, penulis mengujicobakan terlebih dahulu instrumen kepada sekolah lain yang memiliki kesetaraan yang sama yaitu sama-sama kelas yang sama, untuk mengetahui apakah instrumen layak digunakan sebagai instrumen penelitian atau tidak dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas.
3. Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, penulis melakukan penelitian, dengan dua kelas yaitu kelas V A dan kelas V B. Kelas V A dengan strategi bermain peran, kelas V B tidak dengan strategi bermain peran tetapi menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap hasil belajar SKI materi Umar bin Khattab.
4. Menyebarkan angket strategi pembelajaran bermain peran untuk kelas eksperimen, yaitu kelas V A setiap pertemuan bab Umar bin Khattab dibagi menjadi 4 pertemuan, pertemuan pertama tentang silsilah, riwayat Umar bin Khattab, pertemuan kedua tentang kepribadian Umar bin Khattab, pertemuan ketiga tentang perjuangan Umar bin Khattab, pertemuan keempat contoh sikap positif Umar bin Khattab dan penyebaran angket tes hasil belajar SKI, untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang dimaksud adalah materi pelajaran SKI tentang Umar bin Khattab. Dengan diadakan angket dan tes hasil belajar maka akan diketahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Adapun rincian proses pembelajaran pada siswa kelas V MI Darul Hikmah antarsoka Purwokerto Barat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian kelas V A dan V B

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok	Materi Pokok
1	Rabu, 4 April 2018	10.50 - 11.25	Kontrol	Silsilah dan riwayat Umar bin Khattab
	Sabtu, 7 April 2018	10.51 - 11.25	Eksperimen	Silsilah dan riwayat Umar bin Khattab
2	Rabu, 11 April 2018	10.50 - 11.25	Kontrol	Kepribadian Umar bin Khattab
	Sabtu, 21 April 2018	10.51 - 11.25	Eksperimen	Kepribadian Umar bin Khattab
3	Rabu, 18 April 2018	10.50 - 11.25	Kontrol	Perjuangan Umar bin Khattab
	Sabtu, 28 April 2018	10.51 - 11.25	Eksperimen	Perjuangan Umar bin Khattab
4	Rabu, 25 April 2018	10.50 - 11.25	Kontrol	Contoh Nilai-nilai positif Umar bin Khattab
	Sabtu, 5 Mei 2018	10.51 - 11.25	Eksperimen	Contoh Nilai-nilai positif Umar bin Khattab

Pada saat penelitian berlangsung ada beberapa faktor pendukung dan penghambat penggunaan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

#### 1. Faktor pendukung

- a) Sikap guru yang mau membimbing, memotivasi dan komunikatif dengan siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- b) Adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran.

c) Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga mendukung berjalannya pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran.

2. Faktor penghambat :

- a) Terbatasnya waktu pembelajaran
- b) Siswa sudah terbiasa menggunakan metode ceramah sehingga kurang bisa memahami materi.
- c) Ada siswa yang cenderung pasif sehingga kurang maksimal dalam menerima materi pelajaran.

### C. Hasil Penelitian

1. Data Angket

Data angket strategi bermain peran kelas eksperimen diperoleh pembelajaran SKI materi Umar bin Khattab, pertemuan pertama silsilah dan riwayat Umar bin Khattab, pertemuan kedua kepribadian Umar bin Khattab, pertemuan ketiga perjuangan Umar bin Khattab, dan pertemuan terakhir contoh nilai-nilai positif Umar bin Khattab.

Tabel. 4.6 Data Nilai Angket Strategi Bermain Peran

No	Nama	Skor
1	Adil	85
2	Al Birra	84
3	Alisha	75
4	Amanda	88
5	Annisa	64

6	Arya	82
7	Bayu	84
8	Bilqis	90
9	Elita	89
10	Fadila	76
11	Fahriza	77
12	Fathia	86
13	Favian	77
14	Fawwaz	82
15	Hilya	78
16	Jordy	56
17	Malikha	75
18	Marsa	80
19	Muhammad F	72
20	Muhammad S	74
21	Nabila	90
22	Nadila	69
23	Najaha	78
24	Naureen	84
25	Nur Ardhia	86
26	Pandu	85
27	Qodly	87
28	Rama	82
29	Rangga	79
30	Rekha	83
31	Roqy Yusuf	90
32	Rosidah	79
33	Rositha	74

34	Salwa	88
35	Syifa	67
36	U'afar	73
37	Zahro	88
Rata – rata		79.89
Nilai Min		56
Nilai Max		90

Pada tabel di atas, sebutkan bahwa dari 37 siswa kelas eksperimen didapat nilai tertinggi sebesar, 90 yaitu 3 siswa, nilai terendah 56 yaitu 1 siswa sedangkan nilai rata-rata angket strategi bermain peran kelas adalah 79,89.

## 2. Data Tes Hasil Belajar SKI

Data ini berupa data hasil belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Umar bin Khattab. Data tes hasil belajar akan dianalisis untuk untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar.

Tabel. 4.7 Data Hasil Belajar SKI Kelas Eksperimen

No	Nama	Sebelum	Sesudah
1	Adil Fatih	52	87
2	Al Birra	57	87
3	Alisha	65	78
4	Amanda	57	83
5	Annisa Auryn	52	65
6	Arya Abisha	57	83
7	Bayu Adi	65	87

8	Bilqis Syauqina	65	91
9	Elita Rahmah	52	91
10	Fadila Zahrotun	61	78
11	Fahriza	57	83
12	Fathia	52	87
13	Favlan	48	78
14	Fawwas Smara	65	83
15	Hilya Naura	65	96
16	Jordy Nathan	65	57
17	Malikha	57	78
18	Marsa Qalbina	52	87
19	Muhammad Fatih	61	83
20	Muhammad Subhi	57	87
21	Nabila Najla	70	91
22	Nadila Pratiwi	57	70
23	Najaha	70	87
24	Naureen Ashalina	61	91
25	Nur Ardhia	65	87
26	Pandu Aufa	70	91
27	Qodly Ray	65	87
28	Rama Endy	70	83
29	Rangga Khairi	65	91
30	Rekha	57	83
31	Roqy Yusuf	70	91
32	Rosidah Eka	70	91
33	Rositha Duta	57	91
34	Salwa Nihayatul	65	91
35	Syifa	61	87
36	U'affar	57	74
37	Zahro	48	96



Rata – rata	60,19	84.62
Nilai Min	70	57
Nilai Max	48	96

Pada tabel di atas, bahwa dari 37 siswa kelas eksperimen nilai sesudah dan sebelum memiliki peningkatan. Nilai tertinggi sesudah pembelajaran 96 yaitu 2 siswa, nilai terendah 57 yaitu 1 siswa sedangkan nilai rata-rata angket strategi bermain peran kelas adalah 84,62 selisihnya sebesar 24,43.

Tabel. 4.8 Data Hasil Belajar SKI Kelas Kontrol

No	Nama	Sebelum	Sesudah
1	Aanaqah Z	48	57
2	Abda Putra	57	78
3	Alfin Ahmad	70	74
4	Alifah Nuha	61	78
5	Alvita Nur	52	57
6	Arsyaghali	48	61
7	Eka aprilia	65	78
8	Erlin Azari	57	57
9	Fadellin Rivi	52	70
10	Fadhel Rasyad	65	83
11	Faiq Hamzah	57	74
12	Faisa Rahma	48	74
13	Faiz Ibnu S	48	61
14	Fayruz Amelia	65	83
15	Fikri Nur	65	83
16	Haidar Alif	61	70

17	Jingga S	39	43
18	Muhammad Dzaky	52	57
19	Muhammad Hananto	61	70
20	Muhammad Rizki	57	61
21	Nafila Mahmuda	70	87
22	Nafisa Ainu	65	78
23	Nafisah Ayu	70	78
24	Nahdana A	52	61
25	Naila Faradisa	56	74
26	Naurah Mahabati	70	78
27	Nisa Yasykur	65	74
28	Nismaraika	70	87
29	Parahita Ararya	43	48
30	Rafie Abhista	57	65
31	Rahma Nur A	70	78
32	Ranti Puspita	70	78
33	Rizqy Nabila	57	64
34	Rona Humaira	65	74
35	Salwa Aldhena	61	70
36	Shello Barqi	57	65
37	Yusuf Satrio	48	52
Rata – rata		58.76	69.73
Nilai Min		39	43
Nilai Max		70	87

Pada tabel di atas, bahwa dari 37 siswa kelas kontrol nilai sesudah dan sebelum memiliki peningkatan. Nilai tertinggi sesudah pembelajaran 87 yaitu 3 siswa, nilai terendah 43 yaitu 1 siswa sedangkan nilai rata-rata sesudah hasil belajar adalah 69,73 selisihnya sebesar 10, 97.

#### D. Analisis Data

Data hasil penelitian yang dianalisis merupakan data yang diperoleh dari hasil setelah diberikan perlakuan. Data yang dianalisis berupa data angket dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Dari hasil skor jawaban responden pada angket strategi pembelajaran bermain peran untuk kelas eksperimen yang telah dibuat oleh peneliti dengan jumlah item keseluruhan sebanyak 29 pertanyaan yaitu 16 pertanyaan positif dan 13 pertanyaan negatif dengan 37 responden. *Pre test* dan *post test* jumlah item keseluruhan sebanyak 23 dengan 37 responden. Untuk mengetahui kesamaan antara kelas kontrol dengan kelas khusus sebelum diberi perlakuan maka menggunakan uji t *Independent sample test*, dengan aplikasi *SPSS Versi 2.1*.

Tabel 4. 9 Hasil *Pre Test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Group Statistics				
		Strategi Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre Test	Strategi Konvesional		37	58.76	8.509	1.399
	Strategi Bermain Peran		37	60.19	6.645	1.092

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pre Test	Equal variances assumed	2.325	.132	-.807	72	.422	-1.432	1.775	-4.971	2.106
	Equal variances not assumed			-.807	68.005	.422	-1.432	1.775	-4.974	2.109

Dari tabel di atas uji t independen samples test maka terlihat pada nilai  $-t_{hitung} (-0,807) > -t_{tabel} (-1.994)$  maka  $H_0$  di terima, jadi kesimpulannya tidak ada perbedaan rata-rata *pre-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Di sini terbukti kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pembelajaran memiliki keadaan yang sama atau tidak ada perbedaan.

Tabel 4.10 Hasil Uji T *Pre Test* dan *Post test* Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Pre Test	58.7568	37	8.50949	1.39895
	Post_Test	69.7297	37	10.94595	1.79950

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Test & Post_Test	37	.845	.000

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_Test - Post_Test	-10.97297	5.89956	.96988	-12.93998	-9.00596	-11.314	36	.000

Dari tabel uji t *pre test* dan *post test* kelas kontrol maka terlihat pada nilai  $-t_{hitung}$  sebesar  $-11.314 < -t_{tabel}$  sebesar  $-2.030$  jadi  $H_0$  ditolak artinya ada perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah ketika menggunakan pembelajaran konvensional. Dari nilai mean dapat diketahui rata-rata hasil belajar sesudah

pembelajaran konvensional lebih besar dari pada sebelum pembelajaran selisihnya sebesar 10,97.

Tabel 4.11 Hasil Uji T *Pre Test* dan *Post test* Kelas Eksperimen

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test	60.1892	37	6.64512	1.09245
	Post_Test	84.6216	37	8.14914	1.33971

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_Test & Post_Test	37	.308	.064

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	-24.43243	8.78933	1.44496	-27.36294	21.50193	-16.909	36	.000

Dari tabel uji t *pre test* dan *post test* kelas eksperimen maka terlihat pada nilai  $-t_{hitung}$  sebesar  $-16,909 < -t_{tabel}$  sebesar  $-2.030$  jadi  $H_0$  ditolak artinya ada perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah ketika menggunakan Strategi pembelajaran bermain peran. Dari nilai mean dapat diketahui rata-rata hasil belajar sesudah strategi pembelajaran lebih besar dari pada sebelum pembelajaran selisihnya sebesar 24,43.

Tabel 4.12 Hasil *Post test* kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Strategi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Strategi Konvensional	37	69.73	10.946	1.800
	Strategi Bermain Peran	37	84.62	8.149	1.340

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	5.326	.024	-6.638	72	.000	-14.892	2.243	-19.364	-10.420
	Equal variances not assumed			-6.638	66.528	.000	-14.892	2.243	-19.370	-10.413

Dari tabel di atas uji t independen samples test maka terlihat pada nilai  $-t_{hitung} (-6.638) < -t_{tabel} (-1.994)$  maka  $H_0$  ditolak, jadi kesimpulannya ada perbedaan rata-rata *post-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Di sini terbukti bahwa ada pengaruh signifikan variabel strategi pembelajaran bermain peran kelompok eksperimen terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat selisihnya sebesar 14,89.

#### E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya kecenderungan yang lebih baik dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan mencari ada tidaknya pengaruh strategi pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar SKI kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas V A dan kelas V B. Kelas V A dijadikan kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Perbedaan dari *treatment* (perlakuan) yang diberikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terletak pada penerapan strategi pembelajaran dalam pembelajaran SKI materi Umar bin Khattab. Strategi bermain peran diberikan kepada kelas eksperimen dan tidak menggunakan strategi diberikan kepada kelas kontrol. Adapun hal-hal yang diteliti dalam penelitian ini adalah mengenai hasil belajar siswa.

Bentuk instrumen yang digunakan dalam menguji hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda. Soal tersebut terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar memenuhi kriteria sebagai instrumen penelitian yang baik dan handal. Dari pengujian analisis butir soal, 23 soal dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya instrumen yang digunakan dalam angket strategi bermain peran, dari pengujian analisis butir soal, 29 soal dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen penelitian dan instrumen hasil belajar *pre test* dan *post test* jumlah item keseluruhan sebanyak 23 dinyatakan valid dan reliabel.

Berdasarkan pengamatan pada saat meneliti kelas eksperimen yaitu kelas V A, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran anak terkesan menyenangkan, aktif, menghidupkan kembali suasana historis sehingga suasana kelas menjadi hidup dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Hal tersebut selaras dalam teori Jill Hadfield (1986) menyebutkan bahwa strategi bermain peran (*role playing*) adalah suatu permainan gerak

yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.<sup>63</sup> Dan bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.<sup>64</sup>

Selain itu, dalam proses pembelajarannya guru juga menggunakan media name tag dan naskah dialog bermain peran. Strategi bermain peran ini juga memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.<sup>65</sup>

Melalui bermain peran siswa dapat berinteraksi dan menghayati tokoh serta siswa dibawa pada zaman Umar bin al-Khattab, melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, Anak dapat menyusun pikirannya dengan teratur.<sup>66</sup> Hal ini terbukti dalam apa yang dikemukakan Abu Hamidi.

Sedangkan pengamatan pada kelas kontrol yaitu kelas V B, pembelajaran dilakukan dengan strategi yang biasa digunakan. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Dalam pembelajaran konvensional guru memberikan materi secara urut kemudian siswa mendengarkan dan diberi kesempatan untuk mencatat. Selanjutnya guru memberikan membagi siswa menjadi empat kelompok untuk berdiskusi dan tanya jawab guru dengan siswa. Pembelajaran tanpa strategi bermain peran

---

<sup>63</sup> Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran",...,16 januari 2013.

<sup>64</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*,..., hlm. 109.

<sup>65</sup> Hasil Observasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pada Sabtu 5 Mei 2018.

<sup>66</sup> Abu Hamidi, Joko Tri Prasetyo, *SBM Strategi Belajar Mengajar*,..., hlm. 65.



membuat, yaitu dengan menggunakan strategi yang biasanya membuat siswa hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru, serta siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga menjadi pasif.<sup>67</sup>

Penelitian ini melakukan wawancara dengan 2 siswa kelas sampel yang diampu oleh Pak Syukur Setiyadi. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan terlihat masih banyak siswa kurang jelas dan merasa bingung sehingga guru harus berkali-kali menjelaskan agar siswa benar-benar paham.<sup>68</sup>

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran bermain peran mempunyai perbedaan dengan strategi pembelajaran konvensional. Dari hasil pembelajaran kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi pembelajaran bermain peran nilai rata-ratanya 69,73, dan dari hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan strategi bermain peran nilai rata-ratanya 84,62. Dari hasil tersebut nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol selisihnya yaitu 14, 89.

Hal ini dapat dilihat pada hasil uji Dari tabel di atas uji t independen samples test maka terlihat pada nilai  $-t_{hitung} (-6.638) < -t_{tabel} (-1.994)$  maka  $H_0$  ditolak, jadi kesimpulannya ada perbedaan rata-rata *post-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Di sini terbukti bahwa ada pengaruh variabel strategi pembelajaran bermain peran kelompok eksperimen terhadap hasil belajar SKI kelas V A di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat.

---

<sup>67</sup> Hasil Observasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pada sabtu 25 April 2018

<sup>68</sup> Hasil wawancara 2 siswa kelas sampel, pada tanggal 17 Mei 2018.

Menurut teori Gestalt dalam Ahmad Susanto, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya.<sup>69</sup> Berdasarkan penelitian ini faktor yang lebih dominan diri siswa.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kebudayaan islam materi Umar bin Khattab.



IAIN PURWOKERTO

---

<sup>69</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, ...,* hlm.12.

## **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