

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TARIKH ISLAM KELAS X
DI SMA 1 'AISYIYAH PALEMBANG**



PROGRAM SARJANA S.I.

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.)**

Oleh

**HANDOKO
NIM. 08210047**

Jurusan Pendidikan Agama Islam

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2016**

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur hanyalah bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tarikh Islam Kelas X di SMA ‘Asyiyah 1 Palembang”**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kehadiran junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, serta segenap sekeluarga, sahabat, dan pengikutnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) di Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Dalam penyusunan skripsi, penulis banyak mendapat bantuan berbagai pihak, untuk itulah sewajarnya penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Aflatun Muchtar, M.A., selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang
2. Bapak Dr. Kasinyo Harto M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang
3. Ibu Zuhdiyah M.Pd.I., selaku Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI)
4. Ibu Ermis Suryana, M.Pd.I selaku Penasehat Akademik

5. Bapak Dr. Akmal Hawi, M.Ag dan Ibu Maryamah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya dalam penyelesaian skripsi ini
6. Keluargaku terutama Bapak dan Ibuku yang telah memberikan semangat segalanya untuk kelancaran semua cita-citaku
7. Almamaterku yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahanku.

Semoga bimbingan dan bantuannya yang telah diberikan dapat bermanfaat dan menjdai amal sholeh disisi-Nya. Akhirnya harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan kita semua, amin.

Palembang, 21 Januari 2016

Penulis

Handoko

NIM. 08210047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
E. Tinjauan Kepustakaan	9
F. Kerangka Teori	11
G. Variabel Penelitian	15
H. Defenisi Operasional	16
I. Hipotesis Penelitian	17
J. Metodologi Penelitian	18
K. Sistematika Pembahasan	23
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>).....	25
B. Hasil Belajar	34
C. Materi Tarikh Islam	44
BAB III DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN	
A. Sejarah Berdirinya SMA Asyiyah 1 Palembang	46
B. Letak Geografis SMA Asyiyah 1 Palembang.....	48
C. Visi Dan Misi SMA Asyiyah 1 Palembang.....	48
D. Profil SMA Asyiyah 1 Palembang	49
E. Keadaan Sarana Dan Prasarana SMA Asyiyah 1 Palembang	50
F. Keadaan Guru, Pegawai Dan Wali Kelas SMA Asyiyah 1 Palembang	53
G. Keadaan Dan Kegiatan Siswa.....	56
H. Gambaran Umum	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	61
B. Analisis Pembahasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol Di kelas X SMA Asyiyah 1 Palembang	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran-Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mencari informasi tentang penerapan metode bermain peran (*Role playing*) Terhadap hasil belajar siswa pada materi tarikh islam kelas X di SMA Asyiyah 1 Palembang. Hal ini di dasari oleh pengamatan awal penulis melihat hasil belajar siswa pada materi tarikh islam siswa kelas X yang homogen/relatif sama.

Adapun tujuan peneliitian yang peulis lakukan adalah untuk mendapatkan informasi apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan dan kelas kontrol yang tidak diterapkan metode bermain peran (*Role playing*) pada materi tarikh islam di kelas X di SMA Asyiyah 1 Palembang.

Populasi dalam peneliitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 144 orang. Dari jjumlah populasi tersebut penulis menentukan sampel dengan mengambil X.2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 35 orang dan kelas X.1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 38 orang.

Untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat pengumpul data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian data yang di dapat hasil post test di analisa dengan menggunakan rumus statistik berupa rumus Uji-t.

Setelah dilakukan analisa data, penulis mendapatkan informasi bahwa Berdasarkan hasil perhitungan pada kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 76,29, varians 79,33, simpangan baku 8,91, modus 82,75 dan uji normalitas -0,71 yang berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 63,27, varians 79,33, simpangan baku 9,30, modus 68,1 dan uji normalitas -0,44 yang berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil pengujian yang dilakukan pada analisis data *post test* didapat harga $F_{hitung} = 1,089$ F_{hitung} yang telah diperoleh dibandingkan dengan F_{tabel} yaitu pada taraf signifikan 5% = 1,890 maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Hal ini berarti terima H_0 menunjukkan bahwa kedua data kelompok tersebut homogen. Jadi analisis hasil perhitungan dengan rumus uji-t pada soal *post test* diperoleh harga t_{hitung} sebesar 6,11 kemudian dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} dengan $df = (n_1+n_2)-2 = (38+35)-2 = 71$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,99 Setelah dikonsultasikan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,11 > 1,99$. Hal ini bearti H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan pada umumnya bertujuan untuk mengembangkan manusia menjadi manusia yang memiliki pribadi matang, dewasa, mandiri, memiliki moral yang sesuai dengan norma-norma kehidupan masyarakat dan bangsa, serta siap dan mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan hidup dan kehidupan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia seutuhnya, yaitu sebagaimana termaktub dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Mengingat sangat pentingnya pencapaian tujuan pendidikan tersebut di atas bagi kehidupan, maka pendidikan harus diselenggarakan dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat memperoleh hasil semaksimal mungkin, diantaranya dengan menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar.

¹ Tim Penyusun, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung : Focus Media, 2003), hlm. 6

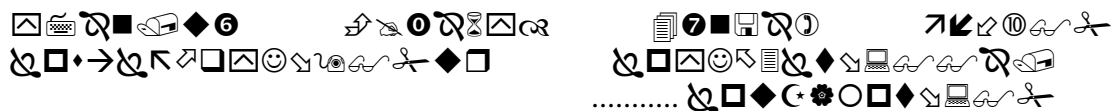
Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan, di dalamnya terjadi interaksi edukatif antara guru dan anak didik, ketika guru menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik di kelas. Bahan pelajaran yang guru berikan itu akan kurang memberikan dorongan (motivasi) kepada anak didik bila penyampaiannya menggunakan strategi yang tidak tepat. Disinilah kehadiran metode menempati posisi penting dalam penyampaian bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan pemakaian metode justru akan mempersulit bagi guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pelajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat. Kelas yang kurang bergairah dan kondisi anak didik yang kurang kreatif dikarenakan penentuan metode yang kurang sesuai dengan sifat bahan dan tidak sesuai dengan tujuan pengajaran. Karena itu dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Nilai strategisnya adalah metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar.²

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar.

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010), hlm.76

Metode adalah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu. Ungkapan paling tepat dan cepat itulah yang membedakan *method* dengan *way* yang berarti cara dalam bahasa Inggris.³ Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, metode mengajar merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran.⁴

Islam sebagai agama telah memberikan gambaran mengenai metode mengajar yang baik itu dapat dipahami melalui sebuah ayat QS. An-Nahl : 125 sebagai berikut:



Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah, dan pengajaran yang baik”. (QS. An-Nahl : 125)⁵

Berdasarkan ayat tersebut secara *lahiriyah* memberi petunjuk tentang metode mengajar. Bahwa metode atau cara yang mesti dilakukan dalam belajar yaitu ; dengan cara bijaksana sesuai dengan situasi dan kondisi serta kemampuan pemahaman siswa. Guru sebagai pendidik menjadi kunci utama dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, profesionalisme guru harus benar-benar dapat dipertanggung jawabkan demi terciptanya pembelajaran yang kondusif, efektif, dan menyenangkan.

³ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. Ke-3, (Jakarta : Raja Grafindo, 2008), hlm. 9
⁴ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam.*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Kalam Mulia, 2008), hlm. 2
⁵ Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Jakarta : Magfirah Pustaka, 2006), hlm. 281

Selain itu, metode mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam pengajaran adalah keterampilan dalam memilih metode.⁶

Syaiful Bahri Djamarah dalam Pupuh Fathurrohman, menjelaskan bahwa metode belajar memiliki kedudukan sebagai berikut :

1. Sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM);
2. Menyasati perbedaan individu anak didik;
3. Untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁷

Dewasa ini, lahir berbagai macam metode pembelajaran yang membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya metode belajar tersebut, diharapkan seorang pendidik akan lebih mudah menyampaikan bahan ajar dan mencapai tujuan dari bahan ajar yang diajarkan tersebut. Bagi peserta didik sendiri, metode belajar tertentu dapat membantu memudahkan pemahaman dan pencapaian dari materi yang disampaikan pendidik. Selain itu, metode belajar yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan sehingga pada akhirnya proses pembelajaran akan dapat dianggap sukses dengan menggunakan suatu metode tertentu.

Sudah menjadi rahasia umum bahwa penggunaan metode yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan bahan ajar ataupun suatu mata pelajaran tertentu akan

⁶ Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-4, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2010), hlm. 55

⁷ *Ibid.*,

menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dalam belajar, bahkan bagi seorang guru sendiri. Sebagai contoh, seorang guru yang hanya mengandalkan metode ceramah saja dalam penyampaian materi, akan menyebabkan timbulnya kejenuhan dalam diri peserta didik untuk menerima pelajaran. Hal ini dapat pula menyebabkan peserta didik tidak serius dan tidak fokus serta tidak konsentrasi dalam menerima pelajaran dan dapat memicu peserta didik melakukan hal-hal yang kurang baik, seperti sering keluar kelas saat belajar dengan alasan yang tidak tepat, mengantuk saat belajar dan mengobrol dengan teman-temannya saat proses belajar sedang berlangsung.

Slameto yang dikutip oleh Saiful Bahri Djamarah, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸ Sedangkan Oemar Hamalik, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.⁹ Senada dengan *Hintzman*, belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia, dan hewan disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, belajar adalah sebuah aktivitas jiwa raga, menuju perubahan yang relatif permanen pada aspek psikologi yang berkaitan

⁸ Saiful Bahri Djamarah dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 13

⁹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Melalui Pendekatan Sistem*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002), hlm. 154

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rajawali Grafindo Persada, 2010), hlm. 65

dengan pengetahuan, perasaan, dan keterampilan. Pada hakikatnya belajar adalah perubahan ke arah positif yang bersifat relatif permanen baik ada guru atau tidak.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Pada mata pelajaran tertentu atau materi tertentu dapat diterapkan suatu metode yang sesuai dengan tujuan dan isi materi yang diinginkan oleh mata pelajaran atau materi tersebut. Artinya, ada metode yang dominan yang dapat dilakukan atau digunakan dalam menyampaikan suatu materi dalam mata pelajaran tertentu. Misalnya, metode demonstrasi akan lebih sering digunakan dalam mata pelajaran Fiqh yang materinya banyak berisi tentang ibadah dan praktek-praktek agama lainnya. Maksudnya metode demonstrasi ini akan lebih efektif digunakan dalam penyampaian materi dalam Fiqh di samping penggunaan metode-metode lain seperti ceramah dan diskusi. Begitu pula pada materi pelajaran Tarikh Islam, ada metode yang dominan yang dapat digunakan oleh pendidik agar tujuan dari materi pelajaran itu secara umum dapat tercapai. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggali dan mendapatkan informasi tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar siswa pada materi Tarikh Islam.

Dengan melihat latar belakang yang ada di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dan menulis sebuah penelitian yang berjudul ***“Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tarikh Islam Kelas X di SMA ‘Asyiyah 1 Palembang”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari paparan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran (*role playing*) pada materi Tarikh Islam di kelas X di SMA ‘Asyiyah 1 Palembang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan metode bermain peran (*role playing*) pada materi Tarikh Islam di kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan dan kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran (*role playing*) di kelas X di SMA ‘Asyiyah 1 Palembang?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti hanya dibatasi pada bagaimana hasil belajar siswa dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dan tanpa menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada materi

Tarikh Islam Perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin Umar Ibnu Khattab di kelas X¹ dan X² SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, dapat Peneliti paparkan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran (*role playing*) pada materi Tarikh Islam di kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan metode bermain peran (*role playing*) pada materi Tarikh Islam di kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.
- c. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan dan kelas eksperimen yang diterapkan metode bermain peran (*role playing*) di kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.

d. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini, dapat Peneliti paparkan sebagai berikut :

- a. Mengajak para guru pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan untuk mengenal metode bermain peran (*role playing*)
- b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi semua masyarakat yang membaca ataupun peneliti sendiri
- c. Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi rujukan bagi guru mengenai penerapan metode bermain peran (*role playing*) di kelas pada materi Tarikh Islam
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sebagai literatur bagi peneliti selanjutnya

E. Tinjauan Kepustakaan

Sehubungan dengan adanya ide dan gagasan peneliti tentang judul skripsi yang akan diajukan penerapan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar pada materi tarikh Islam kelas X di SMA ‘Asyiyah Palembang sebagai bahan pertimbangan maka kajian pustaka ini peneliti akan menyebutkan beberapa skripsi yang telah disusun oleh mahasiswa sebelumnya, guna untuk membantu peneliti dalam penelitian skripsi kali ini. Adapun beberapa tulisan skripsi tersebut adalah:

Pertama, Penelitian Skripsi yang dibuat pada tahun 2010 yang berjudul “*Penggunaan Metode Bermain Peran (Role playing) dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Pelajaran Tentang Tarikh Islam Bagi Siswa Kelas VI SDN 09 Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir*” oleh Hana menjelaskan sebagai berikut :

1. Keadaan penguasaan materi pelajaran Tarikh Islam siswa kelas VI SDN 09 Tanjung Raja Kab. OI sebelum diterapkan metode bermain peran dapat dilihat pada rentang nilai dengan kategori sangat baik 0%, kategori baik 5%, kategori cukup 30% dan kategori kurang 65%.
2. Keadaan penguasaan materi pelajaran Tarikh siswa kelas VI SDN 09 Tanjung Raja Kab. OI setelah menggunakan metode bermain peran dapat terlihat pada siklus I dengan kategori sangat baik 15%, kategori baik 20%, kategori cukup 50% dan kategori kurang 40%. Sedangkan pada siklus II untuk kategori sangat baik 10%, kategori baik 55%, kategori cukup 20% dan kategori kurang 15%.
3. Dari penelitian ini, dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan penguasaan materi pelajaran Tarikh Islam dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI SDN 09 Tanjung Raja Kab. OI.

Kedua, Penelitian Skripsi yang dibuat pada tahun 2010 yang berjudul *“Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Bermain Peran kelas IV SDN 03 Kenten Kab. Banyuasin”* oleh Azizah menjelaskan sebagai berikut :

1. Sebelum menerapkan metode bermain peran, proses pembelajaran yang dihasilkan, baik rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata 4,67 dan persentase ketuntasan belajar hanya 44%.

2. Setelah menerapkan metode bermain peran, pada siklus I rata-rata nilai belajar siswa 5,92 dengan persentase ketuntasan belajar 62,22%. Sedangkan pada siklus II meningkatkan, persentase 93,33% dan nilai rata-rata adalah 7,03.
3. Metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV SDN 03 Kenten Kab. Banyuasin ditunjukkan dari hasil perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Ketiga, Penelitian Skripsi yang dibuat pada tahun 2010 yang berjudul *“Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Agama Islam bagi siswa kelas III SDN 01 Tugu Agung Kec. Lempuing Kab, OKI”* oleh Surat Maidah menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang relevan jika digunakan pada pelajaran yang memerlukan *modelling* atau semacam figur dalam pokok bahasannya. Selain itu, penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan tinjauan kepustakaan di atas, maka penelitian ini difokuskan tentang *“Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tarikh Islam Di Kelas X Sma ‘Asyiyah 1 Palembang”* dengan menggunakan analisis eksperimen.

F. Kerangka Teori

1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Setiap aktivitas yang disengaja untuk mencapai suatu tujuan harus mempunyai dasar atau landasan tempat berpijak yang kokoh dan kuat. Dasar adalah pangkal tolak suatu aktivitas. Dasar dari pendidikan Islam tentu saja didasarkan kepada falsafah hidup suatu negara. Sebab sistem pendidikan Islam dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.¹¹

Metode secara harfiah artinya cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata mengajar sendiri sendiri berarti memberi pelajaran.¹²

Metode bermain peran (*role playing*) adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian ataupun kenyataan. Semuanya dalam bentuk tingkahlaku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.¹³ Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran artinya memegang fungsi dan dapat dipakai sebagai

¹¹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan ...*, *Op.Cit.*, hlm. 121

¹² Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar ...*, *Op.Cit.*, hlm. 55

¹³ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan ...*, *Op.Cit.*, hlm. 309

suatu metode dalam mengajar.¹⁴ Di mana peserta didik bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis suatu materi.¹⁵

Langkah-langkah penggunaan bermain peran:

- a. Tetapkan dulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas
- b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut
- c. Tetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran sedang berlangsung
- e. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peran
- f. Akhiri bermain peran pada waktu pembicaraan mencapai ketegangan.
- g. Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada bermain peran tersebut.
- h. Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai pertimbangan lebih lanjut.¹⁶

Metode bermain peran selain mempunyai beberapa kelebihan, juga mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut :

- a. Kelebihan metode bermain peran
 - 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
 - 2) Siswa akan terlath untuk berinisiatif dan berkreasi.
 - 3) Bakat yang ada pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
 - 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - 5) Siswa meperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

¹⁴ Muhamad Abdul Qadir Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hlm. 341

¹⁵ Roestiyah N.K., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hlm. 90

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-3, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 89

- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.
- b. Kelemahan metode bermain peran
- 1) Sebagian besar siswa yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang kreatif.
 - 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
 - 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
 - 4) Sering kelas lain menjadi terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.¹⁷

Materi Tarikh Islam lebih banyak berisi materi yang berkaitan dengan sejarah-sejarah masa lampau. Kebanyakan tarikh yang diceritakan merupakan fenomena-fenomena sosial masyarakat masa lampau.

Dalam menetapkan metode mengajar, bukan tujuan yang menyesuaikan dengan metode atau karakter anak, tetapi metode hendaknya menjadi variabel dependen yang dapat berubah dan berkembang sesuai kebutuhan. Karena itu, efektivitas penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran sebagai persiapan tertulis.¹⁸

Penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada materi Tarikh Islam perlu untuk dipikirkan pelaksanaannya, sebab materi-materi yang ada dalam mata pelajaran Tarikh Islam banyak sekali yang mengangkat fenomena-fenomena sosial yang mungkin akan efektif pembelajarannya apabila menggunakan metode bermain peran.

¹⁷ *Ibid.*,

¹⁸ Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar ..., Op.Cit.*, hlm. 59

2. Hasil Belajar

Oemar Hamalik menjelaskan, hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁹

Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang diperoleh setelah melalui proses belajar.²⁰ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam belajar.²¹

Sedangkan Dimiyah dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru, dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.²²

G. Variabel Penelitian

¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hlm. 30

²⁰ Dwi Jaya, *Aplikasi Komputer untuk Analisis Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hlm. 23

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, Cet. Ke-3, (Bandung : Rosdakarya, 1992), hlm. 22

²² Indramunawar, *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)*, 2009, Diakses dari <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html>, pada 27/05/2013/20.00 WIB

Adapun variabel penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi dua variabel, yaitu variabel pengaruh atau variabel bebas (X) dan variabel terpengaruh atau variabel terikat (Y). Variabel X dan Y dijelaskan sebagai berikut:

X : Penerapan metode bermain peran (*role playing*)

Y : Hasil belajar siswa pada materi Tarikh Islam kelas X

Kedua variabel ini dimaksudkan peneliti untuk melihat pengaruh suatu *treatment* atau perlakuan terhadap variabel terpengaruh.

H. Definisi Operasional

1. Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Penerapan metode pembelajaran adalah bagaimana penerapan suatu metode pembelajaran. Penerapan ini digunakan untuk mengetahui keefektifan metode tersebut dengan indikator keaktifan dan hasil belajar siswa setelah dilakukan evaluasi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang diterapkan adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran (*role playing*) adalah teknik penyampaian materi pembelajaran dengan cara memerankan materi yang sedang dipelajari tersebut. Bermain peranan ini melibatkan siswa sebagai pelaku dan guru sebagai pengarah permainan ataupun menjadi pengamat permainan. Penggunaan metode ini bertujuan untuk memicu ke-aktifan siswa dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang sedang diajarkan.

Untuk mengetahui apakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) itu berhasil dapat dilihat dari pelaksanaan tahapan demi tahapan penggunaan metode tersebut atau dilihat dari pelaksanaan langkah-langkah bermain peran. Langkah-langkah penggunaan metode bermain peran yang dimaksud meliputi langkah persiapan, penentuan pelaku atau pemeran, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan pengulangan permainan.

2. Hasil Belajar

Umumnya hasil belajar hampir selalu dipakai sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Dan hasil belajar pada umumnya diukur dengan menggunakan tes sesudah proses pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes inilah yang biasa digunakan sebagai tolak ukur kesuksesan pelaksanaan suatu proses pembelajaran, lebih khusus untuk mengevaluasi apakah metode yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut sudah tepat.

Biasanya hasil belajar ini didapat dari penilaian yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan penyelenggaraan pendidikan. Satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan memberikan skor atau nilai terhadap kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

I. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Alternatif

Hipotesis alternatif atau hipotesis kerja adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antar variabel-variabel penelitian. Biasanya dalam penulisannya hipotesis alternatif ditulis dengan “Ha” atau “H₁”.²³

Adapun hipotesis alternatif (H₁) yang penulis rumuskan dalam penelitian ini adalah “ada perbedaan hasil belajar pada materi Tarikh Islam kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang”.

2. Hipotesis Nihil

Hipotesis nihil atau hipotesis nol adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antar suatu variabel dengan variabel yang lainnya. Dalam penulisannya hipotesis ini dituliskan dengan simbol “H₀”.²⁴

Sedangkan hipotesis nihil (H₀) yang penulis rumuskan adalah: “tidak ada perbedaan hasil belajar pada materi Tarikh Islam kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang”.

I. Metodologi Penelitian

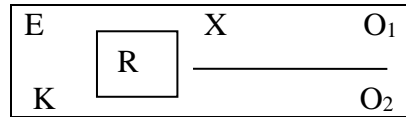
1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *Eksperimental Research* merupakan penelitian yang bertujuan menilai pengaruh atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh perlakuan itu bila dibandingkan dengan perlakuan lain. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *True Experimental Designs* dengan menggunakan desain 2 (dua) yaitu *The Post-test-Only Control Group*

²³ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2010), hlm. 144

²⁴ *Ibid.*,

Design. Baik subyek kelompok eksperimen maupun subyek kelompok pembanding telah ditentukan secara random.²⁵



Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

X : *Treatment*

O₁ : *Post-tes* menggunakan *treatment*

O₂ : *Post-tes* tidak menggunakan *treatment*

Langkah-langkah penelitian eksperimen pada dasarnya sama dengan jenis penelitian positivistic yang lain, yaitu:

- a. Memilih dan merumuskan masalah, termasuk akan menguji-cobakan perlakuan apa, dampak apa yang ingin dilihat
- b. Memilih subyek yang akan dikenai perlakuan dan subyek yang tidak dikenai perlakuan
- c. Memilih desain penelitian eksperimen
- d. Mengembangkan instrumen pengukuran (instrumen untuk mengumpulkan data)
- e. Melaksanakan prosedur penelitian dan pengumpulan data
- f. Menganalisis data

²⁵ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali Press, 2012), hlm. 99

g. Perumusan kesimpulan²⁶

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data dalam penelitian, terdiri dari dua jenis data, yaitu:

- a. Data Kualitatif, yaitu data yang dihimpun peneliti dengan lebih melihat kepada proses penelitian, dan pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi awal penelitian, wawancara, dan dokumentasi.
- b. Data Kuantitatif, yaitu data yang mendasarkan hasil penelitian pada perhitungan-perhitungan matematis yang akan memberikan gambaran atas suatu fenomena kasus yang dilakukan dalam penelitian. Data yang dihasilkan menjadi acuan peneliti dalam memberikan perlakuan. Cara-cara yang digunakan peneliti adalah melalui tes tertulis dengan teknik *post test*.

Berdasarkan sumbernya, data penelitian dapat dikelompokkan dalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder :

- a. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Untuk mendapatkannya peneliti melakukan tes dan wawancara kepada siswa yang mengikuti materi pelajaran Tarikh Islam.
- b. Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder peneliti peroleh dari

²⁶ Amad Jaedun, *Metodologi Penelitian Eksperimen*, (Yogyakarta: Lemlit UNY, 2011), hal. 8

buku, laporan, dan absensi, profil sekolah serta dokumen yang relevan dengan penelitian yang berasal dari SMA 'Asyiyah 1 Palembang.

3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek penelitian.²⁷ Adapun yang menjadi populasi dari penelitian yang penulis lakukan adalah seluruh siswa kelas X SMA 'Asyiyah 1 Palembang yang berjumlah 144 siswa.

Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel penelitian.²⁸ Adapun yang dijadikan penulis sebagai sampel penelitian dari populasi yang ada adalah siswa kelas X.2 yang berjumlah 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X.1 yang berjumlah 38 siswa sebagai kelas kontrol.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan metode atau teknik sebagai berikut:

a. Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Cet. Ke-13, (Jakarta : Rieneka Cipta, 2006), hlm. 107

²⁸ *Ibid.*,

penghayatan dilakukan anak didik dengan memerankan tokoh hidup dan mati.²⁹Metode ini penulis gunakan dasar dalam penelitian ini untuk melihat hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan metode bermain peran.

b. Metode Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan langsung, dengan disertai pencatatan hasil pengamatan terhadap keadaan atau perilaku objek yang menjadi sasaran penelitian.³⁰ Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang relevan terhadap fokus penelitian penulis tentang bagaimana penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada materi Tarikh Islam di kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.

c. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak peneliti sebagai pewawancara dan jawaban diperoleh dari pihak yang diwawancara yakni objek penelitian dan sumber data lain yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.³¹ Metode ini penulis gunakan sebagai teknik mendapatkan data serta mengumpulkan data sebanyak-banyaknya

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Rieneka Cipta, 2010), hlm. 237

³⁰ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, Cet. Ke-11, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), hlm. 70

³¹ *Ibid.*,

untuk mendapatkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penulis mewawancarai semua unsur yang terlibat langsung dengan objek penelitian seperti kepala sekolah, guru PAI maupun siswa kelas X yang peneliti lakukan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode mencari dan mendapatkan data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, prasasti, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya.³² Data-data itu penulis peroleh dari dokumen-dokumen atau arsip-arsip yang ada di lokasi penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data ini, peneliti menggunakan rumus berikut³³:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : *Mean* kelompok sampel Kontrol

\bar{X}_2 : *Mean* kelompok sampel Eksperimen

S_1^2 : Simpangan Baku kelompok sampel Kontrol

S_2^2 : Simpangan Baku kelompok sampel Eksperimen

n_1 & n_2 : Jumlah sampel masing-masing kelompok

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Cet. Ke-13 (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 231

³³ Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), hlm. 157

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyampaian tujuan. Maka pembahasan ini akan dibagi atas beberapa sub bab. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan kepustakaan, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, yang berisi pengertian penerapan, pengertian metode bermain peran (*role playing*), langkah-langkah penerapan metode bermain peran (*role playing*), kelebihan dan kekurangan bermain peran (*role playing*), pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Tarikh Islam, indikator hasil belajar, dan materi Tarikh Islam.

BAB III : Deskripsi Wilayah SMA ‘Asyiyah 1 Palembang, yang berisi sejarah berdiri, letak geografis, visi dan misi, keadaan guru, siswa dan karyawan, sarana dan prasarana, kegiatan ekstrakurikuler, serta gambaran umum pelaksanaan pelajaran PAI khususnya Tarikh Islam.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi hasil penelitian, analisis pembahasan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian Penerapan

J.S. Badudu dan Sutan Mohammad Zaid, penerapan adalah hal, cara atau hasil.³⁴ Adapun Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang.³⁵ Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan adalah perbuatan menerapkan.³⁶

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah sebuah tindakan atau perbuatan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode berasal dari bahasa Yunani, “*methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, metode menyangkut masalah

³⁴ J.S. Badudu dan Sutan Mohammad Zaid, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1996), hlm. 1487

³⁵ Lukman Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1995), hlm. 1044

³⁶ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1994), hlm. 1056

kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan.³⁷

Metode dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Jika dihubungkan dengan proses pendidikan, maka metode mengajar adalah langkah-langkah atau cara yang dipergunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai.³⁸ Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila tidak menguasai satupun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.³⁹

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode mengajar adalah teknik, cara dan jalan yang harus ditempuh oleh seorang guru untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar. Penggunaan metode yang tepat dan baik akan menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan, sehingga materi yang harus diterima oleh peserta didik akan mampu diserap dan dipahami dengan baik. Sebaliknya, jika guru tidak menggunakan metode yang

³⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hlm. 12

³⁸ Fitri Oviyanti, *Pengelolaan Pengajaran*, Cet. Ke-2, (Palembang : Rafah Press, 2009), hlm. 55

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-3, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 42

tepat atau metode yang monoton dapat menciptakan suasana belajar yang membosankan. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi tidak serius menerima dan pelajaran sehingga tujuan yang ingin dicapai tidak terpenuhi. Dengan kata lain, proses belajar mengajar yang dilakukan tidak berhasil atau tidak efektif.

Sosio drama dari kata “sosio” yang artinya masyarakat, dan drama yang artinya keadaan orang atau peristiwa yang dialami orang, sifat dan tingkah lakunya, hubungan seseorang, hubungan seseorang dengan orang lain dan sebagainya. Bermain peranan artinya memegang fungsi. Sosio drama dan bermain peran dapat dipakaikan sebagai suatu metode dalam mengajar. Maka, kedua metode itu sejalan dan sekali lalu dan karenanya biasa disebut dengan metode sosio drama saja. Dengan demikian, metode sosio drama dan bermain peran (*role playing*) adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.⁴⁰

Metode sosiodrama dan bermain peran (*role playing*) dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan

⁴⁰ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Kalam Mulia, 2008), hlm. 309

anak didik dengan memerankan tokoh hidup dan mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.⁴¹

Metode bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut: (a) memahami perasaan orang lain; (b) membagi pertanggung jawaban dan memikulnya; (c) menghargai pendapat orang lain; (d) mengambil keputusan dalam kelompok; (e) membantu penyesuaian diri dalam kelompok; dan (f) memperbaiki hubungan sosial.⁴²

Pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memeran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar dan metode ini memiliki nilai tambah yaitu; (a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil; dan (b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.⁴³

Pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*) merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi

⁴¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Rieneka Cipta, 2010), hlm. 237

⁴² Ramayulis, *Op.Cit.*, hal. 310

⁴³M. Basyrudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Cet. Ke-3, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), hlm. 51-52

partisipasi dan pengamatan dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman.⁴⁴

Dari beberapa pendapat dan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*) adalah proses belajar dengan mendramatisasikan bahan pelajaran ke dalam bentuk bermain peran. Drama yang diperankan tidak lain materi pelajaran yang sesuai dan bisa disampaikan dengan bermain peran. Tujuan dari bermain peran ini bisa untuk memecahkan suatu masalah sosial dengan partisipasi siswa sebagai pemeran. Pada saat siswa sedang memainkan perannya masing-masing, guru menjadi pengamat. Guru dan siswa yang lain mengidentifikasi masalah yang ditemukan dalam proses bermain peran yang nanti akan didiskusikan bersama-sama untuk dicari solusinya. Pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) ini dapat dimanfaatkan untuk melihat bakat-bakat seni drama yang dimiliki siswa, yang dapat dikembangkan dan berguna dikemudian hari.

3. Prinsip Dasar dan Ciri-Ciri Metode Bermain Peran

Nur menjelaskan bahwa prinsip dasar dan ciri-ciri dalam pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip Dasar Metode Bermain Peran
 - 1) Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya
 - 2) Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim
 - 3) Kelompok mempunyai tujuan yang sama
 - 4) Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 53

- 5) Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya
 - 6) Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain peran
- b. Ciri-Ciri Metode Bermain Peran
- 1) Siswa dalam kelompok bermain peran menyelesaikan materi belajar sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai
 - 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan *gender*
 - 3) Penghargaan lebih menekankan kelompok daripada masing-masing individu⁴⁵

Dari penjelasan di atas, pada dasarnya pemilihan metode bermain peran harus dilandaskan pada keterlibatan siswa sebagai anggota kelompok yang memiliki tujuan yang sama demi mencapai suatu tujuan yaitu menguasai bahan pelajaran dengan baik. Sementara itu, ciri utama dari metode bermain peran adalah dimana kelompok bermain peran terdiri dari siswa yang memiliki karakter-karakter berbeda untuk mencapai materi yang ingin dipelajari. Sebagai suatu kelompok, kerjasama antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan adalah kunci keberhasilan dari penggunaan metode bermain peran ini.

4. Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Pelaksanaan *role playing* dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Persiapan

Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula menjelaskan mengenai peranan-peranan yang akan dimainkan, pelaksanaan peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut berperan (penonton).

⁴⁵ Ras-eko blogspot/2011/05/metode bermain peran/html diakses pada 11 November 2013

b. Penentuan Pelaku atau Pemeran

Setelah mengemukakan tema cerita serta memberi dorongan kepada peserta didik untuk bermain peranan, maka diadakanlah penentuan para pelaku dan menjelaskan bilamana dan kapan harus memulai peran. Para pelaku diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental.

c. Pelaksanaan *Role Playing*

Para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tanggap masing-masing, sampai pada suatu klimaks tertentu atau titik puncak perdebatan yang hangat.

d. Diskusi

Permainan dihentikan, para pemeran dipersilahkan duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan guru yang diikuti oleh peserta didik (kelas). Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga munculah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.

e. Ulangan Permainan

Setelah diskusi selesai, dilalukan ulangan permainan atau bermain peran ulangan dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.⁴⁶

Roestiyah dalam bukunya, menjelaskan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Tetapkan dulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas
- b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut
- c. Tetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran sedang berlangsung
- e. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peran
- f. Akhiri bermain peran pada waktu pembicaraan mencapai ketegangan
- g. Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada bermain peran tersebut
- h. Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai pertimbangan lebih lanjut⁴⁷

⁴⁶ Ramayulis, *Op.Cit.*, hal. 313-314

⁴⁷ Roestiyah N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-7 (Jakarta : Rineka Cipta, 2008) hlm. 90

Dari dua buku di atas, secara jelas menggambarkan bagaimana dan langkah apa saja yang harus disiapkan dan dilakukan untuk menggunakan metode bermain peran. Langkah-langkah tersebut meliputi langkah persiapan, penjelasan materi dan pemilihan pelaku atau pemeran, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan pada akhirnya dilakukan tes sebagai teknik untuk mengetahui seberapa berhasil penggunaan metode bermain peran tersebut.

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran (*role playing*)

menurut Ramayulis

1) Kelebihan metode bermain peran (*role playing*)

- a) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- b) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang disediakan.
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
- g) Bermain peran menimbulkan diskusi yang hidup.

2) Kekurangan metode bermain peran (*role playing*)

- a) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif
- b) Banyak memakan waktu
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas

- d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat
 - e) Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya⁴⁸
- b. Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran (*role playing*) menurut Roestiyah N.K.

- 1) Kelebihan metode bermain peran (*role playing*)
Dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakuai pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk dan akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.
- 2) Kekurangan metode bermain peran (*role playing*)
 - a) Kalau guru tidak menguasai tujuan intruksional penggunaan teknik ini untuk suatu unit pelajaran, maka bermain perannya juga tidak akan berhasil. Dengan bermain peran jangan menjadi kesempatan untuk menumbuhkan prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya; sehingga menyimpang dari tujuan semula.
 - b) Dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan, sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang.
 - c) Kelemahan terakhir bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya bermain peran, karena yang memegang peranan atau penontopn tidak tahu arah bersama-sama.⁴⁹

⁴⁸ Ramayulis, *Op.Cit.*, hlm. 331-332

⁴⁹ Roestiyah, *Op.Cit.*, hlm. 92-93

Dari uraian di atas, setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan metode bermain peran ini. Metode bermain peran dapat memacu kreatifitas dan ke-aktifan belajar anak, melatih bekerja sama, membangun solidaritas antar sesama dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, tak dapat dipungkiri, penggunaan metode ini juga perlu diperhatikan dari sisi waktu dan pemaknaan tujuan penggunaannya. Metode bermain peran cukup banyak menguras waktu, dapat mengganggu kelas belajar yang lain. Namun, sebagai seorang guru, hendaklah mampu mensiasati dengan baik penggunaan metode ini demi mencapai tujuan pembelajaran.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil ialah sesuatu yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan.⁵⁰ Hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.⁵¹ Dalam konteks ini H.M. Arifin mengatakan, bahwa:

Belajar merupakan suatu kegiatan anak didik dalam menerima, menanggapi serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh guru yang berakhir pada kemampuan anak menguasai bahan pelajaran yang disajikan itu. Dengan kata lain belajar adalah suatu rangkaian proses kegiatan respon

⁵⁰ www.artikata.com, artikatahasil.html diakses pada 11 November 2013

⁵¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-3, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), hlm. 52-54

yang terjadi dalam suatu rangkaian belajar mengajar yang berakhir pada terjadinya perubahan tingkah laku baik jasmaniah maupun rohaniah akibat pengalaman/pengetahuan yang diperoleh.⁵²

Ramayulis menjelaskan bahwa belajar adalah proses pertumbuhan yang tidak disebabkan oleh proses pendewasaan biologis, karena belajar merupakan proses perubahan tingkah laku (baik yang dapat dilihat maupun tidak).⁵³ Pendapat yang lain oleh Jalaluddin dan Muhammad Busroh Daniel, bahwa orang yang mengalami proses belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada dirinya, menyangkut pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁵⁴ Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian hasil belajar anak didik.⁵⁵

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami, bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai dari suatu kegiatan dan usaha menerima, menanggapi serta menganalisa dalam proses belajar mengajar pada pelajaran ataupun materi pelajaran. Terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang dapat disebut sebagai hasil belajar yang diperoleh dari usaha belajar. Jadi, hasil belajar merupakan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dan sikap yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses belajar mengajar. Untuk mengetahui hasil

⁵² M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*, Cet. Ke-2, (Jakarta : Bulan Bintang, 1976), hlm. 162-163

⁵³ Ramayulis, *Op.Cit.*, hlm. 76

⁵⁴ Jalaluddin dan M. Busroh Daniel, *Media Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-2, (Palembang : Fak. Tarbiyah IAIN RF, 1999), hlm. 1

⁵⁵ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Cet. Ke-7, (Jakarta : Bumi Aksara 2011), hlm.

yang telah dicapai oleh siswa diperlukan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi sangat penting pengaruhnya dalam proses belajar mengajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi dua, yaitu faktor internal meliputi: akal, minat, perhatian, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.⁵⁶ Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Ada beberapa faktor yang tergolong dalam faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu akal; minat; perhatian; bakat; dan motivasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Akal

Akal merupakan tenaga yang menahan diri makhluk yang memiliki dari perbuatan buruk atau jahat, membedakan dari makhluk-makhluk yang lain, karena tenaga akal itu dapat membedakan yang baik dan yang buruk. Umumnya akal merupakan alat berpikir (menimbang) baik dan buruk. Dengan demikian, akal merupakan alat dan tenaga yang berfungsi untuk mengikat, menahan, membedakan, berpikir dan menimbang baik dan buruk, sehingga manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam proses belajar, akal atau otak yang cerdas memiliki

⁵⁶ Sugihartono, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007), hlm. 76-81

peran yang urgen dalam memudahkan seorang siswa menyerap dan menerima pengalaman dan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik.

2) Minat

Minat itu diartikan sebagai kekuatan pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian kepada seseorang, sesuatu atau aktivitas-aktivitas tertentu.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang akan dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, seorang pendidik harus jeli dalam menentukan metode dan pengelolaan kelas yang memancing minat siswa.

3) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek dan banyak sedikitnya kesadaran menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian merupakan pemusatan pemikiran, jiwa pada suatu fokus, dalam hal ini adalah proses belajar dan materi pelajaran.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Bakat merupakan analisis tentang tingkah laku, karena dalam tingkah laku adanya gejala individu melakukan sesuatu, apa yang dilakukan itu merupakan sebab dari sesuatu tertentu dan dia melakukan sesuatu itu dengan cara tertentu. Dengan demikian bakat merupakan rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa

kepada manusia pada bidang tertentu, sehingga antara manusia yang satu berbeda dengan manusia lain. Perbedaan ini pula yang menyebabkan adanya perbedaan prestasi belajar pada mata pelajaran tertentu.

5) Motivasi

Dalam pengertian umum, motivasi dikatakan sebagai kebutuhan yang mendorong perbuatan ke arah suatu tujuan tertentu.

Motivasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah suatu cita-cita yaitu daya yang telah ada dalam diri individu yang mendorong seseorang untuk berbuat atau melakukan sesuatu, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang datang dari luar yang menjadi cemeti bagi murid-murid untuk berbuat lebih giat.

Jadi, motivasi adalah semangat yang ada dalam diri seorang siswa untuk melakukan sesuatu dengan baik dan sungguh-sungguh. Dengan hasrat yang dimilikinya, seorang siswa akan menjadi bergairah untuk lebih giat lagi belajar. Motivasi datang dari dalam diri seseorang, dan bisa pula datang melalui dorongan lingkungan di luar dirinya.

b. Faktor Eksternal

Ada beberapa faktor yang tergolong dalam faktor eksternal, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah unit utama dan institusi pertama dalam masyarakat, dimana hubungan-hubungan yang terdapat didalamnya, sebagian besar bersifat langsung. Dari keluargalah individu berkembang dan terbentuk proses pemasyarakatan dan melalui interaksi dengannya individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, minat, nilai-nilai, emosi dan sikapnya dalam hidup dan dengan itu pula ia memperoleh ketentraman dan kebahagiaan.

Keluarga sangat penting arti dan peranannya dalam mewujudkan manusia yang berkualitas, karena keluarga merupakan awal dan akhir bagi kehidupan setiap individu. Sehubungan dengan itu untuk membekali anak sebagai generasi muda agar menguasai keterampilan dan keahlian, sebagai sumber daya manusia yang akan memasuki lapangan kerja, dalam memilih tempat belajar formal bagi anak harus benar-benar menjadi perhatian utama bagi orang tua. Lingkungan keluarga harus mampu menyeleksi lembaga pendidikan yang baik dan cocok bagi putera-puteri mereka. Sehingga pada akhirnya, keluarga juga ikut andil dalam membentuk generasi berprestasi dan memiliki keterampilan dalam belajar.

Setiap keluarga adalah masjid yang memberikan pengalaman beragama bagi anggota keluarganya, sebuah madrasah yang mengajarkan norma-norma Islam, sebuah benteng yang melindungi

anggotanya dari gangguan jin dan manusia, sebuah rumah sakit yang memelihara dan merawat kesehatan jasmani dan rohani anggota-anggotanya, pada akhirnya sebuah kompi dalam *hizbullah* yang berjuang menyebarkan rahmat bagi seluruh alam.

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh gambaran, bahwa lingkungan keluarga sangat berpengaruh bagi proses belajar anak. Pengaruh lingkungan keluarga tersebut baik secara fisik maupun non fisik. Dengan demikian, agar siswa berhasil dalam belajar, idealnya orang tua menciptakan suasana lingkungan keluarga yang tentram, orang tua dalam mendidik anak harus bersifat demokratis, tersedianya sarana dan prasarana belajar bagi anak, orang tua juga dapat memberi pujian dan hadiah atas prestasi anak, dan orang tua hendaknya tidak cepat menghukum anak yang prestasinya rendah. Dengan suasana keluarga yang demikian akan dapat menimbulkan dorongan bagi anak untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

2) Lingkungan Sekolah

Proses pendidikan dan pengajaran di sekolah bersifat formal, yaitu dengan sengaja, perencanaan yang matang dan terikat dengan peraturan-peraturan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan lanjutan dari pendidikan keluarga. Orang tua tua terkadang bersifat selektif dalam menentukan tempat menyekolahkan anaknya. Orang tua yang berasal dari keluarga beragama akan memasukan anaknya ke sekolah-sekolah agama, dan

sebaliknya, orang tua yang lain akan lebih cenderung memasukan anak-anaknya pada sekolah-sekolah umum.

Guru yang goncang atau tidak stabil emosinya, misalnya mudah cemas, penakut, pemarah, penyedih dan pemurung. Anak didik akan terombang-ambing dibawa oleh arus emosi guru yang goncang tersebut., karena anak didik masih dalam masa pertumbuhan jiwa, keadaan itu juga membuat anak didik dalam keadaan tidak stabil. Biasanya guru yang tidak stabil emosinya tersebut, tidak menyenangkan bagi anak didik, karena mereka sering kali tidak dimengerti oleh guru, kegoncangan perasaan anak didik itu akan menyebabkan berkurangnya kemampuan untuk menerima dan memahami pelajaran, sebab konsentrasi pikirannya diganggu oleh perasaan yang takut terhadap guru yang tidak bisa mengontrol emosinya. Dengan demikian, kepribadian guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

Guru yang berkepribadian baik dan ikhlas dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar selalu didasari perencanaan yang menyeluruh dan dinamis. Perencanaan yang baik dari guru itulah yang akan menarik minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan konsentrasi.

Selain guru dan sarana yang ada di sekolah, kondisi lingkungan sekolah yang kondusif juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Suasana belajar yang mendukung, serta dilengkapi dengan fasilitas yang

memadai akan menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

c. Lingkungan Masyarakat

Keadaan lingkungan masyarakat sangat berpengaruh bagi minat dan kreativitas belajar. Karena itu diperlukan kondisi yang mendukung. Lingkungan masyarakat yang kondusif dan nyaman dapat menjadi motivasi bagi seorang siswa untuk giat belajar. Seorang siswa harus berusaha bagaimana agar tidak terpengaruh dan ikut-ikutan budaya-budaya buruk yang ada dalam suatu lingkungan masyarakat. Siswa harus menghindari kebiasaan-kebiasaan negatif masyarakat agar tidak mengganggu kreativitas belajarnya. Untuk kepentingan tersebut, seorang siswa hendaknya bergaul dengan teman-teman yang sebaya yang juga sekolah dan berakhlak mulia. Dan bahkan jika mungkin, bergaulah dengan siswa-siswa yang berprestasi. Lingkungan masyarakat yang dapat menunjang prestasi belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga non formal, seperti; kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian-pengajian remaja, karang taruna dan lain-lain.

Lingkungan masyarakat seyogyanya juga menjadi tempat praktek bagi siswa setelah menimba ilmu di sekolah. Lingkungan masyarakat yang nyaman dan tentram menjadi wadah yang baik siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Siswa dapat belajar

dengan tenang saat berada dalam lingkungan yang asri dan menyenangkan.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil yang akan dicapai melalui proses belajar merupakan tujuan pembelajaran. Dan tujuan dari pembelajaran ialah hasil belajar siswa yang didapat setelah aktivitas belajar. Hasil belajar dibagi dalam tiga ranah yaitu:

- a. Ranah kognitif (pengetahuan) yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik yang berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak.⁵⁷

Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi Tarikh Islam akan tercermin pada aspek kognitif, seperti memahami, menerapkan menguraikan, menggabungkan materi yang telah disampaikan. Pada aspek afektif siswa memiliki kemampuan untuk menentukan baik dan buruk serta memberikan tanggapan. Sedangkan pada aspek psikomotorik, siswa akan memiliki kecakapan dalam bekerja sama dan membantu orang lain. Hal ini berarti bahwa siswa yang berprestasi tidak hanya memiliki ilmu pengetahuan tentang agama semata, melainkan ajaran agama tersebut meresap dalam jiwa dan diwujudkan dalam sikap serta perilakunya, seperti berkata baik, jujur, patuh dan hormat kepada orang tua dan guru, berpakaian menutup aurat. Selain itu dapat menghindari

⁵⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, Cet. Ke-4, (Bandung : Rosdakarya, 2005), hlm. 22

perilaku-perilaku buruk seperti sombong, iri, angkuh, tamak dan mudah putus asa.

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Apabila merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok
- c. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi tahap berikutnya⁵⁸

Untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik buruknya hasil belajar yang dicapai siswa ada beberapa cara. Satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan memberikan skor atau nilai terhadap kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

C. Materi Tarikh Islam

Tarikh Islam atau Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bidang dalam Pendidikan Agama Islam yang banyak membahas tentang sejarah. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak bisa dipisahkan dari prinsip-prinsip pembelajaran secara umum. Artinya, pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajarannya dapat mengadopsi pendekatan dan metode yang digunakan dalam menyampaikan

⁵⁸ Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-4, (Bandung : Refika Aditama, 2010), hlm. 113

mata pelajaran lainnya. Terlebih jika dalam sejarah itu menyangkut tokoh, maka sangat relevan apabila menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Tarikh Islam adalah bagian dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Islam kepada anak didik melalui pembelajaran Tarikh Islam. Pembelajaran Tarikh Islam itu pada akhirnya diharapkan dapat diaplikasikan sebagai suatu budaya Islam dan penanaman pengetahuan Islam terhadap anak. Sejarah Islam ini merupakan salah satu upaya menciptakan insan-insan Islami yang luhur.

Adapun materi Tarikh Islam pada kelas X (sepuluh) SMA/SMK pada semester gazal dan genap adalah sebagai berikut:

1. Semester Gazal, adapun materinya sebagai berikut:
 - a. Dakwah periode Mekkah
 - 1) Dakwah Islam periode Mekkah
 - 2) Substansi dan strategi dakwah Rasulullah periode Mekkah
2. Semester Genap, adapun materinya sebagai berikut:
 - a. Dakwah periode Madinah
 - 1) Dakwah Islam periode Madinah
 - 2) Rasulullah dan strategi pembinaan umat di Madinah
 - b. Perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin, Bani Umayyah dan Bani Abbasiyah
 - 1) Khulafaur Rasyidin (11-40 H/632-661 M)
 - a) Abu Bakar as-Shiddiq (11-13 H/632-634 M)
 - b) Umar bin Khattab (13-23 H/634-644 M)
 - c) Utsman bin Affan (23-35 H/644-656 M)
 - d) Ali bin Abu Thalib (35-40 H/656-661 M)
 - 2) Bani Umayyah (41-132 H/661-750 M)
 - a) Nama-nama Khlaifah Bani Umayyah
 - b) Perkembangan dunia Islam pada masa Bani Umayyah
 - 3) Bani Abbasiyah (132-656 H/750-1258 M)
 - a) Periodesasi pemerintahan Bani Abbas
 - b) Nama-nama khalifah Bani Abbas
 - c) Perkembangan dunia Islam pada masa Bani Abbas⁵⁹

⁵⁹ Husni Thoyar dan Tarmizi Idris, *al-Islam dan Kemuhammadiyah*, (Yogyakarta : Mentari Pustaka, 2008), hlm. viii

BAB III

DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

A. Sejarah Berdiri SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang

Berdasarkan surat Pengurus Yayasan Perguruan Muhammadiyah Palembang Nomor E-6/290/1989 tanggal 28 Desember 1989, SMA Muhammadiyah 7 Palembang berdiri dengan nama SMA Muhammadiyah Putri dibawah Yayasan Pimpinan Wilayah Aisyiyah Sumatera Selatan bagian P dan K dengan Kepala Sekolah Bapak Moebakir. Sekilas berjalan beberapa tahun ternyata SMA Muhammadiyah Putri kurang diminati masyarakat karena siswanya putri semua.

Berdasarkan anjuran dari Pimpinan Wilayah Aisyiyah Propinsi Sumatera Selatan bagian P dan K serta saran dari Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah Kota Palembang terhitung mulai tanggal 1 Agustus 1994 Nama SMA Muhammadiyah Putri Palembang diubah menjadi SMA Muhammadiyah 17 Palembang dengan Moebakir sebagai kepala sekolah. Pada tanggal 14 Mei 1995, beliau pulang *Rahmatullah* saat menunaikan ibadah haji ke Mekkah. Sepeninggal almarhum Bapak Moebakir, SMA Muhammadiyah 17 dipimpin oleh Ibu Dra. Siti Suartini selaku Waka Kurikulum ± 1 tahun. Berdasarkan SK PWM bagian P dan K No. 016/PWA D/IX/1996 terhitung tanggal 1 Oktober 1996 SMA Muhammadiyah 17 dipimpin oleh Bapak Drs. Soekarno YS, M.M. selaku Kepala Sekolah sampai dengan 07 Februari 2009.

Berdasarkan Surat Keputusan Majelis Dikdasmen Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Sumatera Selatan tentang pemantapan dan penyempurnaan Nomor urut Sekolah Muhammadiyah dalam Wilayah Sumatera Selatan maka SMU Muhammadiyah 17 terhitung tanggal 14 Juli 1997 berubah nama menjadi SMA Muhammadiyah 7 Palembang.

Berdasarkan Surat Keputusan Pengurus Wilayah Muhammadiyah Sumsel 008/KEP/II.0/D/2009 Tgl 20 April 2009 sampai saat ini SMA Muhammadiyah 7 dipimpin oleh Ibu Dra. Nurmawati, M.M.

Terhitung mulai Tahun Pelajaran 2010–2011 SMA Muhammadiyah 7 Palembang pengelolaannya dikembalikan lagi kepada Pimpinan Wilayah ‘Aisyiyah Sumatera Selatan sehingga berubah nama menjadi SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang dan terdaftar di Kementerian Pendidikan Nasional Kota Palembang tanggal 30 Maret 2011 dengan kode validasi : F 70C3B6.⁶⁰

Tabel 1.1
Kepala Sekolah SMA ‘Asiyah 1 Palembang

No.	Nama	Tahun	Surat Keputusan
1	Moebakir	1989	No. E-6/290/1989
2	Dra. Siti Suartini	1995	Melanjutkan
3	Drs. Soekarno YS, M.M.	1996	No. 016/PWA D/IX/1996
4	Dra. Nurmawati, M.M.	2009	No. 008/KEP/II.0/D/2009

Sumber data: Dokumen SMA ‘Asiyah 1 Palembang 2013-2014

⁶⁰ *Arsip*, Dokumen SMA ‘Asiyah 1 Palembang tahun 2013-2014

B. Letak Geografis SMA ‘Asyiyah 1 Palembang

SMA ‘Asyiyah 1 Palembang berlokasi di Jalan Balayuda Km. 4,5 Kelurahan Ario Kemuning Kecamatan Kemuning Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan dengan rincian sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan SMK Muhammadiyah 1
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan SMA Muhammadiyah 1
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Balayuda
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Gang Sehati⁶¹

C. Visi dan Misi SMA ‘Asyiyah 1 Palembang

Adapun visi dan misi SMA ‘Asyiyah 1 Palembang adalah sebagai berikut:⁶²

1. Visi
Unggul dalam prestasi akademis dan non akademis yang bernuansa Islami
2. Misi
 - a. Menumbuhkan semangat dalam mengembangkan dan mengamalkan ajaran Islam
 - b. Memotivasi dalam meningkatkan prestasi di bidang akademis dan ekstrakurikuler
 - c. Menumbuhkan kedisiplinan yang tinggi dalam Baca Tulis al-Qur’an

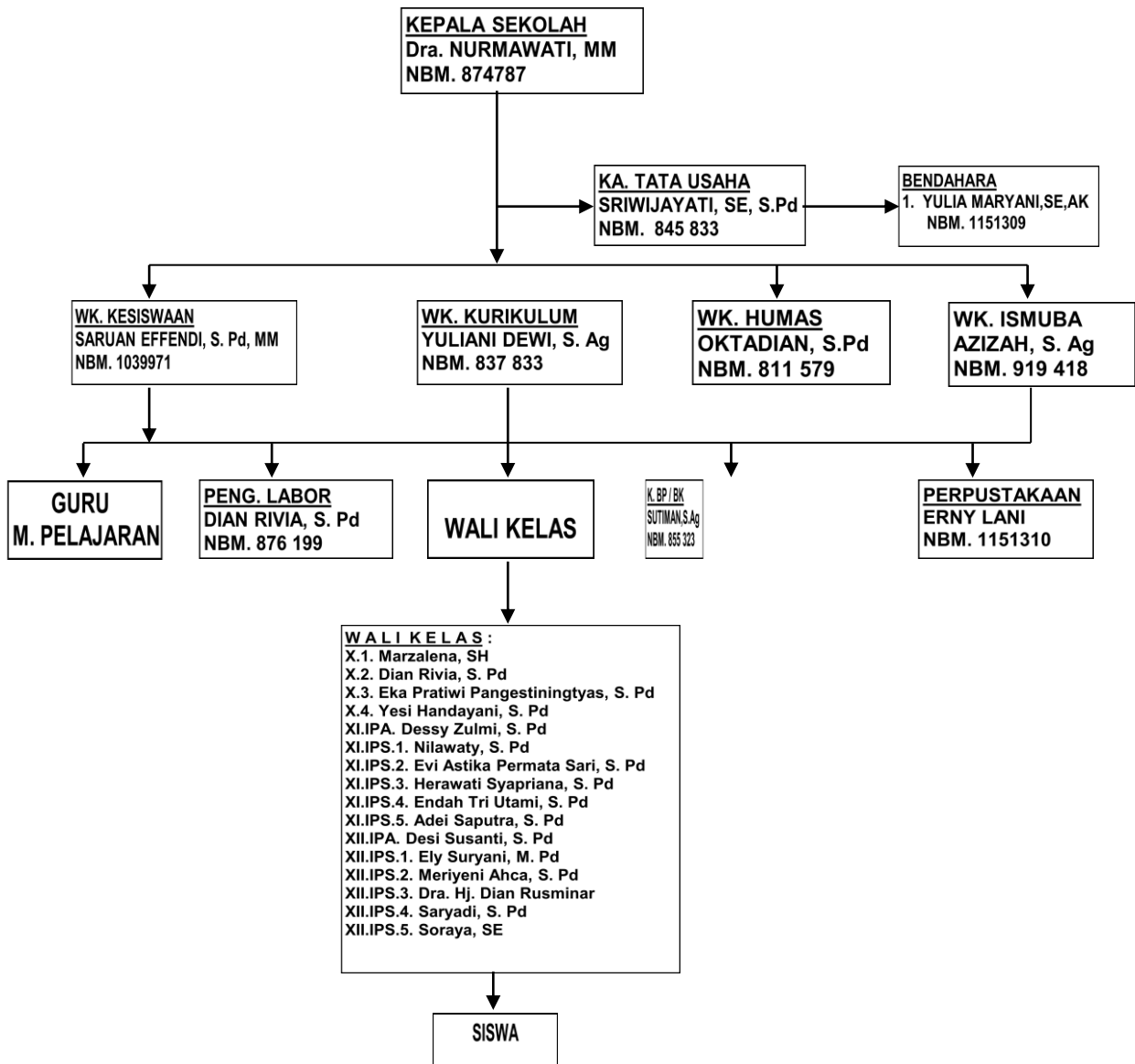
⁶¹ *Ibid.*,

⁶² *Ibid.*,

- d. Menumbuhkan dan mengintensifkan lingkungan yang nyaman, menyenangkan dalam suasana Islami

D. Struktur Kepengurusan SMA ‘Asyiyah 1 Palembang

Tabel 1.2
Struktur Kepengurusan SMA ‘Asyiyah 1 Palembang



Sumber data: Dokumen SMA ‘Asyiyah 1 Palembang 2013-2014

E. Profil SMA 'Aisyiyah 1 Palembang

Nama Sekolah	: SMA 'Aisyiyah 1 Palembang
Alamat	: Jalan Balayudha Km. 4,5 Palembang 30128
Nomor Statistik Sekolah	: 302116009664
Nama Yayasan	: 'Aisyiyah Wilayah Sumatera Selatan
Akte Notaris dan Nomor	: I.A5/160/160/A
Tanggal	: 09/08/1971
Alamat	: Jalan Balayudha Km. 4,5 Palembang 30128
Status Akreditasi Sekolah	: Terakreditasi B
Nomor	: Ma011054
Tanggal	: 09/11/2011
Tahun didirikan	: 1989
Tahun Beroperasi	: 1989
Status Tanah	: Milik Yayasan 'Aisyiyah Sumatera Selatan
Luas Tanah	: 240 m ²
Status Bangunan	: Milik Yayasan 'Aisyiyah Sumatera Selatan ⁶³

⁶³ *Ibid.*,

F. Keadaan Sarana dan Prasarana

1. Tanah dan Bangunan

Luas tanah SMA 'Aisyiyah 1 Palembang adalah 240 m², diatas tanah tersebut terdiri dari:

Tabel 1.3
Keadaan Tanah dan Bangunan

Ruang	Jumlah	Ket.
Ruang belajar	17	Baik
Ruang kepala sekolah	1	Baik
Ruang tata usaha	1	Baik
Ruang guru	1	Baik
Ruang perpustakaan	1	Baik
Ruang laboratorium	1	Baik
Ruang BP	1	baik
Ruang OSIS	1	Baik
Ruang mushollah	1	Baik
Ruang gudang	1	Baik
Ruang WC/kamar mandi guru	2	Baik
Ruang WC murid	6	Kurang Baik
Jumlah	34	

Sumber data: Dokumen SMA 'Asyiyah 1 Palembang 2013-2014

2. Perabot dan Perlengkapan

Tabel 1.4
Keadaan Perabot dan Perlengkapan

Barang	Jumlah	Ket.
Meja kepala sekolah, tata usaha dan guru	25	Baik
Kursi kepala sekolah, tata usaha dan guru	60	Baik
Meja dan kursi tamu	1	Baik
Lemari Kantor	6	Baik
Meja siswa	385	Baik
Kursi siswa	770	Baik
Papan tulis	35	Baik
Komputer	25	Baik
Mesin tik tata usaha	2	Baik
Alat peraga	15	Baik
Alat olahraga	20	Baik
Alat praktek laboratorium	100	Baik
Buku paket	3500	Baik
Buku perpustakaan	350	Baik
Majalah	150	Baik
Alat marching band	101	Baik

Korang berlangganan	2	Baik
---------------------	---	------

Sumber data: Dokumen SMA 'Asyiyah 1 Palembang 2013-2014

3. Fasilitas Olahraga

Fasilitas yang didapat mendukung kegiatan olahraga di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang adalah:

- a. Lapangan Volley
- b. Lapangan Tenis Meja
- c. Lapangan Basket
- d. Bak Lompat Jauh
- e. Lompat Tinggi⁶⁴

G. Kedaan Guru dan Wali Kelas

1. Keadaan Guru dan Pegawai

Tabel 1.5
Guru Mata Pelajaran

No	Nama	L/P	Pendidikan	Mata Pelajaran
1	Dra. Nurmawati, MM	P	S.2 TRIDINANTI/Manajemen Pendidikan	B. Indonesia
2	Dra. Siti Suartini	P	S.1 UNSRI/C. Hukum	PKn
3	Oktadian, S. Pd	L	S.1 FKIP PGRI/BP	Penjaskes
4	Hj. Iswarita, S. Pd. I	P	S.1 IAIN / TAR	Al-Islam

⁶⁴ *Ibid.*,

5	Yuliani Dewi, S. Ag	P	S.1 IAIN RF/SYA	Al-Islam
6	M. Nawawi, S. Ip, MM	L	S.2 TRIDINANTI/Manajemen Pendidikan	Kemuhammadiyah
7	Drs. Yesmanudin	L	S.1 IAIN RF/SYA	Al-Islam
8	Nilawaty, S. Pd	P	S.1 FKIP UNSRI/B. Ind	B. Indonesia
9	Rajab Agustini, S. Pd	L	S.1 FKIP PGRI/Fisika	Fisika
10	Sapritah, S. Si	P	S.1 MIPA UNSRI/Bio	Biologi
11	Siti Nurkamalia, S. Pd	P	S.1 UNSRI/B. Ind	B. Indonesia
12	Sutiman, S. Ag	L	S.1 IAIN RF/USH	BP
13	Azizah, S. Ag	P	S.1 IAIN RF/TAR	Al-Islam
14	Ely Suryani, M. Pd	P	S.2 PGRI/B. Indo	B. Indonesia
15	Dian Rivia, S. Pd	P	S.1 UNINUS/Biologi	Biologi
16	Musliharti, SE	P	S.1 UMP/Ekonomi	Ekonomi
17	Saruan Effendi, S. Pd, MM	L	S.1 FKIP PGRI/AKUN	Ekonomi
18	Desi Susanti, S. Pd	P	S.1 UMP/B. Inggris	B. Inggris
19	Dra. Dian Rusminar	P	S.1 UNSIL/MTK	Matematika
20	Meriyeni Ahca, S. Pd	P	S.1 UNSRI/SNSU	Sejarah
21	Soraya, SE	P	S.1 TAMSIS/Ekonomi	TIK
22	Endah Tri Utami, S. Pd	P	S.1 PGRI/B. Inggris	B. Inggris
23	Herawati Syapriana, S. Pd	P	S.1 UMP/ SNSU	Sosiologi
24	Evi Astika Permatasari, S. Pd	P	S.1 UMP /MIPA	Matematika
25	Hendro Tanzil, S. Pd	L	S.1 UMP/Matematika	Matematika
26	Lita Handayani, S. Sos. I	P	S.1 IAIN/BPI	BP
27	Nurmalailah, S. Ag	P	S.1 UMP / Dakwah	Kemuhd
28	Saryadi, S. Pd	L	S.1 PGRI/Akuntansi	Akuntansi
29	Gunawan, S. Pd	L	S.1 UNSRI/Penjaskes	Penjaskes
30	Erpan, S. Pd, M. Si	L	S.1 PGRI/P. Musik	P. Seni
31	Adei Saputra, S. Pd	L	S.1 UMP/Sejarah	Geografi
32	Dessy Zulmi, S. Pd	P	S.1 UNSRI/Kimia	Kimia
33	Marzalena, SH	P	S.1 UNSRI/Hukum Perdataan	Sosiologi
34	Nurbiyah, S. Ag	P	S.1 IAIN/PAI	BTA
35	Heti Nurani, S. Pd	P	S.1 PGRI / Sendratasik	P. Seni
36	Hj. Maryani IS, S. Pd	P	S.1 UNSRI/PK _n	PK _n
37	Julensari Diga Putri, S. Pd	P	S.1 UNSRI/B. Inggris	B. Inggris
38	Drs. Bastoni	L	S.1 IAIN/PAI	Kemuhd/BTA

39	Ahmad Jais, S. Pd	L	S.1 UNSRI / Penjas	Penjaskes
40	Dra. K. Yerry Maretvictori	P	S.1 UNSRI/Biologi	Biologi
41	Maryani, SE, M. Si	P	S.2 STISIPOL/Adm Publik	Ekonomi
42	Elka Ria Fitriani, S. Pd	P	S.1 PGRI / Sejarah	Sejarah / PKn
43	Eka Pratiwi P., S. Pd	P	S.1 UNSRI/Kimia	Kimia
44	Yesi Handayani, S. Pd	P	S.1 PGRI / Geografi	Geografi
45	M. Hendi R, ST	L	S.1 UNSRI / Teknik	Fisika
46	Nurdiansyah, S. Pd	L	S.1 Bina Darma/Penjas	Penjaskes
47	Iis Sugiarto, S. Pd. I	L	S.1 STITRU OI / PAI	Bahasa Arab
48	Yulia, S. Pd. I	P	S.1 IAIN / PAI	Bahasa Arab

Sumber data: Dokumen SMA 'Aisyiah 1 Palembang 2013-2014

Keterangan :

Pendidikan S2 : 1 orang

Pendidikan S1 : 45 orang

Tabel. 1.6
Pegawai

No.	Nama	L/P	Tamatan
49	Sriwijayati, SE, S. Pd	P	S.1 PGRI/Ekonomi
50	Erlina, SE	P	S.1 Abdi Nusa/Eko
51	Yunida Mulyanti, A. Md	P	D.III MDP/Akubank
52	Yusuf Antoni Pohan	L	SMA / IPS
53	Erny Lani	P	SMA / IPS
54	Yulia Maryani, SE, AK	P	S.1 UMP/Eko Akun
55	Lenna Suryani, ST	P	S.1 UMP / Teknik Kimia
56	Ikhsan	L	PGA
57	Eko Purnomo	L	SLTP
58	Mariyam	P	SD
59	Kartini	P	SMP

2. Wali Kelas

Adapun guru yang bertugas sebagai wali kelas di SMA 'Aisyiah 1 Palembang, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.6

Wali Kelas

No	Kelas	Wali Kelas
1	X 1	Marzalena, S.H.
2	X 2	Dian Rivia, S.Pd.
3	X 3	Eka Pratiwi Pangestiningtyas, S.Pd.
4	X 4	Yessi Handayani, S.Pd.
5	XI IPA	Dessy Zulmi, S.Pd.
6	XI IPS 1	Nilawati, S.Pd.
7	XI IPS 2	Evi Astika Permata Sari, S.Pd.
8	XI IPS 3	Herawati Syapriana, S.Pd.
9	XI IPS 4	Endah Tri Utami, S.Pd.
10	XI IPS 5	Ade Saputra, S.Pd.
11	XII IPA	Desi Susanti, S.Pd.
12	XII IPS 1	Ely Suryani, M.Pd.
13	XII IPS 2	Meriyeni Ahca, S.Pd.
14	XII IPS 3	Dra. Hj. Dian Rusminar
15	XII IPS 4	Saryadi, S.Pd.
16	XII IPS 5	Soraya, S.E.
Jumlah		16 Orang

Sumber data: Dokumen SMA ‘Asiyah 1 Palembang 2013-2014

H. Keadaan dan Kegiatan Siswa

1. Keadaan Siswa

Keadaan siswa SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang, terbilang standar, animo masyarakat cukup banyak untuk memasukkan anaknya ke SMA tersebut, karena ada nilai lebih yang diperoleh dibandingkan sekolah lain yakni selain memperoleh ilmu pengetahuan, nilai-nilai Islam (Kemuhammadiyah) yang dikembangkan di SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang yang insya Allah menjadikan *output* yang unggul dan berkualitas dengan membentuk generasi robbani. Dari segi kuantitasnya jumlah siswa SMA ‘Aisyiyah 1 Palembang saat ini, terdiri dari siswa kelas X sampai Kelas XII, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.7

Keadaan Siswa

No.	Kelas	Jumlah
1	X 1	38
2	X 2	35
3	X 3	35
4	X 4	36
5	XI IPA	45
6	XI IPS 1	32
7	XI IPS 2	31
8	XI IPS 3	29
9	XI IPS 4	32
10	XI IPS 5	33
11	XII IPA	43
12	XII IPS 1	43
13	XII IPS 2	42
14	XII IPS 3	41
15	XII IPS 4	43
16	XII IPS 5	42
Jumlah		600

Sumber data: Dokumen SMA 'Asyiyah 1 Palembang 2013-2014

2. Kegiatan Siswa

SMA 'Aisyiyah 1 Palembang sebelum jam pertama dimulai setiap harinya yaitu 15 menit digunakan untuk melaksanakan kegiatan keagamaan, yaitu dari pukul 06.45 - 07.00, diantaranya kegiatan yaitu :

- a. Tadarus al-Qur'an
- b. Membaca Juzz 'Ammah dan Terjemahannya

Adapun kegiatan siswa di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang sebagai berikut:⁶⁵

1) Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM)

Ikatan Pelajar Muhammadiyah pada SMA 'Aisyiyah 1 Palembang dibina oleh bapak Saruan Effendi, S.Pd. IPM merupakan organisasi yang ada di lembaga pendidikan Muhammadiyah, yang bertujuan untuk membentuk Pelajar muslim agar memiliki akhlak, berimu terampil dalam menegakkan dan menjunjung tinggi ajaran-ajaran Islam, sehingga terwujud masyarakat Islam yang sebenarnya.

Pada periode 2010-2011, Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) di SMA 'Aisyiyah 1 Palembang ini dibawah kepemimpinan seorang pelajar yang duduk di kelas XII IPS 1, bernama lengkap Andi Candra. Di bawah kepemimpinannya diharapkan IPM menjadi "*trend setter*" bagi organisasi yang lainnya. Berikut Program-program IPM sebagai berikut;

a) Pengkaderan

Program ini bertujuan untuk mencetak kader IPM, dan agar tetap eksis dalam menjalani kinerjanya.

⁶⁵ *Ibid.*,

b) Jum'at Bersih

Program ini dilaksanakan pada setiap hari Jum'at.

c) BOSB

BOSB atau bidang Olahraga Seni dan Budaya. Bidang ini berusaha memberdayakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan olahraga seperti: basket, futsal, volley, dan lain-lain. Pada kegiatan seni dan budaya seperti: seni tari, vokal, drum band dan lain-lain.

2) Paskibra

Pasukan pengibar bendera (Paskibra) adalah suatu kegiatan sekolah dimana kegiatan ini melatih para siswa untuk dapat dibina agar bisa secara professional menjadi petugas pengibar bendera pada upacara bendera atau upacara lainnya.

3) Olahraga

Kegiatan ini mencakup semua bidang olah raga yang digemari oleh para siswa. Sehingga siswa memiliki sarana untuk dapat berolah raga sesuai hobi dan keterampilannya.

4) PKS

Kegiatan ini adalah suatu kegiatan ekstrakurikuler yang wajib diikuti oleh siswa/i SMA 'Aisyiyah 1 Palembang dalam melatih agar siswa/i selalu terampil.

5) Marching Band

Kegiatan ini juga adalah suatu kegiatan ekstrakurikuler yang wajib diikuti oleh siswa/i SMA 'Aisyiyah 1 Palembang.

I. Gambaran Umum Pelaksanaan Mata Pelajaran al-Islam

Mata pelajaran al-Islam merupakan mata pelajaran yang membahas tentang pendidikan agama Islam. Mata pelajaran al-Islam melingkupi materi fiqh, aqidah akhlak, qur'an hadits, dan sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil observasi awal, secara keseluruhan pelaksanaan mata pelajaran al-Islam pada taraf cukup baik dengan mengarah kepada standar indikator hasil pembelajaran yang baik. Namun, keberhasilan tersebut, hendaknya dilengkapi dengan penelitian guna menambah informasi baru yang menjadi bahan evaluasi guru bidang studi.

Penyampaian materi Tarikh Islam yang dilakukan oleh guru al-Islam masih terfokus pada metode ceramah sehingga kurang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah, gurulah yang menjadi pusat pembelajaran sedangkan siswa hanya menerima saja.

Penyampaian materi Tarikh Islam hendaklah dielaborasi dengan metode lain yang dapat mengaktifkan siswa untuk memahami terhadap materi yang diberikan guru. Salah satu metode yang perlu diterapkan oleh guru adalah metode bermain peran (*role playing*).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar (*Post Test*) Siswa Kelas Eksperimen yang Diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di Kelas X.2 SMA ‘Asyiyah 1 Palembang

Penelitian ini dilaksanakan di SMA ‘Asyiyah 1 Palembang pada tahun ajaran 2013/2014. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *random sampling*, sehingga didapatkan kelas X.1 sebagai kelas kontrol dan kelas X.2 sebagai kelas eksperimen. Yang mana populasi di kelas X.2 SMA ‘Asyiyah 1 Palembang dengan jumlah 35 siswa. Dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan.

Pada tahap perencanaan peneliti telah mendapat surat pengantar untuk melaksanakan penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Raden Fatah Palembang, selanjutnya surat izin tersebut diserahkan kepada kepala SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.

Pada tahap perencanaan peneliti telah mendapat surat pengantar untuk melaksanakan penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Raden Fatah Palembang, selanjutnya surat izin tersebut diserahkan kepada kepala SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.

Pada hari Senin tanggal 15 April 2014, peneliti melakukan pertemuan dengan kepala SMA 'Asyiyah 1 Palembang dan menyampaikan maksud untuk mengadakan penelitian, kepala sekolah menyambut baik keinginan tersebut dan memberi izin pelaksanaan penelitian. Selanjutnya kepala sekolah menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti dan Drs. Yesmanudin sebagai guru bidang studi al-Islam kelas X untuk membicarakan rencana selanjutnya. Pada kesempatan ini, peneliti bersama guru berdiskusi mengenai rencana kegiatan penelitian yang akan dilakukan dan menyepakati beberapa hal penting yaitu sumber data adalah siswa X.2 pelaksanaannya dengan tiga kali pertemuan. Waktu pelaksanaan adalah sesuai dengan jam pelajaran al-Islam.

Untuk tahap pelaksanaan, pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Mei 2014 dengan materi perkembangan Islam pada masa *Khulafaur Rasyidin*. Peneliti menggunakan proses pembelajaran X.2 dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya bahwa pada materi perkembangan Islam pada masa *Khulafaur Rasyidin* terdiri dari dua indikator, sehingga peneliti pada pertemuan pertama menggunakan satu indikator dalam proses pembelajaran baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol karena menggunakan waktu yang banyak dalam proses bermain peran (*role playing*). Pada pertemuan pertama di kelas eksperimen, guru membagikan peran kepada siswa dan menjelaskan materi berdasarkan peran yang telah diberikan serta

mencontohkan peran yang akan didramakan dengan memerankan tokoh Abu Bakar Siddiq.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 April 2014. Tahap pelaksanaan proses pembelajaran pada pertemuan kedua ini menggunakan satu indikator melanjutkan indikator pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua di kelas eksperimen guru mengingatkan kembali materi pada Minggu yang lalu dan menjelaskan indikator pada pertemuan hari ini. Setelah itu, guru memerintahkan kepada kelompok yang telah diberi peran yaitu memerankan tokoh Umar Ibnu Khattab.

Pertemuan ketiga atau pertemuan terakhir pada hari Senin tanggal 26 Mei 2014 dilaksanakan tes akhir (*post test*). Soal tes terdiri dari 10 (sepuluh) soal essay dalam waktu 2x40 menit yang mencakup seluruh materi yang telah diajarkan mulai dari pertemuan pertama dan kedua. Sehingga didapatkan hasil tes siswa kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 2.2
Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (X.2)

No.	Nama Siswa	Nilai Post test
1	Ahmad Fahmi	85
2	Alvi Sahrin Hikmah	75
3	Amalia Efiliani	65
4	Amanda Dwi Agra	85
5	Ambran Saputra	60
6	Ari Asnawati	85
7	Arief Setiawan	75
8	Astri Fauziah F	85
9	Christy Indah Lestari	65
10	Dandy Azhari	70

11	Debi	90
12	Dede Rizaldi	75
13	Dena Fitrianiingsih	70
14	Desri Nia Karmila	85
15	Erinda Zabella	90
16	Feri Sandi	70
17	Gonta Arya Seno Falah	90
18	Hastomo	75
19	Ica Saputri	80
20	Ika Tristina A	60
21	Imelia Asreski	85
22	Juspita	80
23	Lika Utari Afdiani	85
24	Lospalina Dillya N	85
25	M Azhari Ramadhan	80
26	M. Imam Heriansyah	85
27	M Iqbal Fajri	80
28	Nova Sutriyanti	80
29	Novera Pratiwi	65
30	Novi Yana	85
31	Panca Agus Sugondo	75
32	Risma Novrianti	80
33	Rizky Hidayati	65
34	Ramadhan Saputra	90
35	Filza Handayani	85

Tahap ketiga adalah tahap pelaporan. Setelah didapat data hasil tes siswa, selanjutnya data tersebut dianalisis dan dilakukan pembahasan serta membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA 'Asyiyah 1 Palembang.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Post Test*) Siswa Kelas Kontrol yang Tidak Diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di Kelas X.1 SMA ‘Asiyah 1 Palembang

Penelitian ini dilaksanakan di SMA ‘Asiyah 1 Palembang pada tahun ajaran 2013/2014. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *random sampling*, sehingga didapatkan kelas X.1 sebagai kelas kontrol dan kelas X.2 sebagai kelas eksperimen. Yang mana populasi di kelas X.1 SMA ‘Asiyah 1 Palembang dengan jumlah 38 siswa. Dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan.

Pada tahap perencanaan peneliti telah mendapat surat pengantar untuk melaksanakan penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Raden Fatah Palembang, selanjutnya surat izin tersebut diserahkan kepada kepala SMA ‘Asiyah 1 Palembang.

Pada hari Senin tanggal 15 April 2014, peneliti melakukan pertemuan dengan kepala SMA ‘Asiyah 1 Palembang dan menyampaikan maksud untuk mengadakan penelitian, kepala sekolah menyambut baik keinginan tersebut dan memberi izin pelaksanaan penelitian. Selanjutnya kepala sekolah menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti dan Drs. Yesmanudin sebagai guru bidang studi al-Islam kelas X untuk membicarakan rencana selanjutnya. Pada kesempatan ini, peneliti bersama guru berdiskusi mengenai rencana kegiatan penelitian yang akan dilakukan dan menyepakati beberapa hal penting yaitu sumber data adalah siswa

kelas X.1 dengan tiga kali pertemuan. Waktu pelaksanaan adalah sesuai dengan jam pelajaran al-Islam.

Untuk tahap pelaksanaan, pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Mei 2014 dengan materi perkembangan Islam pada masa *Khulafaur Rasyidin*. Peneliti menggunakan proses pembelajaran pada kelas X.1 dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya bahwa pada materi perkembangan Islam pada masa *Khulafaur Rasyidin* terdiri dari dua indikator, sehingga peneliti pada pertemuan pertama menggunakan satu indikator dalam proses pembelajaran di kelas kontrol. Pada pertemuan pertama di kelas kontrol, guru menjelaskan materi Abu Bakar Siddiq di papan tulis dengan metode ceramah.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 April 2014. Tahap pelaksanaan proses pembelajaran pada pertemuan kedua ini menggunakan satu indikator melanjutkan indikator pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua di kelas kontrol, guru menjelaskan materi Umar Ibnu Khattab di papan tulis dengan tetap menggunakan metode ceramah.

Pertemuan ketiga atau pertemuan terakhir pada hari Senin tanggal 26 Mei 2014 dilaksanakan tes akhir (*post test*). Soal tes terdiri dari 10 (sepuluh) soal essay dalam waktu 2x40 menit yang mencakup seluruh materi yang telah diajarkan mulai dari pertemuan pertama dan kedua. Sehingga didapatkan hasil tes siswa kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 2.1
Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (X.1)

No.	Nama Siswa	Nilai Post Test
1	Abdur Rohman	70
2	Al Ramadan Andre D C	75
3	Amalia Krismonica	70
4	Amima Tusyadia	70
5	Andre Novianto	50
6	Chika Moneta Pungky	70
7	Chintya Mayang Sari	65
8	Dedi Haryadi	70
9	Dendi Ardan	80
10	Desi Yuli Yanti	70
11	Dinda Arsita	80
12	Enjel Pangestu	70
13	Faizah Anbar Sari	60
14	Firda Suci Handayani	70
15	Friandi Wijaya	50
16	Habibie Nugroho	80
17	Heru Saputra	70
18	Husnuz Zulfi	55
19	Intan Agustina	70
20	Laras Diati	55
21	M Edward Reyhan	70
22	Marrine Viny Dea	70
23	Melda Sevti Indriani	75
24	Melisa Tri Agustina	80
25	Mira Sri Mentari	70
26	Muhammad Agung Tri P	50
27	Muhammad Teguh	55
28	Nabilah Yuliana	60
29	Qoriah Chairunnisa	60
30	Reno Rizal Meiyano	60
31	Samsia	50
32	Shintiyana Anggraeni	65
33	Siti Apridina A	75
34	Suni Silvia Mareta	65
35	Togi Satrio	60

36	Trian Amalia	50
37	Tya Anggraini	55
38	Virly Syaputri	60

Tahap ketiga adalah tahap pelaporan. Setelah didapat data hasil tes siswa, selanjutnya data tersebut dianalisis dan dilakukan pembahasan serta membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA ‘Asyiyah 1 Palembang.

B. Analisis Pembahasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol di Kelas X SMA ‘Asyiyah 1 Palembang

1. Uji Persyaratan

a. Uji normalitas instrumen *post test* kelas eksperimen

Kelas ini merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dari data tes siswa kelas X.2 diperoleh nilai terbesar 90 dan nilai terkecil 60. Langkah selanjutnya akan dilakukan dalam membuat tabel distribusi frekuensi terlebih dahulu menentukan :

$$\begin{aligned}
 1) \text{ Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\
 &= 90 - 60 \\
 &= 30
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2) \text{ Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 35 \\
 &= 1 + 3,3 (1,5) \\
 &= 1 + 4,95 \\
 &= 5,95 \text{ dibulatkan jadi } 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3) \text{ Panjang Interval Kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\
 &= \frac{30}{6} \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

Setelah menentukan rentang, banyak kelas dan panjang interval maka dapat dibuat tabel frekuensi untuk sampel kelas X.2 yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Tabel 2.4
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Post Test Kelas Eksperimen

Skor	F ₁	X ₁	X ₁ ²	F ₁ X ₁	F ₁ X ₁ ²
56-60	2	58	3364	116	6728
61-65	4	63	3969	252	15876
66-70	3	68	4624	204	13872
71-75	5	73	5329	365	26645
76-80	6	78	6084	468	36504
81-85	11	83	6889	913	75779
86-90	4	88	7744	352	30976
Jumlah	N=35	511	38003	2670	206380

4) Mencari nilai rata-rata

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum F_1 X_1}{\sum F_1} \\
 &= \frac{2670}{35} \\
 &= 76,29
 \end{aligned}$$

5) Menentukan varians dan simpangan baku

$$S^2 = \frac{n \sum F_1 X_1^2 - (\sum F_1 X_1)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{35 (206380) - (2670)^2}{35(35 - 1)}$$

$$S^2 = \frac{7223300 - 7128900}{1190}$$

$$S^2 = \frac{94400}{1190}$$

$$S^2 = 79,33$$

$$S = \sqrt{79,33}$$

$$S = 8,91$$

Berdasarkan hasil analisis varians dan simpangan baku berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas terdapat hasil nilai varians (S^2) yaitu 79,33. Sedangkan untuk nilai simpangan baku adalah akar dari varians itu sendiri yaitu 8,91.

6) Menentukan modus

$$Mo = b + p \left[\frac{b1}{b1 + b2} \right]$$

$$Mo = 80,5 + 5 \left[\frac{5}{5 + 6} \right]$$

$$Mo = 82,75$$

Maka uji normalitas menggunakan rumus:

$$K_m = \frac{\bar{X} - Mo}{S}$$

$$K_m = \frac{76,29 - 82,75}{8,91}$$

$$K_m = \frac{-6,46}{8,91}$$

$$K_m = -0,72$$

Karena nilai kemencengan $K_m = -0,72$ terletak antara -1 dan 1 maka data pada kelas tersebut dikatakan normal.

b. Uji normalitas instrumen *post test* kelas kontrol

Kelas ini merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode ceramah. Dari data tes siswa kelas X.1 diperoleh nilai terbesar 80 dan nilai terkecil 50. Langkah selanjutnya akan dilakukan dalam membuat tabel distribusi frekuensi terlebih dahulu menentukan :

$$\begin{aligned} 1) \text{ Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 50 \\ &= 30 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2) \text{ Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 38 \\ &= 1 + 3,3 (1,58) \\ &= 1 + 5,21 \\ &= 6,21 \text{ dibulatkan } 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3) \text{ Panjang Interval Kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\ &= \frac{30}{6} \\ &= 5 \end{aligned}$$

Setelah menentukan rentang, banyak kelas dan panjang interval maka dapat dibuat tabel frekuensi untuk sampel kelas X.1 yang menggunakan metode ceramah.

Tabel 2.3*Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Post Test Kelas Kontrol*

Skor	F ₁	X ₁	X ₁ ²	F ₁ X ₁	F ₁ X ₁ ²
46-50	5	48	2304	240	11520
51-55	4	53	2809	212	11236
56-60	6	58	3364	348	20184
61-65	3	63	3969	189	11907
66-70	13	68	4624	884	60112
71-75	3	73	5329	219	15987
76-80	4	78	6084	312	24336
Jumlah	N=38	441	28483	2404	155282

4) Mencari nilai rata-rata (Mean)

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum F_1 X_1}{\sum F_1} \\ &= \frac{2404}{38} \\ &= 63,27\end{aligned}$$

5) Menentukan varians dan simpangan baku

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{n \sum F_1 X_1^2 - (\sum F_1 X_1)^2}{n(n-1)} \\ S^2 &= \frac{38(155282) - (2404)^2}{38(38-1)} \\ S^2 &= \frac{5900716 - 5779216}{1406} \\ S^2 &= \frac{121500}{1406} \\ S^2 &= 86,42 \\ S &= \sqrt{86,42} \\ S &= 9,30\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis varians dan simpangan baku berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas terdapat hasil nilai varians (S^2) yaitu 86,42. Sedangkan untuk nilai simpangan baku adalah akar dari varians itu sendiri yaitu 9,30.

6) Menentukan modus

$$Mo = b + p \left[\frac{b1}{b1 + b2} \right]$$

$$Mo = 65,5 + 5 \left[\frac{6}{6 + 10} \right]$$

$$Mo = 67,37$$

Maka uji normalitas menggunakan rumus:

$$K_m = \frac{\bar{X} - Mo}{S}$$

$$K_m = \frac{63,27 - 67,37}{9,30}$$

$$K_m = \frac{-4,1}{9,30}$$

$$K_m = -0,44$$

Karena nilai kemenangan/kemiringan $K_m = -0,44$ terletak antara -1 dan 1 maka data pada kelas tersebut dikatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji F. Data hasil tes dari dua variabel akan mempunyai sebaran yang homogen apabila harga: $F_{hitung} \leq$

F_{tabel} dan data termasuk heterogen apabila harga $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$. Jika data tes tergolong homogen.

$$\begin{aligned}
 F &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\
 &= \frac{86,42}{79,33} \\
 &= 1,089
 \end{aligned}$$

Dari hasil pengujian yang dilakukan pada analisis data *post test* didapat harga $F_{\text{hitung}} = 1,089$ F_{hitung} yang telah diperoleh dibandingkan dengan F_{tabel} yaitu pada taraf signifikan 5% = 1,890 maka dapat disimpulkan bahwa $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$. Hal ini berarti terima H_0 menunjukkan bahwa kedua data kelompok tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini digunakan Uji t pada taraf signifikan 5 %

a. Uji hipotesis data *post test*

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{63,27 - 76,29}{\sqrt{\frac{(9,30)^2}{38} + \frac{(8,91)^2}{35}}} \\
 &= \frac{-13,02}{\sqrt{\frac{86,49}{38} + \frac{79,39}{35}}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{-13,02}{\sqrt{2,28 + 2,27}} \\
&= \frac{-13,02}{\sqrt{4,55}} \\
&= \left| \frac{-13,02}{2,13} \right| \\
t_{hitung} &= 6,11
\end{aligned}$$

Hasil perhitungan dengan rumus uji-t pada soal *post test* diperoleh harga t_{hitung} sebesar 6,11 kemudian dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} dengan $df = (n_1+n_2)-2 = (38+35)-2 = 71$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,99. Setelah dikonsultasikan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,11 > 1,99$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 2.5

Perbandingan Hasil Belajar Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel Data	Hasil Belajar Siswa	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	76,29	63,27
Varians	86,42	79,33
Simpangan Baku	8,91	9,30
Modus	82,75	68,1
Uji Normalitas	-0,72	-0,44
Uji Homogenitas	1,890 ≤ 1,089	
Uji Hipotesis	6,11	

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang menyatakan bahwa butir soal *post test* valid dan memiliki reliabilitas yang kuat, karena kriteria soal valid dan reliabel

yaitu bahasanya baku, tidak banyak penafsiran soal simpel dan kata kerja operasional, maka instrumen tersebut layak untuk diberikan kepada sampel penelitian.

Hasil perhitungan dengan rumus uji t pada soal *post test* diperoleh harga t_{hitung} sebesar 6,11 kemudian dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,99. Setelah dikonsultasikan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,11 > 1,99$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Hasil dari penelitian ini bahwa metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar.

Disamping itu ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari *mean* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Hal ini disebabkan oleh adanya metode bermain peran (*role playing*) membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada kelas eksperimen memberikan memberikan pengaruh yang positif dan peluang yang sangat besar bagi siswa agar lebih mudah memahami dan mengingat bahan ajar karena metode bermain peran (*role playing*) membuat anak lebih senang dalam belajar sehingga membantu mereka untuk lebih cepat dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat membangkitkan semangat belajar siswa, suasana kelas menjadi menyenangkan dan guru dapat menguasai keadaan kelas.

Metode bermain peran (*role playing*) termasuk model pembelajaran aktif (*active learning*) karena suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Sehingga mereka secara aktif menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara bagi guru dalam menyampaikan bahan yang akan diajarkan kepada anak didik, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Pemilihan metode dalam pembelajaran harus tepat dan bervariasi karena tidak semua metode dapat digunakan untuk semua mata pelajaran.

Berdasarkan analisis data hasil belajar pada kelas yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam proses pembelajaran terdapat peningkatan hasil belajar. Hal ini dikarenakan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role palying*) pada pembelajaran materi Tarikh Islam memberikan pengaruh positif terhadap hasil

belajar siswa. Dampak positif dari suatu metode pembelajaran mempunyai keterkaitan erat dengan hasil belajar. Apabila motivasi dan minat siswa tinggi terhadap suatu mata pelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun pengaruh penggunaan metode bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar siswa pada materi Tarikh Islam kelas X di SMA Aisyah 1 Palembang. Hal ini dapat dilihat pada analisis hasil belajar pada post test dengan menggunakan rumus Uji-t yaitu sebagai berikut:

1. Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan pada kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 76,29, varians 79,33, simpangan baku 8,91, modus 82,75 dan uji normalitas -0,71 yang berdistribusi normal.

2. Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 63,27, varians 79,33, simpangan baku 9,30, modus 68,1 dan uji normalitas -0,44 yang berdistribusi normal.

Sedangkan hasil pengujian yang dilakukan pada analisis data *post test* didapat harga $F_{hitung} = 1,089$ yang telah diperoleh dibandingkan dengan F_{tabel} yaitu pada taraf signifikan 5% = 1,890 maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Hal ini berarti terima H_0 menunjukkan bahwa kedua data kelompok tersebut homogen.

Jadi analisis hasil perhitungan dengan rumus uji-t pada soal *post test* diperoleh harga t_{hitung} sebesar 6,11 kemudian dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} dengan $df = (n_1+n_2)-2 = (38+35)-2 = 71$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,99. Setelah dikonsultasikan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,11 > 1,99$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Sehubungan dengan telah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar siswa pada materi Tarikh Islam kelas X di SMA Aisiyah 1 Palembang, maka ada beberapa saran yang akan peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan untuk menghimbau kepada guru, khususnya guru bidang studi PAI agar dapat menggunakan metode role playing untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mengembangkan dan mengoptimalkan kegiatan proses belajar mengajar guna menciptakan keberhasilan siswa baik di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya, maka disarankan kepada pihak sekolah terutama kepada tenaga pendidik agar lebih mengembangkan lagi cara mendidik. Serta dapat mendukung dan memfasilitasi guru dalam menggunakan metode yang bervariasi terutama metode role playing agar efektifitas pembelajaran dapat lebih maksimal.
3. Bagi guru supaya lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran role playing yang sesuai dengan materi pembelajaran sistem ekspresi manusia dengan tujuan supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima pembelajaran, karena hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa guna meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi siswa diharapkan dengan adanya metode pembelajaran role playing untuk lebih giat lagi dalam proses pembelajaran dan rajin belajar terhadap mata pelajaran PAI dan mata pelajaran lain.
5. Untuk peneliti yang akan mengadakan penelitian sejenis, bisa dijadikan sebagai informasi untuk dapat mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian ini dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Muhamad Abdul Qadir. 2008. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta : Rineka Cipta

- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2006. Jakarta : Mahfirah Pustaka.
- Ali, Lukman. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka
- Arifin, H.M. 1976. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*. Cet. Ke-2. Jakarta : Bulan Bintang.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Cet. Ke-13. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsip. *Dokumen SMA 'Asyiyah I Palembang 2013-2014*.
- Badudu, J.S. dan Sutan Mohammad Zaid. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Cet. Ke-4. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. Ke-3. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Fathurrohman, Pupuh. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. Ke-4. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Melalui Pendekatan Sistem*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Bumi Aksara.
- Indramunawar. 2009. *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)*. Diakses pada tanggal 27/05/2013 dari <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html>.

- Jalaluddin dan M. Busroh Daniel. 1999. *Media Pendidikan Agama Islam*. Cet. Ke-2. Palembang : Fak. Tarbiyah IAIN RF.
- Jaya, Dwi. 2009. *Aplikasi Komputer Untuk Analisis Hasil Belajar*. Yogyakarta : Teras.
- Jaedun, Amad. 2011. *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta : Lemlit UNY.
- N.K. Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. Ke-7. Jakarta : Rineka Cipta.
- Narkubo, Cholid. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Oviyanti, Fitri. 2009. *Pengelolaan Pengajaran*. Cet. Ke-2. Palembang : Rafah Press.
- Ramayulis. 1994. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. Ke-2. Jakarta : Kalam Mulia.
- Ramayulis. 2008. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Cet. Ke-4. Jakarta : Kalam Mulia.
- Ras-eko [blogspot/2011/05/metode bermain peran/html](http://blogspot/2011/05/metode-bermain-peran/html) diakses pada 11 November 2013
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1992. *Penilaian Hasil Belajar*. Cet. Ke-3. Bandung : Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Cet. Ke-3. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar*. Cet. Ke-4. Bandung : Rosdakarya.
- Sudjono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Sugiharono. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rajawali Grafindo Persada.
- Tafsir, Ahmad. 2008. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Cet. Ke-3. Jakarta : Raja Grafindo.
- Tim Penyusun. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung : Focus Media.

Thoyar, Husni dan Tarmizi Idris. 2008. *al-Islam dan Kemuhammadiyah*. Yogyakarta : Mentari Pustaka.

Uno, Hamzah B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Cet. Ke-7. Jakarta : Bumi Aksara.

Usman, M. Basyrudin. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Cet. Ke-3. Jakarta : Ciputat Press.

www.artikata.com, artikatahasil.html diakses pada 11 November 2013.