

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS VIII MTS
PONDOK PESANTREN PURBA GANAL SOSOPAN
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh

Sri Hannum Harahap
NIM. 2020100078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS VIII
MTS PONDOK PESANTREN PURBA GANAL SOSOPAN
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh
Sri Hannum Harahap
NIM. 2020100078

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS VIII
MTS PONDOK PESANTREN PURBA GANAL SOSOPAN
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Islam*

Oleh
Sri Hannum Harahap
NIM. 2020100078



Pembimbing I

Drs. H. Dame Siregar, M.A.
NIP 196309071991031001

Pembimbing II

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd
NIP 198004132006041002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Sri Hannum Harahap
Lampiran : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, 2025
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

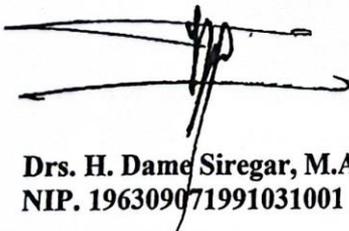
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Sri Hannum Harahap yang berjudul "**Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Drs. H. Dame Siregar, M.A.
NIP. 196309071991031001

PEMBIMBING II



Dr. Ahmad Nizar Ranguti, S.Si., M.Pd.
NIP.198004132006041002

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Hannum Harahap
NIM : 2020100078
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 Januari 2025

Saya yang Menyatakan,



Sri Hannum Harahap
NIM. 2020100078

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Hannum Harahap
NIM : 2020100078
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara” Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

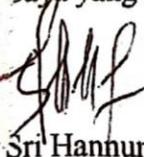
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 10 Januari 2025

Saya yang Menyatakan,




Sri Hannum Harahap
NIM. 2020100078



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Sri Hannum Harahap
NIM : 2020100078
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara

Ketua

Irsal Amin, M.Pd.I
NIP. 198902072019031007

Sekretaris

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP. 199307312022032001

Anggota

Irsal Amin, M.Pd.I
NIP. 198902072019031007

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP. 199307312022032001

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd
NIP. 198004132006041002

Drs. H. Dame Siregar, M.A
NIP:196309071991031001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI
Tanggal : 11 Februari 2025
Pukul : 09:00 WIB s/d 11:30 WIB
Hasil/Nilai : 82/A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara

NAMA : **Sri Hannum Harahap**

NIM : **2020100078**

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, Januari 2025



Dekan,
Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Sri Hannum Harahap
Nim : 2020100078
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan. Hal tersebut disebabkan oleh keterlibatan siswa yang rendah, pemahaman konsep yang buruk, dan penyampaian materi yang tidak menarik. Sehingga guru harus dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik seperti metode *role playing*. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal?. Dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-A yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol dan VIII-B berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan tes. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t test* dan rumus uji t. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,77 dan kelas kontrol sebesar 64,80. Dan nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 81,15 dan kelas kontrol sebesar 71,60. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t kedua kelas memiliki perbedaan, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,784 > 2,021$ berarti H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode, *Role Playing*, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Name : Sri Hannum Harahap
Reg. Numbe : 2020100078
Title : **The Effect Of The Role Playing Method On The Learning Outcomes Of Islamic Cultural History Students In Class VIII Mts Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan, North Padang Lawas Regency.**

This research is motivated by the low learning outcomes of Islamic cultural history in Class VIII MTs of the Ganal Sosopan Ancient Islamic Boarding School. This is due to low student engagement, poor understanding of concepts, and uninteresting material delivery. So that teachers must be able to overcome these problems, namely by applying interesting learning methods such as the role playing method. The formulation of this research problem is how the Role Playing method affects the learning outcomes of Islamic cultural history students in grade VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal?. And the purpose of this study is to determine the influence of the Role Playing method on the learning outcomes of Islamic cultural history of students in grade VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal. This type of research is quantitative research using the experimental method. The population in this study is all students in class VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal, while the sample in this study is class VIII-A which totals 25 students as the control class and VIII-B totals 26 students as the experimental class. The data collection instrument is carried out by test. The data analysis used was normality test, homogeneity and hypothesis test using the Independent Sample T Test and the t-test formula. Based on the results of this study, it was shown that the pretest value of the experimental class was 65.77 and the control class was 64.80. And the posttest score of the experimental class was 81.15 and the control class was 71.60. Based on the calculation of the hypothesis test using the t-test, the two classes have a difference, where $2.784 > 2.021$ mean H_a is accepted. So it can be concluded that $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ means that there is a significant influence of the role playing method on the learning outcomes of Islamic cultural history of students in grade VIII MTs of the Ganal Sosopan Ancient Islamic Boarding School, North Padang Lawas Regency.

Keywords: Role Playing Method, Learning Outcomes, Islamic Cultural History.

ملخص البحث

الإسم : سري هنّوم هراهِف
رقم القيد : ٢٠٤٠١٠٠١١٩
عنوان : تأثير طريقة لعب الأدوار على نتائج تعليم تاريخ ثقافة الإسلامية لطلاب
الرسالة : الصف الثامن بمعهد بوربا جانال سوسوبان شمال بادانج لاواس.

أما خلفية هذه البحث فهي انخفاض نتائج التعليم تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف الثامن بمعهد بوربا جانال سوسوبان. ويرجع ذلك إلى انخفاض مشاركة الطلاب، وضعف فهم المفاهيم، وتسليم المواد غير المثيرة للاهتمام حتى يكون المعلم قادر على التغلب على هذه المشاكل، أي من خلال تطبيق طريقة التعلم مثل طريقة لعب الأدوار. أما مشكلة البحث فهي كيف تأثير طريقة لعب الأدوار على نتائج تعليم تاريخ ثقافة الإسلامية لطلاب الصف الثامن بمعهد بوربا جانال سوسوبان؟. وأهداف هذا البحث فهو لمعرفة تأثير طريقة لعب الأدوار على نتائج تعليم تاريخ ثقافة الإسلامية لطلاب الصف الثامن بمعهد بوربا جانال سوسوبان. نوع هذا البحث هو البحث الكمي باستخدام الطريقة التجريبية. السكان في هذا البحث هم جميع الطلاب في الصف الثامن بمعهد بوربا جانال سوسوبان. وكان عدد عينة البحث هو ٥١ طالبا يؤخذ من فصل ٨-أ هو ٢٥ طالبا ومن فصل ٨-ب هو ٢٦ طالبا. وجمع البيانات بالاختبار. كان تحليل البيانات هو اختبار الطبيعية والتجانس واختبار الفرضيات باستخدام اختبار *Independent Sample T* وصيغة اختبار *t*. بناء على نتائج البحث، وجد أن الاختبار القبلي يحصل متوسط درجة ٦٥,٧٧ لفصل التجريبي و ٦٤,٨٠ لفصل الضابط. وفي الاختبار البعدي لقياس نتائج تعليم الطلاب، كان متوسط درجات لفصل التجريبي ٨١,١٥ وللضابط ٧١,٦٠. بناء على حساب اختبار الفرضية باستخدام اختبار *t*، يكون للفئتين فرق، حيث يتم قبول $2,784 < 2,021$ يعني H_a . لذلك أن $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ يعني أن هناك تأثير طريقة لعب الأدوار على نتائج تعلم تاريخ ثقافي الإسلامي لمخرجات لطلاب الصف الثامن بمعهد بوربا جانال سوسوبان، المقاطعة شمال بادانج لاواس.

الكلمات المفتاحية: طريقة لعب الأدوار، نتائج التعلم، التاريخ الثقافي الإسلامي.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan yang ada pada diri penulis. Shalawat bertangkaikan salam kepada Baginda Rasulullah SAW yang berlafadzkan “*Allohumma sholli a’la sayyidina Muhammad wa A’la ali sayyidina Muhammad*” semoga kita semua tergolong umatnya yang senantiasa selalu mengerjakan sunnah-sunnahnya dan termasuk umat yang mendapatkan syafaat di yaumil akhir kelak. Aamiin Ya Robbal’alamin.

Skripsi ini berjudul “**Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara**” diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidimpuan.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali hambatan yang dihadapi oleh penulis. Namun karena adanya bimbingan, dorongan dan motivasi, doa, serta bantuan dari berbagai pihak, akhirnya semua dapat teratasi dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Para pembimbing yakni, pembimbing I Bapak Drs. H. Dame Siregar, M.A., dan pembimbing II Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd., yang telah

meluangkan banyak waktunya dan memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

2. Dosen pembimbing akademik Ibu Dra. Asnah, M.A., yang banyak memberikan bimbingan, arahan dan nasehat dalam perkuliahan.
3. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidempuan. Bapak Drs. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., yang telah memberikan fasilitas selama kuliah.
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan ahmad Ad-Dary Padangsidempuan. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si., yang telah memberikan izin penelitian.
5. Ketua Program Stady Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan ahmad Ad-Dary Padangsidempuan. Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A., yang telah menyetujui judul penelitian dan penetapan pembimbing.
6. Kepala perpustakaan beserta seluruh staf perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan ahmad Addary Padangsidempuan, yang telah memberikan izin untuk peminjaman buku-buku dalam menyusun skripsi.
7. Bapak serta ibu dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidempuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama proses perkuliahan di UIN SYAHADA Padangsidempuan.

8. Ibu Kepala sekolah Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan serta siswa kelas VIII MTs yang bersangkutan yang telah membantu peneliti dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Teristimewa kepada orang yang paling berjasa dalam hidup penulis, Kedua Orang Tua tercinta, cinta pertama dan panutanku Ayahanda Panglima Harahap. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis dan memotivasi semangat yang tiada henti, hingga penulis sampai menyelesaikan studinya terimakasih cintaku, dan pintu surgaku Ibunda Jahro Ritonga. Beliau sangat berperan penting, paling berjasa dalam hidup penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan tapi semangat beliau sangat memotivasi penulis untuk melanjutkan pendidikan penulis sampai di titik ini, segala Keridhoan dan kasih sayang, perhatian, pengorbanan, dukungan, nasehat serta Do'a yang tiada hentinya, berkat Do'a beliaulah sehingga peneliti sampai ditahap yang sekarang ini. Terimakasih untuk segala hal yang selalu di usahakan untuk penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun, mereka adalah orang yang paling tulus dalam dunia yang luas ini semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang sepadan atas pengorbanan. Semoga keduanya diberikan kesehatan, kesabaran, rezeky melimpah lagi berkah, umur yang panjang serta kemuliaan didunia dan diakhirat. Banyak hal yang ingin disampaikan, sampai akhir halaman kertas pun tidak akan ada habisnya jika membicarakan Mood boster penulis ini. Terimakasih duniaku.

10. Teristimewa juga kepada cinta kasih saudara saudariku Kakak Irna Khairani Harahap dan Rizky Atul Hasanah Harahap, Adik tercinta Randy Taromar Harahap, dan tak lupa keponakan tersayang Syukri Alfarizi Siregar yang selalu memberikan dukungan serta mendoakan penulis, sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan baik. Terimakasih selalu menjadi support system penulis.
11. Ucapan terimakasih kepada Saudaraku Ahmad Fauzi Harahap (Almarhum). Orang yang paling penulis rindukan yang menemani hari-hari masa kecil, kasih sayang yang diberikan kepada penulis walaupun singkat tapi membekas. Memang sosokmu telah lama hilang dari pandangan namun tidak akan hilang dari ingatan selamanya. Lebih seringlah berkunjung ke mimpi, harus tenang di sana senyummu pun harus sama seperti senyuman yang selalu diberikan kepada penulis.
12. Ucapan terima kasih yang tulus juga kepada sahabat tercinta, seperjuangan saya, Irmalia Safitri dan Masrina Pulungan, yang telah mensupport dan memberi nasehat serta motivasi baik dikala senang maupun dikala sedang susah.
13. Kepada rekan-rekan terhebat, tergokil, terkocak, manusia- manusia aneh Fitri Rahmadani, Tima Sari Siregar, Elvita Rahmi, Siti Chairunnisa Siregar, Cinta Nasution. Terimakasih telah kebersamaan penulis 4 tahun ini baik senang maupun sedih.
14. Dan untuk seluruh pihak yang banyak membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga.

Dengan memohon Rahmat dan Ridho Allah SWT seluruh pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT dan mudah-mudahan segala bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapat ganjaran yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis berharap kepada para pembaca agar memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan mendapat Ridho Allah SWT.

Padangsidempuan, Februari 2025
Peneliti,

Sri Hannum Harahap
Nim. 2020100078

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak di Lambangkan	Tidak di lambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	'a	'	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	'al	'	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	esdan ye
ص	ṣad	ṣ	s (dengantitikdibawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	ʿ	Komaterbalik di atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..‘..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fathah	A	A
	Kasrah	I	I
	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vocal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
	fathah danya	Ai	a dan i

و	fathah dan wau	Au	a dan u
---------	----------------	----	---------

3. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ... اِوْ ...	fathah dan alif atau ya	-	a dan garis atas
اِوْٓ, ...	Kasrah dan ya	-	I dan garis di bawah
اَوْ ..	dommah dan wau	-	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua:

1. *Ta marbutah* hidup yaitu *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta marbutah* mati yaitu *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta becaan kedua kata itu terpisah maka *Ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ﺍﻝ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di Tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu diletakkan di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf tau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama dari dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab- Latin*.

Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama.

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN PEMBIMBING	
HALAMAN SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
HALAMAN DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASAH SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN LITERASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Definisi Operasional Variabel.....	8
E. Perumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. Metode <i>Role Playing</i>	13
a. Definisi Metode <i>Role Playing</i>	13
b. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	14
c. Kelemahan dan Keunggulan Metode <i>Role Playing</i>	17
2. Hasil Belajar	19
a. Pengertian Hasil Belajar.....	19
b. Indikator Hasil Belajar	21
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	22

a.	Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	22
b.	Fungsi Pembelajaran SKI di MTs	24
c.	Fungsi metode <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran SKI.....	25
B.	Penelitian Terdahulu	26
C.	Kerangka Berfikir.....	34
D.	Hipotesis.....	35
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	37
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B.	Jenis Penelitian.....	37
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	39
D.	Teknik Pengumpulan Data	40
E.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
F.	Teknik Analisis Data	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	47
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
B.	Analisis Data	51
C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
D.	Keterbatasan Penelitian	60
BAB V	PENUTUP	62
A.	Kesimpulan.....	62
B.	Implikasi Hasil Penelitian	62
C.	Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	18
Tabel 2.2 Persamaan Penelitian terdahulu dengan Judul Peneliti.....	32
Tabel 3.1 Rancangan Eksperimen.....	38
Tabel 3.2 Rincian Populasi Penelitian	39
Tabel 3.3 Indikator Soal Pretest Dan Posttest Pada Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	41
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data Tes Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Tes Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4.3 Deskripsi Data Tes Awal (<i>Pretest</i>) Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	48
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.6 Deskripsi Data Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	50
Tabel 4.7 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	51
Tabel 4.8 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	52
Tabel 4.9 Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.10 Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	54
Tabel 4.11 Uji Hipotesis	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	35
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu poin penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan yang bermutu adalah harapan masyarakat bangsa dan negara.¹ Pendidikan merupakan upaya manusia untuk mengembangkan siswa menjadi individu yang mandiri, bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, orang lain, dan alam disekitarnya.² Tujuan pendidikan nasional merupakan tujuan pendidikan yang paling tinggi dalam hirarki tujuan-tujuan pendidikan yang ada, yang bersifat ideal dan umum. Menurut Undangundang No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan Nasional adalah untuk menciptakan manusia Indonesia yang beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, mandiri dan memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.³

Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengubah tingkah laku dengan memperoleh pengetahuan, keterampilan,

¹ Lobimartua Hasibuan, Muhammad Darwis Dasopang, dan Zulhammi “Manajemen Strategi Kepala Madrasah Dalam Membangun Budaya Religius Di Lingkungan Madrasah Tsanawiyah Negeri Se Kota Padangsidempuan,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023), Hlm 13524.

² Fauzan Royhanuddina dan Zulhimma, “Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Padangsidempuan,” *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, no. 2 (2024), Hlm 17.

³Sulhan Efendi Hasibuan & Maisah Fitri Hrp, Asriana Harahap, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar,” *Dirasatul Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022), Hlm. 98.

sikap, dan nilai positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah mereka pelajari. Ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, atau di tempat lain seperti di laboratorium, museum, atau di hutan. Perilaku dan tindakan siswa dalam proses belajar sangat kompleks. Sebagai tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa dan memengaruhi proses belajar.⁴

Menurut Hergenhahn dan Olson, lima hal yang perlu diperhatikan tentang belajar adalah sebagai berikut: 1) Belajar menunjukkan perubahan tingkah laku, 2) Perubahan tingkah laku tersebut relatif tetap, 3) Perubahan tingkah laku tersebut tidak terjadi segera setelah mengikuti pengalaman, 4) Latihan menyebabkan perubahan tingkah laku, dan (5) Pengalaman dan latihan harus didukung.⁵

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tiga hal utama terlibat dalam proses belajar mengajar: 1) Belajar menyebabkan perubahan perilaku atau kemampuan, 2) Perubahan kemampuan atau perilaku itu relatif stabil, dan 3) Perilaku itu disebabkan oleh pengalaman atau latihan daripada proses pertumbuhan dan kematangan.

Belajar adalah kegiatan, proses, dan bukan hasil atau tujuan. Belajar tidak hanya mengingat, tetapi lebih dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan penguasaan hasil latihan melainkan perubahan dalam cara bertindak.⁶ Tujuan yang perlu dibuat untuk belajar sangat beragam dan beragam. Tujuan

⁴ Asep Herry Dkk Sri Anitah W, Henawan, *Strategi Pembelajaran Di Sd*, Edisi 1 (Jakarta: Universitas Terbuka, 2021), Hlm. 4.

⁵ Rosma Hartini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika* (Yogyakarta: Teras, 2020), Hlm. 32.

⁶ Omar Malik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), Hlm. 27.

tambahan tercapai melalui pengembangan lingkungan belajar yang membantu siswa berpikir kritis, kreatif, terbuka, demokratis, dan menerima pendapat orang lain.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۙ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ۝

Artinya: 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! 2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, 4) yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Al-'Alaq:1-5)⁷

Surah Al-'Alaq ayat 1-5 menggarisbawahi betapa pentingnya membaca, belajar dan pendidikan dengan niat yang tulus serta menggunakan berbagai cara kreatif untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks penelitian ini, pembelajarah sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih dekat dengan tujuan pendidikan Islam yang sebenarnya yaitu mendapatkan pengetahuan dengan niat tulus karena Allah SWT.

Proses belajar tidak sekadar komunikasi antara siswa dan guru; itu adalah interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa yang terjadi dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan.⁸ Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari kualitas guru dalam mengelola suatu pembelajaran. Semakin baik kualitas guru, maka tingkat keberhasilan suatu pembelajaran akan semakin

⁷ Qs. Al-'Alaq (96): 1-5.

⁸ Nuryani R, *Strategi Belajar Mengajar Biologi* (Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2020), Hlm. 5.

tinggi.⁹ Guru harus mahir dalam berbagai metode pembelajaran dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan. Dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menarik, guru dapat membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran.

Guru pendidikan agama Islam (PAI) di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi kelompok, membaca teks, atau kegiatan lain yang berfokus pada penyampaian informasi secara lisan atau tulisan sebelum menggunakan metode *role playing*. Metode ini tidak interaktif dan tidak melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Masalah ini menjadi perhatian serius karena proses belajar mengajar seharusnya tidak hanya sekadar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan juga sebagai interaksi yang dinamis dan menarik. Untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa dalam pembelajaran SKI, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode *Role Playing*.

Metode pembelajaran bermain peran, dikenal sebagai "*role play*", memungkinkan siswa untuk menguasai bahan dan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan pemahaman mereka. Siswa melakukan ini dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini membuat siswa senang belajar dan sangat melibatkan. Selain itu, metode pembelajaran ini

⁹ Muhammad Darwis Dasopang, "Pengaruh Kualitas Guru Terhadap Kemampuan Guru Dalam Memvariasikan Pembelajaran," *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 03, no. 1 (2017): 196.

memiliki nilai tambahan karena memungkinkan semua siswa berpartisipasi dan bekerja sama dengan baik. Ini akan meninggalkan kesan yang baik.¹⁰ Bermain peran, juga dikenal sebagai "*role play*", adalah metode pembelajaran dalam simulasi yang bertujuan untuk menciptakan peristiwa yang terjadi di masa lalu, peristiwa yang terjadi sekarang, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan.¹¹

Siswa di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan belajar pendidikan agama Islam dalam mata pelajaran seperti Qur'an, Hadits, Akidah Akhlak, Fiqh, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Bahasa Arab.¹² Sejarah kebudayaan Islam sangat penting bagi kehidupan manusia karena mempelajarinya akan mengajarkan kita tentang tindakan masa lalu seseorang atau kelompok tertentu, yang dapat kita gunakan sebagai tolak ukur untuk hidup kita saat ini. Dalam pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kepribadian positif melalui tindakan masa lalu mereka, sementara pelaku sejarah yang buruk akan menjadi pelajaran hidup bagi kita agar kita dapat hidup lebih baik di masa depan.

Pendidik harus dapat memilih pendekatan pembelajaran SKI yang tepat sehingga pembelajaran dapat berkontribusi pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran sejarah akan berhasil dan bermakna bagi siswa jika diajarkan

¹⁰ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik : Tinjauan Teoritis Dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2021), Hlm. 94.

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2022), Hlm. 161.

¹² Wawancara Dengan Nadira, Siswi Kelas Viii Mts Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Pada 24 April, 2024

dengan cara yang menarik sehingga mereka tertarik untuk mempelajarinya.¹³ Seorang guru dapat menyampaikan informasi yang menyeluruh dengan berbagai metode, salah satunya yaitu metode *Role Playing* yang dapat membantu guru menyampaikan materi ajar yang telah disiapkan sebelum pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan mengalami kesulitan. Keterlibatan siswa yang rendah, pemahaman konsep yang buruk, dan penyampaian materi yang tidak menarik adalah beberapa masalah yang dapat muncul, untuk mengajar sejarah kebudayaan Islam kepada siswa kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan di Kabupaten Padang Lawas Utara, diperlukan pendekatan pembelajaran baru. Dalam hal ini, guru di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan mulai menerapkan metode *role palying*. Metode *Role Playing* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman langsung dan terlibat aktif dalam memahami materi sejarah kebudayaan Islam.

Penerapan metode *Role Playing* di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan diharapkan dapat mengubah dinamika pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, siswa tidak lagi merasa jenuh dan bosan, tetapi justru termotivasi untuk belajar dengan semangat dan antusiasme yang lebih tinggi. Hal ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan

¹³ Dien Madjid Dan Johan Wahyudhi, *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar* (Jakarta: Prenada, 2020), Hlm. 3.

Islam, yaitu memberikan pengetahuan yang bermanfaat dengan niat yang tulus karena Allah SWT.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara**”

B. Identifikasi Masalah

Untuk menemukan masalah dalam penelitian ini, penting untuk memahami kesulitan yang dihadapi dalam belajar sejarah kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan. Keterlibatan siswa yang rendah, pemahaman konsep yang buruk, dan penyampaian materi yang tidak menarik adalah beberapa masalah yang mungkin diidentifikasi. Selain itu, mungkin diperlukan peningkatan metode pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan memaksimalkan pemahaman mereka tentang sejarah kebudayaan Islam.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya berkonsentrasi pada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan. Tidak ada elemen lain dalam kurikulum atau mata pelajaran lain yang dibahas dalam penelitian ini. Selain itu, batasan termasuk jumlah waktu yang harus dihabiskan untuk menerapkan metode *Role Playing* dan mengevaluasi bagaimana hal itu berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini hanya melihat satu institusi pendidikan

yaitu MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan yang terletak di Kabupaten Padang Lawas Utara.

D. Definisi Operasional Variabel

Subjek penelitian maupun komponen yang mempengaruhi peristiwa atau gejala yang akan diteliti dapat dianggap sebagai variabel penelitian. Variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.¹⁴ Studi ini menggunakan dua variabel yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar sejarah kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara". Variabel-variabel ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Metode *Role Playing* digunakan di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan sebagai metode pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Metode ini melibatkan siswa berperan sebagai karakter tertentu untuk mendapatkan pemahaman dan gambaran tentang situasi sejarah.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan wujud pencapaian dari proses yang

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Pt Alfabeta, 2020), Hlm. 8.

telah dilewati selama belajar. Hasil belajar akan setara dengan proses yang dilalui oleh peserta didik, yang diharapkan dapat membawa kearah yang lebih baik.¹⁵ Hasil belajar matematika adalah kemampuan serta keberhasilan siswa dalam menempuh proses belajar mengajar antara guru dengan siswa di sekolah sebagai akibat mempelajari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang diajarkan guru dan juga perubahan-perubahan siswa dilihat dari ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) yang diperoleh dari proses kegiatan belajar.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah kebudayaan Islam kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara pada aspek kognitif atau pengetahuan siswa pada materi sejarah berdirinya dinasti Abbasiyah. Selanjutnya tingkatan kognitif yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah C1 (mengetahui) dan C2 (memahami). Sehingga pada penelitian ini, siswa diharapkan dapat mengetahui dan memahami materi dinasti Abbasiyah baik sejarah berdiri dinasti Abbasiyah, tokoh-tokoh dinasti Abbasiyah serta kehancuran dinasti Abbasiyah.

¹⁵ Ayu Damayanti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah," *Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro* 1, No. 1 (2022): 102.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil observasi awal maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara?”

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini terdiri dari manfaat penelitian teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, yang dapat membantu literatur dan teori pembelajaran
- b. Memberikan informasi baru mengenai pemanfaatan metode inovatif dalam proses pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pembangunan lebih lanjut dari teori pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pedoman praktis bagi pendidik di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan untuk menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.
- b. Siswa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
- c. Merupakan kontribusi nyata dengan mengembangkan metode pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang dapat digunakan oleh institusi pendidikan yang sebanding dan digunakan untuk mengembangkan sumber belajar inovatif.
- d. Memberi tahu pendidik tentang cara meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan mengajar.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian kuantitatif berjudul "Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara." Sistematika pembahasan dibuat dengan tujuan untuk mempermudah penulisan dalam penyusunan proposal ini. Adapun sistematika pembahasan yang dibuat yaitu sebagai berikut:

BAB I yang berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, defenisi operasional variabel,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II yang berisikan landasan teori yang terdiri dari: kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III yang berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari: lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumen (validitas dan reliabilitas), dan teknik analisis data.

BAB IV yang berisikan hasil penelitian yang terdiri dari: gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V yang berisikan penutup yang terdiri dari: kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Definisi Metode *Role Playing*

Pelopop metode *role playing* adalah George shaftel, yang mengasumsikan bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.¹

Sudjana menggambarkan metode *role playing* sebagai “suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.²

Tiga aspek utama pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai *Role Playing*:

- 1) Mengambil peran (*role-taking*), yang berarti bahwa pemegang peran menghadapi tekanan dari norma-norma sosial,
- 2) Membuat peran (*role-making*), yang berarti bahwa pemegang peran memiliki kemampuan untuk berubah secara signifikan dari satu peran

¹ Hasrian Rudi Setiawan Dan Achmad Bahtiar, Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik) (Medan: Umsu Press, 2023), Hlm. 35.

² Sudjana, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: Falah Production, 2021), Hlm. 134.

ke peran lain dan membuat dan mengubah peran mereka sesuai dengan kebutuhan, dan

- 3) Tawar menawar peran (*role-negotiation*) adalah tingkat di mana peran dinegosiasikan dengan pemegang peran lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.³

Berdasarkan pendapat ini, dapat dipahami bahwa metode *Role Playing* adalah suatu cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Peserta didik mengembangkan imajinasi dan penghayatan ini dengan memerankannya sebagai tokoh hidup, apakah itu manusia, hewan, atau benda mati. Banyak melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dan akan memberikan suasana pembelajaran yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan, dan antusias untuk mengikuti pelajaran. Dengan kata lain, peran bermain adalah metode yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan memberikan mereka peran yang harus mereka mainkan.

b. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan sesuai yang diinginkan, metode *role playing* harus diterapkan dengan langkah-langkah, yaitu:

³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), Hlm. 26.

1) Persiapan atau persiapan

Model *role playing* dimulai dengan guru memperkenalkan siswa pada masalah atau kasus yang terkait dengan materi yang tengah dipelajari. Kasus atau masalah yang disajikan mungkin berasal dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Misalnya, pendidik menawarkan cerita untuk dibaca kelas. Saat teks atau bacaan menunjukkan masalah atau dilema, guru dapat berhenti dan berbicara tentang masalah tersebut sehingga semua siswa dapat memahami masalah dengan jelas. Guru kemudian dapat membuat pertanyaan yang membuat siswa berpikir.⁴

2) Memilih pemain/pemeran drama

Guru dan siswa dapat berkolaborasi untuk memilih pemain atau pemeran drama. Guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk peran yang dibutuhkan. Siswa yang ingin menunjukkan diri mereka harus diberi kesempatan. Hal ini meningkatkan kepercayaan diri siswa.

3) Mendekorasi panggung (ruang kelas)

Setelah semua pemain dipilih, guru dapat meminta siswa lain untuk membuat ruang kelas menjadi panggung pertunjukan. Hal ini sangat bermanfaat untuk mengajarkan siswa bekerja sama.⁵

4) Menunjuk siswa sebagai pengamat

Guru harus menunjuk siswa untuk berperan sebagai pengamat juga.

⁴ Amin Dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Pusat Penerbitan Lppm, 2022), Hlm. 488.

⁵ Fahrurrozi Dkk, *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar* (Jakarta Timur: Unj Press, 2022), Hlm. 84.

5) Bermain peran

Permainan peran, juga dikenal sebagai *Role Playing*, terjadi secara kebetulan. Pada awalnya, banyak siswa mungkin merasa bingung dengan peran mereka atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya mereka mainkan. Ada kemungkinan bahwa seseorang juga memainkan peran yang tidak seharusnya mereka mainkan. Di sinilah peran Guru diperlukan. Guru dapat menghentikan konflik dan mengarahkan pertunjukan.

6) Diskusi dan evaluasi

Ketika ada hal yang menyimpang, guru menghentikan drama dan mengajak siswa untuk berbicara tentang permainan sebelumnya. Setelah itu, itu adalah waktu mereka untuk menilai peran-peran yang mereka lakukan. Beri siswa kesempatan untuk mengusulkan perubahan, seperti mengubah peran atau mengubah jalan cerita.

7) Bermain peran ulang

Siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran kembali berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi. Karena siswa sudah memiliki gambaran yang lebih jelas, kegiatan ini biasanya berjalan lebih baik dari sebelumnya. Siswa yang mendapatkan peran juga dapat memainkan peran mereka lebih sesuai dengan situasi.

8) Diskusi dan Evaluasi

Pada kegiatan kedua ini, pendidik dapat mengarahkan siswa ke dunia nyata. Ajak siswa membandingkan bagaimana peristiwa dalam

alur cerita yang diperankan temantemannya terjadi di dunia nyata. Beri mereka kesempatan untuk membuat kesimpulan berdasarkan perbandingan antara apa yang terjadi di dunia ini dan apa yang terjadi di dunia nyata.

9) Berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan

Setelah siswa dapat membandingkan kisah dan kenyataan, guru harus meminta siswa berbagi pengalaman mereka terkait dengan tema *Role Play* yang telah dilakukan. Siswa kemudian akan membuat kesimpulan. Salah satu contohnya adalah siswa menceritakan tentang bagaimana mereka mengalami kegagalan ujian. Kemudian, guru pintar berbicara dengan siswa tentang bagaimana mereka harus menghadapi situasi tersebut, apa yang harus mereka lakukan supaya hal itu tidak terjadi, dan bagaimana cara lain untuk mencegah hal itu terjadi.⁶

c. Kelemahan dan Keunggulan Metode *Role Playing*

Model role playing memiliki kelebihan dan kekurangan, setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran tersebut begitupun dengan metode *role playing* ini ada kekurangan dan kelebihan yaitu⁷ :

⁶ Tukiran Taniradja Dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2021), Hlm. 109.

⁷ Ali Sudin Ismawati Alidha Nurhasanah, Dan Atep Sujana, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya', *Jurnal Pena Ilmiah*, Volume 1.No 1 (2021), Hlm. 619.

Tabel 2.1
Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

No	Keunggulan	Kelemahan
1	tiap siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama mereka dengan berpartisipasi.	bagian siswa yang tidak bermain drama akan kurang kreatif.
2	siswa bebas berkomunikasi dan membuat keputusan.	memerlukan waktu yang cukup banyak.
3	permainan dapat dimainkan dalam berbagai situasi dan waktu dengan mudah.	kadang siswa tidak ingin mendramatisasikan adegan karena malu.
4	melalui pengamatan selama permainan, guru dapat mengetahui seberapa baik setiap siswa memahami pelajaran.	jika dramatisasi tidak dilakukan dengan benar, guru tidak dapat membuat kesimpulan.
5	siswa menikmati permainan.	memerlukan tempat bermain yang cukup luas jika tempat bermain sempit membuatnya lebih sulit untuk berekspresi.

2. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai jumlah angka yang dikumpulkan oleh siswa setelah mereka berhasil menyelesaikan ide-ide dari suatu mata pelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Nilai, baik yang sudah dikumpulkan atau yang masih mentah, biasanya merupakan hasil belajar. Namun, itu tidak menghilangkan kemungkinan bahwa hasil belajar dapat menyebabkan perubahan perilaku siswa.

Lindgren menyatakan bahwa "hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap", Bloom (dalam suprijono) menyatakan bahwa "hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor."⁸

Menurut S. Nasution, "hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan"⁹, sedangkan Hamalik mengatakan bahwa "hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Perubahan ini dapat

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), Hlm. 6-7.

⁹ Kunandra, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2020), Hlm. 276.

menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dan pengembangan yang lebih baik daripada sebelumnya”.¹⁰

Pendapat di atas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diterima siswa dari suatu tindakan ketika proses pembelajaran selesai. Nilai ini berfungsi sebagai ukuran yang menentukan apakah siswa berhasil atau tidak dalam belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi. Guru harus secara konsisten mengevaluasi hasil belajar siswa dari waktu ke waktu. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, proses belajar mengajar selalu ditingkatkan secara konsisten. Informasi yang diperoleh dari evaluasi merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang akan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki atau meningkatkan proses belajar selanjutnya.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai selama proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap pemahaman, dan kegiatan yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai. Di sisi lain, perubahan perilaku yang konsisten dan berkelanjutan dapat diidentifikasi melalui komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik.

¹⁰ Oamar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), Hlm. 155.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore, ada tiga ranah yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pembuatan, dan evaluasi.
- 2) Ranah Efektif, yang mencakup penerimaan, respons, dan penentuan nilai.
- 3) Ranah Psikomotorik, yang mencakup gerakan fundamental, generic, ordinative, dan kreatif.

Menurut Straus, Tetroe, dan Graham, indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, yang berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui pelajaran dan penyampaian informasi;
- 2) Ranah efektif, yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berkontribusi pada perubahan tingkah laku; dan
- 3) Ranah psikomotorik, yang berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan diri, yang digunakan untuk kinerja keterampilan dan praktek dalam pengembangan keterampilan.¹¹

¹¹ Ricardo Ricardo And Rini Intansari Meilani, 'Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol 2. No 2 (2017), Hlm. 79.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua kategori faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:

- 1) Faktor internal termasuk hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Contoh faktor internal termasuk faktor jasmaniah yang berkaitan dengan kondisi fisik siswa, seperti kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis termasuk hal-hal yang berkaitan dengan kondisi mental atau psikologis siswa.
- 2) Faktor-faktor eksternal mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor ini termasuk lingkungan sosial keluarga dan dorongan orang tua. Orang tua sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Lingkungan sekolah, termasuk guru, staf administrasi, teman sekelas, dan masyarakat.¹²

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Salah satu mata pelajaran di MTs adalah "Sejarah Kebudayaan Islam", yang membahas asal-usul, perkembangan, peran, dan tokoh dalam sejarah Islam. Ini mulai dari perkembangan Islam selama masa Nabi Muhammad SAW, Khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, dan Ayyubiyah hingga perkembangan Islam di Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara substansial

¹² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*, Edisi Revisi Cet 18 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), Hlm. 129.

mendorong siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati sejarah kebudayaan Islam. Mata pelajaran ini mengandung nilai-nilai kebijaksanaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan dan membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

Tujuan dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs adalah agar siswa memiliki kemampuan berikut¹³:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang sejarah agama Islam dan kebudayaan Islam pada masa Nabi Muhammad Saw dan Khulafaturrasyidin untuk membangun pemahaman yang obyektif dan sistematis serta perspektif historis.
- 2) Mengambil hikmah/ibrah, nilai, dan makna dari pengalaman masa lalu (sejarah).
- 3) Berdasarkan pengalaman sejarah yang cemerlang, menanamkan kesadaran dan keinginan yang kuat untuk mengikuti moralitas yang baik dan menghindari moralitas yang buruk.
- 4) Mengajarkan siswa untuk membentuk kepribadian mereka berdasarkan tokoh teladan untuk membangun kepribadian yang luhur. memberi tahu siswa betapa pentingnya mempelajari prinsip-prinsip, nilai-nilai, dan kebiasaan Islam yang dibangun oleh Rasulullah saw untuk mengembangkan budaya dan perilaku Islam.

¹³ Dikutip Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Ri No. 2 Tahun 2020 Tentang Standar Isi Dan Standar Kompetensi Lulusan Pai, Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi, Mts, Dan Ma.

- 5) Mengajarkan peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat, yang merupakan hubungan antara masa lalu, sekarang, dan masa depan.
- 6) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah dengan cara ilmiah.
- 7) Meningkatkan rasa apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap sisa-sisa sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lalu.
- 8) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk membuat keputusan ibrah dari peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh yang berhasil, dan mengaitkannya dengan kegiatan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni, serta mengembangkan kebudayaan dan perilaku Islam.

b. Fungsi Pembelajaran SKI di MTs

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Fungsi Pelajaran Sejarah memberi referensi berharga tanpa harus mengalaminya. Meskipun sejarah hanya terjadi sekali, itu tidak akan memiliki makna dan kesan yang signifikan jika tidak dibaca dan dipelajari dengan empati. Untuk menampilkan pelajaran dengan cara yang menarik bagi anak didiknya, guru harus kreatif.
- 2) Fungsi pendidikan sejarah adalah untuk menegaskan kepada siswa bahwa penting bagi mereka untuk menerapkan prinsip, nilai, dan

sikap hidup yang luhur dan Islami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari sejarah, anak-anak secara tidak langsung dididik tentang makna dan hikmah peristiwa-peristiwa tersebut.

- 3) Fungsi Ilmiah Siswa memperoleh pengetahuan yang cukup tentang sejarah Islam dan kebudayaan dengan melihat kembali ke masa lalu.
- 4) Banyak situs kuno yang sekarang menjadi tempat wisata memiliki fungsi rekreasi. Anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran sejarah yang diajarkan di sekolah melalui reaksi ini.
- 5) Sejarah memainkan peran penting dalam menciptakan transformasi masyarakat.¹⁴

c. Fungsi metode *Role Playing* pada Pembelajaran SKI

Metode *Role Playing* atau bermain peran dalam pembelajaran **Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)** memiliki beberapa fungsi penting yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa fungsi metode *Role Playing*:

1) Meningkatkan Pemahaman Materi

Dengan memerankan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, seperti nabi, sahabat, atau pemimpin Islam, siswa lebih mudah memahami konteks peristiwa, nilai-nilai, dan pelajaran yang terkandung dalam sejarah tersebut.

¹⁴ Aminah, 'Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Budaya Dan Karakter Bangsa Pada Peserta Didik Mts Negeri 2 Bandar Lampung' *thesis* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), Hlm. 25-26.

2) **Menanamkan Nilai-Nilai Keislaman**

Bermain peran memungkinkan siswa untuk menyerap nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, keadilan, dan kebijaksanaan yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh Islam, sehingga lebih mudah diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

3) **Menghidupkan Suasana Pembelajaran**

Role Playing membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Ini dapat membantu siswa lebih bersemangat dan fokus selama proses belajar.

4) **Mendorong Partisipasi Aktif**

Metode ini melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, menjadikannya lebih aktif dalam menyerap materi dibandingkan hanya mendengar atau membaca.¹⁶

Dengan menggunakan metode Role Playing, pembelajaran SKI tidak hanya menjadi menyenangkan tetapi juga mendalam dan bermakna bagi siswa.

B. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu pada penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk

¹⁵ Nenden Munawaroh, et.al., “Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara 1, No. 2 (2024): 2991.

¹⁶ Desi Wahyuni, et.al., “Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan 01, No. 01 (2022): 39, <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara” yaitu :

1. Penelitian oleh Rafindra (2023). Dalam Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 39 Aceh Besar”. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana guru dan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran tematik menggunakan model *role playing* di kelas V MIN 39 Aceh Besar dan untuk menggunakan model *role playing* untuk mengetahui bagaimana siswa belajar. Subjek penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah total 21 siswa di kelas V MIN 39 Aceh Besar. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Menurut hasil penelitian, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori baik. Ini terbukti dengan skor 71,4% pada siklus I dan 95,2% pada siklus II. Hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar dengan model pembelajaran peran bermain meningkat. Nilai mereka meningkat menjadi 70,4% kategori cukup baik pada siklus I dan 94,4% kategori sangat baik pada siklus II.¹⁷

Ada beberapa persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini. Salah satu persamaannya adalah bahwa kedua penelitian ini mengutamakan interaksi aktif siswa dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam permainan peran. Baik model *role playing* maupun

¹⁷ Rafindra, ‘Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 39 Aceh Besar’ *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023), Hlm V.

metode *role playing* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran melalui partisipasi langsung dalam aktivitas permainan peran. Fokus lain dari penelitian ini adalah pada pembelajaran kontekstual. Sedangkan letak perbedaannya yaitu model Role Playing di MIN 39 Aceh Besar mungkin lebih berkonsentrasi pada materi pembelajaran umum untuk siswa kelas V, sedangkan metode *role playing* di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan lebih berfokus pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Di sisi lain, penerapan MIN 39 Aceh Besar lebih mempertimbangkan konteks budaya lokal, sedangkan di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan, aspek keagamaan dan budaya Islam mungkin lebih dominan, dan Di MIN 39 Aceh Besar, materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V. Di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan, materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kesulitan siswa MTs.

2. Penelitian oleh Tazqiya Ulpa (2022). Dalam Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*role playing*) untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari, baik dalam hal pemahaman materi maupun penerapan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang dilakukan melalui tindakan kelas. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan dua tindakan dengan metode bermain peran. 40 siswa yang berada di kelas V di SD Negeri Cikudayasa 02 adalah subjek penelitian ini. Tes pemahaman,

angket pemahaman, wawancara, dan observasi adalah beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan strategi bermain peran, atau *role playing*, untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari tentang pembelajaran sejarah dapat berhasil. Tes pemahaman pra-siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang materi. Peserta juga lebih memahami nilai-nilai penting dari materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Oleh karena itu, pendekatan ini menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengoptimalkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari.¹⁸

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan judul yang diteliti. Dalam pembelajaran sejarah, *Role Playing* dan metode pembelajaran lainnya memiliki banyak persamaan. Kedua pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas peran. Dalam konteks sejarah kebudayaan Islam dan kemerdekaan, metode *Role Playing* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran. Salah satu persamaannya adalah fokusnya pada pembelajar. Namun, perbedaan terletak pada materi pelajaran yang dipelajari. Materi pelajaran tentang sejarah kebudayaan Islam berfokus pada aspek kebudayaan dan keagamaan Islam, sedangkan materi pelajaran tentang perjuangan mempertahankan

¹⁸ Tazqiya Ulpa, 'Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan' *Skripsi* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022), Hlm I.

kemerdekaan berfokus pada peristiwa dan nilai-nilai sejarah nasional yang terkait dengan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosospan, sumber dan referensi yang digunakan digunakan pada sejarah kebudayaan Islam.

3. Penelitian Oleh Ulfiana Aprilianti (2017). Dalam Skripsi dengan Judul *“Pengaruh Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar SKI Pokok Bahasan Perjuangan Khalifah Abu Bakar Ash Shiddiq dalam Berdakwah Peserta Didik Kelas V MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung”*. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menjelaskan bagaimana permainan peran digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang pokok bahasan perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah kepada siswa kelas V MI Al-Ishlah Gondang Tulungagung pada tahun 2016/2017; 2) Menjelaskan bagaimana permainan peran membantu siswa belajar lebih baik tentang materi bahasan perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahap: perencanaan (plan), pelaksanaan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflection). Tes, wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan datanya. Namun, analisis data melibatkan pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Jika peserta didik menguasai materi dalam penelitian ini mencapai 75% dari tujuan yang seharusnya

*dicapai, dan nilai minimum Kriteria Ketuntasan adalah 75 %, maka penelitian ini dianggap berhasil.*¹⁹

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti teliti. Kedua pendekatan pembelajaran peran sama-sama berfokus pada pembelajaran interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua pendekatan ini mengutamakan pembelajaran interaktif dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan peran. Metode pembelajaran peran juga bertujuan untuk memberikan pelajaran kontekstual yang memungkinkan siswa memahami sejarah kebudayaan Islam melalui pengalaman permainan peran. Sementara ada perbedaan antara kedua lembaga, yaitu tingkat kelas dan jumlah siswa, MI Al-Ishlah Tiaudan Gondan Tulungagung berkonsentrasi pada tingkat kelas V, sedangkan MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan berkonsentrasi pada tingkat kelas VIII. MI Al-Ishlah berkonsentrasi pada perjuangan khalifah Abu Bakar Ash-Shidiq dalam dakwah dalam konteks sejarah kebudayaan Islam, sedangkan MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan berkonsentrasi pada perjuangan dakwah khalifah Abu Bakar Ash-Shidiq dalam konteks sejarah kebudayaan Islam; MTs Pondok Pesantren Purba Ganal lebih memperhatikan konteks lokal dalam penyampaian materi; dan MI Al-Ishlah lebih memperhatikan konteks budaya dan keagamaan Islam secara umum.

¹⁹ Aprilianti Ulfiana, 'Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ski Pokok Bahasan Perjuangan Khalifah Abu Bakar Ash Shiddiq Dalam Berdakwah Peserta Didik Kelas V Mi Al Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung' *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2020), Hlm. I.

Tabel 2.2
Persamaan Penelitian terdahulu dengan Judul Peneliti

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
	Alifindra (2023).	Pengaruh Model <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 39 Aceh Besar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>Role Playing</i>: keduanya menggunakan <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2. fokus pada pembelajaran interaktif: keduanya menekankan pembelajaran interaktif dengan melibatkan siswa dalam peran aktif. 3. Pembelajaran kontekstual: Kedua pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pelajaran yang kontekstual, yang memungkinkan siswa mempelajari materi melalui pengalaman permainan peran langsung. 4. Meningkatkan pemahaman materi: kedua tujuan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. ini berlaku untuk kurikulum kelas V MIN 39 Aceh besar dan kurikulum kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosospan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat Kelas dan Peserta Didik: Peserta didik kelas V MIN 39 Aceh Besar berkonsentrasi pada tingkat kelas V, sementara peserta didik kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan berkonsentrasi pada tingkat kelas VIII. 2. Materi Pembelajaran: MIN 39 Aceh Besar menyesuaikan model <i>role playing</i> dengan materi yang sesuai untuk siswa kelas 5. MIs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan fokus pada materi sejarah kebudayaan islam yang lebih kompleks dan mendalam, yang sesuai dengan tingkat kelas VIII.
	Alzqiya Ulpa (2022).	Pengaruh Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>Role Playing</i>: keduanya menggunakan pendekatan <i>role playing</i> sebagai strategi pembelajaran. 2. Fokus pada pembelajaran interaktif: keduanya berfokus pada pembelajaran interaktif dengan melibatkan siswa secara aktif dalam peran. 3. Pembelajaran kontekstual: keduanya bertujuan untuk memberikan pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus materi pembelajaran: Metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan menekankan aspek kebudayaan dan keagamaan islam. Sementara itu, materi perjuangan mempertahankan

		dalam Pembelajaran Sejarah Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan	kontekstual, yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi melalui pengalaman langsung dengan permainan peran. 4. Meningkatkan pemahaman materi sejarah: keduanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sejarah, termasuk sejarah kebudayaan Islam dan perjuangan untuk kemerdekaan.	kemerdekaan berfokus pada sejarah kemerdekaan Indonesia. 2. Konteks Sejarah dan Budaya: Pelajaran sejarah kebutuhan Islam lebih fokus path konteks agama dan budaya Islam secara umum. Materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan juga dapat mencakup konteks sejarah nasional dan prinsip-prinsip kemerdekaan Indonesia.
Fiana Apriliani (2017).	<i>Pengaruh Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar SKI Pokok Bahasan Perjuangan Khalifah Abu Bakar Ash Shiddiq dalam Berdakwah Peserta Didik Kelas V MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung</i>	1. Metode pembelajaran <i>Role Playing</i> : keduanya menggunakan peran-peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2. Fokus pada pembelajaran interaktif: keduanya memprioritaskan pembelajaran interaktif dengan melibatkan siswa dalam permainan peran. 3. Pembelajaran kontekstual: keduanya bertujuan untuk memberikan pembelajaran kontekstual, yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi melalui pengalaman langsung dengan permainan peran. 4. Meningkatkan pemahaman materi sejarah: Tujuan keduanya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah kebudayaan Islam melalui <i>Role Playing</i> .	1. Tingkat kelas dan siswa: MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung berkonsentrasi pada siswa kelas V, sedangkan MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan berkonsentrasi pada siswa kelas VIII. 2. Pokok bahasan: MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung berkonsentrasi pada perjuangan khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq dalam dakwah dalam konteks sejarah kebudayaan Islam. 3. Konteks lokasi dan budaya: Saat menyampaikan materi, MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung lebih mempertimbangkan konteks lokal Tulungagung, sedangkan MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan lebih fokus pada konteks keagamaan dan budaya Islam secara keseluruhan.	

C. Kerangka Berpikir

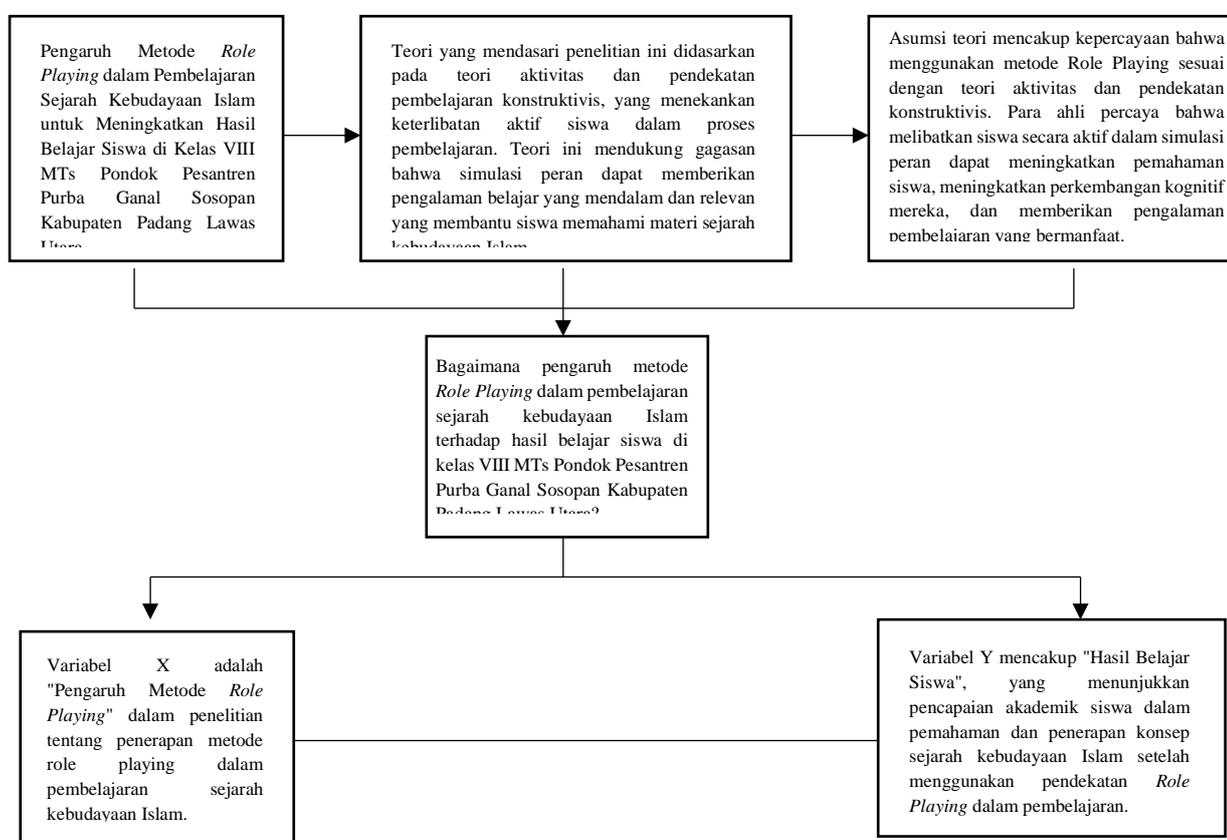
Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan mengalami beberapa permasalahan di antaranya keterlibatan siswa yang rendah, pemahaman konsep yang buruk, dan penyampaian materi yang tidak menarik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa rendah. Dalam mengasi permasalahan tersebut pembelajaran harus dilaksanakan lebih aktif dengan menggunakan pendekatan yaitu teori aktivitas dan pendekatan konstruktivis. Teori aktivitas dan pendekatan konstruktivis, sangat menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Teori ini mendukung gagasan bahwa simulasi peran dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan relevan yang membantu siswa memahami materi sejarah kebudayaan Islam. Salah satu metode yang sesuai dengan teori aktivitas dan pendekatan konstruktivis adalah menggunakan metode Role Playing. Para ahli percaya bahwa melibatkan siswa secara aktif dalam simulasi peran dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan perkembangan kognitif mereka, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermanfaat.

Penerapan metode *Role Playing* di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan diharapkan dapat mengubah dinamika pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, siswa tidak lagi merasa jenuh dan bosan, tetapi justru termotivasi untuk belajar dengan semangat dan antusiasme yang lebih tinggi. Metode Role Playing dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, melibatkan siswa secara emosional

dan intelektual, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Sehingga terciptalah suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Bila semua itu dilakukan maka tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar pun akan lebih baik.

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban dugaan sementara mengenai hubungan yang diharapkan antara variabel-variabel yang perlu mendapat pengujian kebenarannya lewat penelitian. Sebagaimana Sugiyono mengatakan bahwa : “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat

pertanyaan”.²⁰ Ahmad Nizar Rangkuti menjelaskan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks”.²¹

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan dan rumusan masalah sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara
- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan* (Bandung: Alfabeta, 2019), Hlm. 64.

²¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), Hlm. 40.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai oktober 2024 sampai selesai. Penelitian ini dilakukan di MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan, yang terletak di Kabupaten Padang Lawas Utara. Lokasi ini dipilih karena merupakan tempat yang relevan dan representatif untuk melakukan penelitian ini, sesuai dengan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, memilih lokasi yang tepat memudahkan pengumpulan data dan interaksi dengan responden.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.¹ Penelitian eksperimen dianggap sebagai penelitian yang memberikan informasi yang paling akurat, bila semua variabel yang terlibat dapat dikontrol dengan baik, instrumen yang digunakan tepat (valid), dan dapat dipercaya (reliabel), serta desain yang digunakan tepat.

¹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), Hlm.207

Dalam penelitian ini digunakan model *pretest-posttest control group design* dengan satu macam perlakuan. Didalam model ini sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok diberi test awal atau *pretest* untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (x) dan pada kelompok pembanding (kontrol) tidak diberikan perlakuan. Sesudah selesai perlakuan, kedua kelompok diberi test lagi sebagai *posttest*. Peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena ingin menguji hipotesis, apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam dan apakah terdapat perbedaan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* di MTs Pondok Pesantren Ganal Sosopan. Berikut rancangan penelitian yang akan dilaksanakan:

Tabel 3.1
Rancangan Eksperimen

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₂	-	T ₂

Keterangan: T₁ = Nilai *pretest* (Tes awal)

T₂ = Nilai *posttest* (Tes akhir)

X = Diberikan perlakuan Metode *Role Playing*

- = Tidak diberikan perlakuan/pembelajaran biasa

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Maka dengan demikian objek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Pondok Pesantren Ganal Sosopan.

Tabel 3.2
Rincian Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VIII-A	25
VIII-B	26
VIII-C	28
Jumlah	79

2. Sampel

Sampel adalah sebagian objek yang mewakili populasi yang dipilih dengan cara tertentu. Anas Sudijono berpendapat bahwa: “Sampel adalah proporsi kecil dari populasi yang seharusnya diteliti yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan analisis”.²

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* yang dilakukan secara *cluster sampling*. Dimana *cluster sampling* adalah pengambilan sampel berdasarkan kelompoknya bukan berdasarkan pada individunya Seseorang atau sesuatu

² Anas Sudijono, *Pengantar Statistika Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), Hlm.280.

diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan penelitiannya.

Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-A yang berjumlah 25 siswa dan VIII-B berjumlah 26 siswa. Dimana yang menjadi kelas kontrol adalah VIII-A, sedangkan kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen. Kelas tersebut diambil berdasarkan tingkat prestasi yang homogen.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian dapat digunakan untuk mengukur suatu objek atau mengumpulkan data tentang suatu variable. Berikut ini adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu Tes

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes tertulis merupakan alat penilaian berbasis kelas yang penyajian maupun penggunaannya dalam bentuk tertulis. Jenis tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan berganda yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penggunaan instrument tes bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam terhadap hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan tes instrumen yang berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 10 soal. Berikut indikator tes yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.3
Indikator Soal Pretest dan Posttest Pada Materi
Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah

Indikator	Tingkatan Kognitif		Nomor Soal
	C ₁	C ₂	
Menjelaskan sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah		√	1,3,4
Mengidentifikasi faktor pendukung sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah	√		6,8,9
Mengidentifikasi proses terbentuknya sejarah Dinasti Abbasiyah	√		5,7
Menyebutkan nama-nama tokoh-tokoh yang berperan dalam sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah	√		2,10

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengevaluasi kredibilitas instrumen penelitian yang akan didistribusikan. Uji validitas menentukan tingkat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.³

Dalam penelitian ini untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal tes yang diberikan dilakukan dengan menggunakan SPSS v.26 dengan

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Pt Alfabeta, 2020), Hlm. 8.

menggunakan uji *Pearson Correlation*. Untuk mengukur validitas variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan r_{tabel} , dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N= 20$ diperoleh $r_{tabel}=0,361$. Dengan kriteria validitas tes, yaitu:

- a. Jika nilai *Pearson Correlation* $> r_{tabel}$, maka butir soal tes valid.
- b. Jika nilai *Pearson Correlation* $< r_{tabel}$, maka butir soal tes tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS v.26, dari 10 soal pretest dan 10 soal posttest yang diuji, semua soal yang digunakan valid. Untuk perhitungan lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Untuk soal yang valid dilakukan uji reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dikatakan konsisten, jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Pengujian reliabilitas perangkat tes soal bentuk tes subjektif (*essay*) menggunakan uji *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan SPSS v.26. Dengan kriteria pengujian, yaitu jika *Cronbach's Alpha* $> 0,06$ artinya data reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS v.26, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* (r_{hitung}) pada *pretest* sebesar 0,199

sedangkan pada *posttest* sebesar 0,197. Dengan demikian data *pretest* dan *posttest* reliabel.

F. Analisis Data

Peneliti merumuskan temuan penelitian pada tahap penganalisaan data, yang merupakan tahap paling penting dalam penelitian. Berikut ini adalah data yang dianalisis dalam penelitian ini:

1. Uji Normalitas

Analisis ini digunakan untuk membuktikan bahwa kelas eksperimen dan kelas control berangkat dari titik tolak yang sama. Data yang dipakai dalam analisis ini adalah hasil *pretest* siswa. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, harus diketahui terlebih dahulu apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak sehingga perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu agar langkah selanjutnya dapat dipertanggungjawabkan.

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* yaitu dengan menggunakan SPSS v.26 dengan kriteria :

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data *pretest* siswa berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data *pretest* siswa tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diantara kelompok dimaksudkan untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Misalnya untuk pengujian homogenitas menggunakan uji varians dua peubah bebas, hipotesis yang diuji adalah:⁴

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

σ_1^2 = varians kelompok eksperimen

σ_2^2 = varians kelompok kontrol

H_0 = hipotesis pembanding, kedua varians sama

H_a = hipotesis kerja, kedua varians tidak sama

Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan perhitungan SPSS. Kriteria pengujiannya adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* > 0,05, maka varians data kedua kelas adalah homogen (terima H_0).
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* < 0,05, maka varians data kedua kelas adalah tidak homogen (terima H_a).

3. Uji Hipotesis

Dari hasil uji persyaratan analisis data disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Untuk selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis yang digunakan

⁴Ahmad Nizar Ranguti, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*,...Hlm. 74.

adalah *Independent Sample T Test* dengan menggunakan SPSS v.26 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan kaidah pengujian:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima.

Hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Jika $H_0: \mu_1 = \mu_2$ artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Jika $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Selanjutnya untuk memperkuat perhitungan uji hipotesis, peneliti menggunakan rumus uji t secara manual. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = skor rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel eksperimen

n_2 = jumlah sampel kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan

jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan menyajikan data hasil penelitian dan pembahasan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes sebagai instrument pengumpulan data. Instrument yang digunakan telah valid dan reliabel. Hasil analisis validasi instrumen dideskripsikan pada bagian bab III. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VIII MTs Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini terdiri dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas VIII-B yang berjumlah 26 siswa, sedangkan kelas kontrol adalah kelas VIII-A yang berjumlah 25 siswa MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data *Pretest* (Tes Awal Sebelum Pembelajaran)

Pretest bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa atau untuk mengetahui hasil belajar sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Data Tes Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase(%)
30-40	3	11,53%
41-51	4	15,39%
52-62	4	15,39%
63-73	6	23,07%

74-84	7	26,92%
85-95	2	7,69%
Jumlah	26	100%

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Data Tes Awal (*Pretest*) Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
30-40	4	16%
41-51	4	16%
52-62	4	16%
63-73	3	12%
74-84	8	32%
85-95	2	8%
Jumlah	25	100%

Selanjutnya dibuat Tabel nilai statistik kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 4.3
Deskripsi Data Tes Awal (*Pretest*) Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Deskripsi Data	Kontrol	Eksperimen
N	25	26
Mean	64.80	65.77
Median	70.00	70.00
Modus	80	80
Std. Deviation	17.349	16.043
Variance	301.000	257.385
Range	60	60
Minimum	30	30
Maximum	90	90

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,77. Dengan nilai tertinggi adalah 90, dan nilai terendah adalah 30. Sedangkan pada kelas kontrol

memproleh nilai rata-rata sebesar 64,80. Dengan nilai tertinggi adalah 90, dan nilai terendah adalah 30. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol masih rendah.

2. Data *Posttest* (Tes akhir sesudah pembelajaran)

Posttest (tes akhir) bertujuan untuk mengukur pengaruh metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam terhasil belajar siswa. Data *posttest* kelas eskperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Data Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase(%)
60-66	7	7,7%
67-73	4	26,92%
74-80	6	19,23%
81-87	0	0%
88-94	11	38,45%
94-100	2	7,7%
Jumlah	26	100%

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Data Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase(%)
50-56	5	20
57-63	3	12
64-70	4	16
71-77	0	0
78-83	9	36
84-90	4	16
Jumlah	25	100

Selanjutnya dibuat tabel nilai statistik kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 4.6
Deskripsi Nilai Akhir (*Posttest*) Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistics		
Deskripsi Data	Kontrol	Eksperimen
N	25	26
Mean	71.60	81.15
Median	80.00	80.00
Mode	80	90
Std. Deviation	14.048	11.429
Variance	197.333	130.615
Range	40	40
Minimum	50	60
Maximum	90	100

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,15. Dengan nilai tertinggi adalah 100, dan nilai terendah adalah 60. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,60. Dengan nilai tertinggi adalah 90, dan nilai terendah adalah 50. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam pada kelas eksperimen dan kelas kontrol telah mengalami perubahan yang semakin baik. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sebelum menggunakan analisis korelasi, harus diketahui terlebih dahulu apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak sehingga perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu agar langkah selanjutnya dapat dipertanggungjawabkan.

Perhitungan uji normalitas data kedua kelompok dilakukan dengan SPSS v.26 menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji *Kolmogorov-smirnov* adalah uji beda antara data yang diuji normalitasnya dengan normal baku. Adapun kriteria pengujian: jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data *pretest* siswa berdistribusi normal. Dan jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data *pretest* siswa tidak berdistribusi normal.

a. Data *Pretest* (Tes Awal)

Tabel 4.7
Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.210	25	.106	.917	25	.065
Eksprimen	.177	25	.072	.942	25	.166
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen 0,072 dan kelas kontrol 0,106. Berdasarkan kriteria pengujian diperoleh nilai signifikansi (Sig.) uji *Kolmogrov-Smirnov* $> 0,05$, jika diinterpretasikan ke kriteria pengujian dapat disimpulkan data *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Data *Posttest* (Tes Akhir)

Tabel 4.8
Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.264	25	.086	.870	25	.074
Eksprimen	.201	25	.071	.860	25	.063
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen 0,071 dan kelas kontrol 0,086. Berdasarkan kriteria pengujian diperoleh nilai signifikansi (Sig.) uji *Kolmogrov-Smirnov* $> 0,05$, jika diinterpretasikan ke kriteria pengujian dapat disimpulkan data *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di antara kelompok berfungsi untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai awal (*pretest*) kelas control dan kelas eksperimen mempunyai variansi yang homogen.

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (variانسinya homogen)

$H_a: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (variانسinya heterogen)

Adapun kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* > 0,05, maka variانس data kedua kelas adalah homogen (terima H_0). Dan jika nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* < 0,05, maka variانس data kedua kelas adalah tidak homogen (terima H_a).

a. Data *Pretest* (Tes Awal)

Tabel 4.9
Uji Homogenitas *Pretest*

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil	<i>Based on Mean</i>	.509	1	49	.479
Belajar	<i>Based on Median</i>	.540	1	49	.466
Sejarah	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.540	1	48.93	.466
	<i>Based on trimmed mean</i>	.536	1	49	.468

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas data nilai awal (*pretest*) dengan menggunakan perhitungan SPSS v.26 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,479. Sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas data dengan menggunakan SPSS v.26 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,479 > 0,05, maka H_0 diterima artinya nilai kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai variansi yang homogen.

b. Data *Posttest* (Tes Akhir)**Tabel 4.10****Uji Homogenitas *Posttest***

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Sejarah	<i>Based on Mean</i>	1.562	1	49	.217
	<i>Based on Median</i>	.610	1	49	.439
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.610	1	36.	.440
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.538	1	49	.221

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,217. Sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas data dengan menggunakan SPSS v.26 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based On Mean* = 0,217 > 0,05, maka H_0 diterima artinya nilai kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai variansi yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Dari hasil uji persyaratan analisis data disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Untuk selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample T Test* dengan menggunakan SPSS v.26 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan kaidah pengujian:

- c. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- d. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima.

Hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Jika H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Jika H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Tabel 4.11

Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Sejarah	Equal variances assumed	1.562	.217	-2.669	49	.010	-9.554	3.579	-16.747	-2.361

	Equal variances not assumed			-	46.	.011	-9.554	3.594	-	-2.321
				2.65	27				16.787	
				8	6					

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,010 berarti $0,010 < 0,05$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian *independent t test* dengan menggunakan spss v.26 dengan taraf signifikansi 0,05, maka H_a diterima. Selanjutnya untuk memperkuat perhitungan uji hipotesis, peneliti menggunakan rumus uji t secara manual. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = skor rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel eksperimen

n_2 = jumlah sampel kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,784 > 2,021$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Dari kriteria pengujian di atas maka H_0 ditolak atau

H_a diterima, artinya rata-rata hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas eksperimen dengan metode *role playing* meningkat dari rata-rata hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas kontrol tanpa menggunakan metode metode *role playing*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih dekat dengan tujuan pendidikan Islam yang sebenarnya yaitu mendapatkan pengetahuan dengan niat tulus karena Allah SWT. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Asep Tutun Usman bahwasanya penggunaan metode *Role Playing* telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Penggunaan metode ceramah awalnya mengalami kendala yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Namun, dengan beralih ke metode *role playing*, terjadi perubahan. Metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan skenario *Role Playing*.¹

¹ Asep Tutun Usman, "Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski)," Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara 1, No. 2 (2024): 1768–76.

Penerapan metode *role playing* di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan dapat mengubah dinamika pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan efektif. Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode *Role Playing* dapat mempengaruhi hasil belajar sejarah kebudayaan Islam. Melalui metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, khususnya materi tentang Dinasti Abbasiyah, siswa memperoleh hasil belajar yang mendalam, antara lain:

1. **Pemahaman Mendalam terhadap Konteks Sejarah**

Dengan memerankan tokoh atau peristiwa dari masa Dinasti Abbasiyah, siswa lebih mudah memahami konteks sosial, politik, dan budaya pada masa itu, sehingga mereka melihat sejarah sebagai suatu rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab-akibat.²

2. **Meningkatkan Empati terhadap Tokoh Sejarah**

Siswa yang memerankan tokoh seperti Khalifah Harun al-Rasyid atau ilmuwan Al-Kindi merasakan sendiri tantangan dan dilema yang dihadapi tokoh tersebut. Ini menumbuhkan empati, membuat mereka menghargai peran dan kontribusi tokoh dalam sejarah Islam.

3. **Kemampuan Berpikir Kritis**

Dalam *role playing*, siswa harus memahami alasan di balik keputusan-keputusan besar pada masa Dinasti Abbasiyah. Mereka belajar

² Asep Tutun Usman, "Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)," *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, No. 2 (2024), Hlm. 1774.

menganalisis situasi, mengevaluasi dampak keputusan, dan berpikir kritis tentang peristiwa sejarah yang terjadi.³

4. **Keterampilan Komunikasi dan Kerja Sama**

Role playing melibatkan interaksi dan kolaborasi. Siswa belajar berdiskusi, menyampaikan ide, mendengarkan pendapat lain, serta berdebat secara sehat sesuai peran masing-masing. Ini mengasah keterampilan komunikasi dan kerja sama dalam tim.

5. **Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Belajar**

Pembelajaran yang interaktif seperti role playing membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk memahami sejarah Dinasti Abbasiyah secara mendalam. Mereka lebih tertarik pada pelajaran karena melibatkan peran aktif, bukan hanya mendengarkan atau membaca.⁴

Dari beberapa hasil belajar yang diperoleh siswa dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *role playing* disimpulkan bahwa siswa memperoleh pembelajaran yang komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan keterampilan sosial yang penting untuk pemahaman sejarah yang lebih bermakna. Dengan demikian, metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas

³ Ade Husnaeni, Sishka Putri, dan Hyifa Mufida “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi’ien,” *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3, no. 02 (2023), Hlm. 136, <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v3i02.2128>.

⁴ Nur Azizah, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Menguasai Congratulations Expressions,” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 1 (2022), Hlm. 123, <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.275>.

VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

Hal senada juga disampaikan oleh Hasyim dan Nia Siska Mauliana bahwasanya persentase metode *role playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Azhariyah Tegalorejo Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah 91% yang menandakan baik sekali. Tingkat prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 76,67% menandakan baik. Metode Role Playing mempunyai pengaruh yang kuat terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.⁵

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah yang sudah ditetapkan pada metodologi penelitian agar mendapatkan hasil yang sebaik mungkin. Akan tetapi, dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara. Apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

⁵ Hasyim & Nia Siska Mauliana, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah," *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 03, No. 02 (2022): 164–71.

2. Keterbatasan dalam Objek Penelitian

Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam materi Dinasti Abbasiyah di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

3. Keterbatasan pada penyesuaian jadwal penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu terletak pada sulitnya menyesuaikan jadwal sekolah dengan jadwal yang akan dilakukan oleh peneliti karena agenda yang berubah secara tiba-tiba dan tidak diketahui sebelumnya oleh peneliti, maka peneliti harus menunda penelitian di lain waktu

Meskipun demikian, peneliti tetap berusaha dan selalu sabar dalam melakukan penelitian ini memperoleh hasil yang maksimal. Akhirnya dengan segala kerja keras, usaha dan bantuan dari semua pihak yang bersangkutan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini bahwa *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 65,77 dan kelas control 64,80. Dan dari *posttest* yang diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 81,15 dan kelas kontrol 71,60. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t kedua kelas memiliki perbedaan, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,784 > 2,021$ berarti H_a diterima. . Sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara. Implikasinya, penting bagi guru untuk terus meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan metode yang lebih bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pentingnya untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran. Guru harus

mampu merancang desain pembelajaran sebelum melakukan pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada hasil belajar sejarah kebudayaan Islam.

3. Temuan dari penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pihak sekolah untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka yang menjadi saran peneliti adalah:

1. Bagi guru, khususnya guru sejarah kebudayaan Islam diharapkan dapat menerapkan metode *role playing* pada materi-materi yang dianggap sesuai dengan menggunakan metode tersebut agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dengan menggunakan metode *role playing* tersebut membuat siswa termotivasi untuk belajar dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang pada intinya menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebagai pimpinan organisasi sekolah dan instansi terkait hendaknya dapat meningkatkan kinerja guru dengan memberikan kesempatan untuk belajar mandiri maupun dengan jalan pelatihan. Lebih memperhatikan sarana dan prasana yang dibutuhkan oleh guru dan menyediakannya seperti buku panduan tentang metode pembelajaran yang

dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat melakukan penelitian dengan kajian teori yang berbeda, populasi ataupun kompetensi matematika lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Husnaeni, Sishka Putri, Hyifa Mufida. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3, no. 02 (2023): 132–40. <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v3i02.2128>.
- Aminah. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Budaya Dan Karakter Bangsa Pada Peserta Didik Mts Negeri 2 Bandar Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Ayu Damayanti. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah." *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022): 99–108.
- Azizah, Nur. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Menguasai Congratulations Expressions." *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 1 (2022): 121–31. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i1.275>.
- Desi Wahyuni, Et.al. "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 01, no. 01 (2022): 36–50. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>.
- Dkk, Fahrurrozi. *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar*. Jakarta Timur: UNJ Press, 2022.
- DKK, Tukiran Taniradja. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Fauzan Royhanuddina dan Zulhimma. "Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Padangsidempuan." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 17–25.
- Hamalik, Oamar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Hasrian Rudi Setiawan dan Achmad Bahtiar. *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. Medan: UMSU Press, 2023.
- Hasyim & Nia Siska Mauliana. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Prestasi

- Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah.” *IBTIDA’: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 03, no. 02 (2022): 164–71.
- Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya.” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 619.
- Kunandra. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Lobimartua Hasibuan, Muhammad Darwis Dasopang, Zulhammi. “Manajemen Strategi Kepala Madrasah Dalam Membangun Budaya Religius Di Lingkungan Madrasah Tsanawiyah Negeri Se Kota Padangsidempuan.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 13524–31.
- Malik, Omar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Muhammad Darwis Dasopang. “Pengaruh Kualitas Guru Terhadap Kemampuan Guru Dalam Memvariasikan Pembelajaran.” *Tazkir: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 03, no. 1 (2017): 195–206.
- Nenden Munawaroh, Et.al. “Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024): 2978–94.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2014.
- R, Nuryani. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2012.
- Rafindra. “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 39 Aceh Besar.” Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani. “Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 79.
- Sam’s, Rosma Hartini. *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras, 2010.

- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, 2016.
- Sri Anitah W, Henawan, Asep Herry dkk. *Strategi Pembelajaran Di SD*. Edisi 1. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Sudjana. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulhan Efendi Hasibuan, Asriana Harahap, & Maisah Fitri Hrp. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar.” *Dirasatul Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 97–107.
- Sumendap, Amin dan Linda Yurike Susan. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM, 2022.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*. Edisi Revi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ulfiana Aprilianti. “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SKI Pokok Bahasan Perjuangan Khalifah Abu Bakar Ash Shiddiq Dalam Berdakwah Peserta Didik Kelas V MI Al Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung.” Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2017.
- Ulpa, Tazqiya. “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Usman, Asep Tutun. “Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).” *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024): 1768–76.
- Wahyudhi, Dien Madjid dan Johan. *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada, 2014.

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

1. Daulah Bani Abbasiyah lahir setelah dinasti Umayyah runtuh tepatnya didirikan pada tahun
 - a. 130 H / 748 M
 - b. 131 H / 749 M
 - c. 132 H / 750 M
 - d. 133 H / 751 M
2. Daulah Bani Abbasiyah mencapai puncak kejayaan pada masa Khalifah
 - a. As saffah
 - b. Harun Al Rasyid
 - c. Al mansur
 - d. Sulaiman
3. Proses lahirnya Bani Abbasiyah adalah kemenangan abu Abbas as saffah dalam peperangan terbuka melawan dinasti Bani Umayyah arti as saffah adalah
 - a. Pejuang
 - b. Pemberani
 - c. Cerdas
 - d. Bijaksana
4. Peperangan terbuka yang menjadi cikal bakal berdirinya dinasti Abbasiyah dinamakan perang
 - a. Uhud
 - b. Al- Zab
 - c. Badar
 - d. Mut'ah
5. Masa kepemimpinan Abbasiyah berlangsung selama lebih dari 500 tahun, dan dipimpin oleh berapa khalifah
 - a. 37
 - b. 25
 - c. 17
 - d. 43
6. Salah satu universitas yang didirikan oleh dinasti Abbasiyah adalah
 - a. Al Azhar
 - b. Ummul Quro
 - c. Raja Saud
 - d. Al qorwiyah

7. Apa yang dimaksud "Bait Al hikmah" yang didirikan oleh Khalifah Al Makmun
 - a. Pusat perdagangan internasional
 - b. Pusat pendidikan agama
 - c. Pusat penelitian ilmiah dan penerjemahan karya-karya klasik
 - d. Pusat seni dan budaya
8. Mengapa pada masa dinasti Abbasiyah disebut zaman keemasan
 - a. Para khalifah sangat ahli dalam politik sekaligus agama
 - b. Memiliki pengetahuan tentang luar angkasa
 - c. Para khalifah sangat adil
 - d. Memiliki rakyat yang kaya
9. Mengapa peradaban Islam banyak dihasilkan di era dinasti Abbasiyah
 - a. Dinasti Abbasiyah lebih menekankan pembinaan peradaban dan kebudayaan Islam daripada perluasan wilayah
 - b. Keadaan Islam sangat baik
 - c. Khalifah memaksa semua manusia memeluk agama Islam
 - d. Dinasti Abbasiyah sangat mampu membina masyarakat Islam dalam
10. Filsafat merupakan ilmu yang berkembang pada masa Abbasiyah adapun tokohnya yang terkenal adalah
 - a. Jabir bin hayyan
 - b. Al Farabi
 - c. Al farghani
 - d. Ibnu Khaldun

SOAL POSTEST

Nama :

Kelas :

1. Apa alasan utama terbentuknya dinasti Abbasiyah
 - a. Merasa lebih berhak dalam memajukan Islam daripada Bani Umayyah
 - b. Dinasti Abbasiyah kalah menyaingi Bani Umayyah
 - c. Luasnya kekuasaan yang dimiliki sebelum terbentuknya daulah Abbasiyah
 - d. Suksesnya perdagangan
2. Ibnu Rasyid selain terkenal sebagai seorang dokter, beliau pun ahli dalam bidang ilmu lainnya yaitu
 - a. Astronomi
 - b. Filsafat
 - c. Bahasa dan sastra
 - d. Matematika
3. Khalifah kedua pengganti abu Abbas As saffah adalah
 - a. Abu Jafar Al mansur
 - b. Al Mutawakil
 - c. Harun Al Rasyid
 - d. Ali bin Abdullah bin Abbas
4. Khalifah Abbasiyah yang terkenal dengan "Al Makmun" dan dikenal sebagai pendukung ilmu pengetahuan
 - a. Harun Al Rasyid
 - b. Al mansur
 - c. Al Makmun
 - d. Al muktasim
5. Daulah Bani Abbasiyah mencapai puncak kejayaan pada masa Khalifah
 - a. As saffah
 - b. Harun Al Rasyid
 - c. Al mansur
 - d. Sulaiman
6. Salah satu Putra Harun al-rasyid yang juga menjadi khalifah Bani Umayyah adalah
 - a. Imam Maliki
 - b. Al fargoni
 - c. Al battani
 - d. Ibnu jarid at thabari

7. Wilayah dinasti Abbasiyah meliputi wilayah kecuali
 - a. Yaman Utara
 - b. Yaman Selatan
 - c. Oman
 - d. Madinah
8. Filsafat merupakan ilmu yang berkembang pada masa Abbasiyah adapun tokohnya yang terkenal adalah
 - a. Jabir bin hayyan
 - b. Al Farabi
 - c. Al farghani
 - Ibnu Khaldun
9. Abu Ja'far al mansur adalah khalifah yang berhasil mengembangkan fasilitas pendidikan bagi masyarakat luas salah satunya dengan berdirinya perpustakaan yaitu
 - a. Darul hikmah
 - b. Baitul hikmah
 - c. Kuttap
 - d. Darul ulum
10. Tokoh cendekiawan Islam di bidang ilmu sejarah adalah
 - a. Muhammad bin Ali Al abbasi
 - b. Raihan bairuny
 - c. Ibnu Khaldun
 - d. Abu Ja'far al mansur

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MTS Purba Ganal Sosopan
Kelas / Semester : VIII / Ganjil
Mata Pelajaran : Sejarah kebudayaan Islam
Materi Pokok : Sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah
Alokasi Waktu : 4 X 45 menit
Jumlah Pertemuan : 2 x Pertemuan

A. Kompetensi Inti :

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

B. Kompetensi Dasar :

- 1.2. Menghayati ibrah atau nilai positif dan proses berdirinya dinasti Abbasiyah
- 3.4 menunjukkan sikap bijaksana sebagai implementasi dari pemahaman mengenai sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah
- 4.6 Memahami sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah

C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Menghayati nilai- nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan dan kegigihan para tokoh dinasti Abbasiyah
2. Mendemonstrasikan ketekunan dan kegigihan para tokoh dinasti Abbasiyah
3. Menjelaskan sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah

D. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Meyakini kebenaran sejarah dinasti Abbasiyah berdasarkan sejarah Islam dalam memajukan perkembangan Islam di Indonesia
2. Mampu menerapkan nilai – nilai positif dari sejarah berdirinya dinasti Abbasiyah
3. Mengidentifikasi sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah

E. Materi Pembelajaran :

1. Proses berdirinya dinasti Abbasiyah

F. Metode pembelajaran

4. Metode role playing

G. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- Media/Alat : LCD, Buku PAI Kelas XII Kemdikbud
- Bahan : Papan tulis, spidol, penghapus
- Sumber Belajar :
 - Buku lain yang menunjang
 - Multimedia interaktif dan internet

H. Kegiatan Pembelajaran:

1. Pertemuan Pertama : 2 JP

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a, • Guru mengelola kelas (mengecek kesiapan, absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya), • Guru mengajak peserta didik untuk tadarus antara 5-10 menit (membaca/hafalan al-Qur'an atau surah pendek pilihan), • Guru menyampaikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, • Guru melakukan <i>appersepsi</i> (sejauh mana peserta didik memahami hubungan pelajaran yang lalu dan atau konsep yang dimiliki dengan materi yang akan diajarkan), • Guru melaksanakan tes awal (<i>pretest</i>) untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi motivasi peserta didik 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali tayangan dan bahan bacaan terkait materi sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah dan para pemimpin dinasti abbasiyah <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan, tentang sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah <p>Eksperimen/Eksplora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan praktek dengan metode role playing tentang sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah • Guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan menggunakan role playing • Guru membagikan kelompok untuk drama • Guru memberikan materi untuk ditampilkan di pertemuan selanjutnya • Guru memberikan dialog drama atau skenario drama yang akan dimainkan oleh siswa • Siswa menghafal dialog cerita yang diberikan oleh guru • Guru mempersiapkan siswa yang mengikuti drama atau bermain peran • Guru mempraktekkan intonasi atau ekspresi wajah pada cerita • Siswa mengikuti gaya atau ekspresi yang dipraktekkan oleh guru • Penampilan drama ditampilkan pada pertemuan berikutnya <p>Assosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pembelajaran tentang Sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan/melaporkan hasil pembelajaran tentang sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah • Guru memberikan penguatan kepada siswa materi yang belum dipahami 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan kesimpulan tentang sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah • Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kenyamanan menggunakan metode Role Playing • Guru memberikan pengayaan kepada peserta didik untuk menambah wawasan mereka dalam materi yang disampaikan sekarang • Guru memberitahukan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan salam sesuai budaya sekolah 	
--	---	--

2. Pertemuan kedua : 2 JP

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a, • Guru mengelola kelas (mengecek kesiapan, absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya), • Guru mengajak peserta didik untuk tadarus antara 5-10 menit (membaca/hafalan al-Qur'an atau surah pendek pilihan), • Guru menyampaikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, • Guru melakukan <i>appersepsi</i> (sejauh mana peserta didik memahami hubungan pelajaran yang lalu dan atau konsep yang dimiliki dengan materi yang akan diajarkan), • Guru melaksanakan tes awal (<i>pretest</i>) untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. • Guru memberi motivasi peserta didik 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali tayangan dan bahan bacaan terkait materi proses berdirinya dinasti abbasiyah <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang kehancuran dinasti abbasiyah <p>Eksperimen/Eksplore</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan praktek dengan metode role playing tentang sejarah berdirinya dinasti Abbasiyah • Guru mempersiapkan alat untuk berjalannya drama tersebut • Siswa mempersiapkan alat yang diperlukan pada drama • Siswa menampilkan drama • Masing-masing siswa memperhatikan kelompok yang akan tampil dan kondusif 	60 menit

Indikator penilaian:

1. Disiplin
 - a. Selalu hadir di kelas tepat waktu
 - b. Mengerjakan LKS sesuai petunjuk dan tepat waktu
 - c. Mentaati aturan main dalam kerja mandiri dan kelompok
2. Tanggung jawab
 - a. Berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh
 - b. Bertanya kepada teman/guru bila menjumpai masalah
 - c. Menyelesaikan permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya
 - d. Partisipasi dalam kelompok
3. Peduli
 - a. Menjaga kebersihan kelas, membantu teman yang membutuhkan
 - b. Menunjukkan rasa empati dan simpati untuk ikut menyelesaikan masalah
 - c. Mampu memberikan ide/gagasan terhadap suatu masalah yang ada di sekitarnya
 - d. Memberikan bantuan sesuai dengan kemampuannya
4. Kerja keras
 - a. Mengerjakan LKS dengan sungguh-sungguh
 - b. Menunjukkan sikap pantang menyerah
 - c. Berusaha menemukan solusi permasalahan yang diberikan

Pedoman Penilaian:

1. Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan karakter siswa pada kondisi awal dengan pencapaian dalam waktu tertentu.
2. Hasil yang dicapai selanjutnya dicatat, dianalisis dan diadakan tindak lanjut.

$$\frac{\text{Skor}}{\text{SkorTertinggi}} \times 100 = \text{skorakhir}$$

2. Penilaian kognitif (Pengetahuan)

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

No	Soal	Kunci	Ket.
1.	Kekuasaan Dinasti Umayyah berakhir dengan terbunuhnya khalifah terakhir / ke 14 yaitu . . . a. Marwan bin Hakam b. Yazid bin Walid c. Marwan bin Muhammad d. Malik bin Marwan	A	
2.	Dinasti Umayyah runtuh pada tahun ke . . . a. 123 H / 705 M b. 132 H / 705 M c. 123 H / 750 M d. 132 H / 750 M	D	

3.	Marwan II dibunuh oleh pasukan dinasti Abbasiyah di . . . a. Masjid Iran b. Masjid Irak c. Masjid Damaskus d. Masjid Bagdad	B	
4.	Istana yang dibangun oleh al mansur diberi nama a. Qashru ad zdahab b. Qashru Al khuldi c. Istana abadi d. Qashru ahma	A	
5.	Dasar dakwah dalam Islam terkandung dalam surah ... a. Ali Imran ayat 100 dan 104 b. Ali Imran ayat 1000 dan 110 c. Ali Imran ayat 104 dan 110 d. Ali Imran ayat 110 dan 111 e. Ali Imran ayat 200	C	

Keterangan skor :

Masing-masing nomor dengan kriteria :
Nomor 1-5 masing-masing dengan nilai 2

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A=80 – 100 : Baik Sekali

B=70 – 79 : Baik

C=60 – 69 : Cukup

D=< 60 : Kurang

J. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Bila peserta didik setelah dilakukan penilaian ternyata ada yang belum menguasai materi daulah Abbasiyah (belum mencapai KKM), maka guru melakukan remedial teaching kemudian melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau soal lain yang tetap mengacu pada KD yang belum dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi, seperti: pada saat kegiatan pembelajaran atau di luar jam pelajaran (tekniknya dapat dimusyawarahkan dengan peserta didik yang bersangkutan).

2. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, bagi peserta didik yang sudah menguasai materi daulah Abbasiyah. dengan baik dan telah memperoleh nilai yang

memuaskan (sangat baik), peserta didik diberikan tugas menelaah perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan di perpustakaan dengan membaca buku Ensklopedi Islam atau referensi lainnya, kemudian peserta didik membuat resume dari naskah yang dibaca/diamati. (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan).

Mengetahui,

Kepala MTS Purba Ganal Sosopan

Sosopan, April 2024
Guru Mata Pelajaran

Ubaidah Harahap, S.Pd.
NIP. 196507061989031009

Yeni Erika Siregar, S.Pd.
NIP. 197309302007012017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MTS Purba Ganal Sosopan
Kelas / Semester : VIII / Ganjil
Mata Pelajaran : Sejarah kebudayaan Islam
Materi Pokok : Sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah
Alokasi Waktu : 4 X 45 menit
Jumlah Pertemuan : 2 x Pertemuan

A. Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar :

1.2. Menghayati ibrah atau nilai positif dan proses berdirinya dinasti Abbasiyah

3.4 menunjukkan sikap bijaksana sebagai implementasi dari pemahaman mengenai sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah

4.7 Memahami sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah

C. Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Menghayati nilai- nilai positif yang bisa diteladani dari ketekunan dan kegigihan para tokoh dinasti Abbasiyah
2. Mendemonstrasikan ketekunan dan kegigihan para tokoh dinasti Abbasiyah

- Menjelaskan sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah

D. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Meyakini kebenaran sejarah dinasti Abbasiyah berdasarkan sejarah Islam dalam memajukan perkembangan Islam di Indonesia
- Mampu menerapkan nilai – nilai positif dari sejarah berdirinya dinasti Abbasiyah
- Mengidentifikasi sejarah Berdirinya dinasti Abbasiyah

E. Materi Pembelajaran :

- Runtuhnya dinasti Abbasiyah

F. Metode pembelajaran

- Metode role playing

G. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- Media/Alat : LCD, Buku PAI Kelas XII Kemdikbud
- Bahan : Papan tulis, spidol, penghapus
- Sumber Belajar : Buku lain yang menunjang dan Multimedia interaktif dan internet

H. Kegiatan Pembelajaran:

1. Pertemuan Ketiga : 2 JP

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a, Guru mengelola kelas (mengecek kesiapan, absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya), Guru mengajak peserta didik untuk tadarus antara 5-10 menit (membaca/hafalan al-Qur'an atau surah pendek pilihan), Guru menyampaikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, Guru melakukan <i>appersepsi</i> (sejauh mana peserta didik memahami hubungan pelajaran yang lalu dan atau konsep yang dimiliki dengan materi yang akan diajarkan), Guru melaksanakan tes awal (<i>pretest</i>) untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi motivasi peserta didik 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan 	60 menit

	<p>menuliskannya kembali tayangan dan bahan bacaan terkait materi runtuhnya dinasti abbasiyah</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang runtuhnya dinasti abbasiyah <p>Eksperimen/Eksplora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan praktek dengan metode role playing tentang runtuhnya dinasti abbasiyah • Guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan menggunakan role playing • Guru membagikan kelompok untuk drama • Guru memberikan materi untuk ditampilkan di pertemuan selanjutnya • Guru memberikan dialog drama atau skenario drama yang akan dimainkan oleh siswa • Siswa menghafal dialog cerita yang diberikan oleh guru • Guru mempersiapkan siswa yang mengikuti drama atau bermain peran • Guru mempraktekkan intonasi atau ekspresi wajah pada cerita • Siswa mengikuti gaya atau ekspresi yang dipraktikkan oleh guru • Penampilan drama ditampilkan pada pertemuan berikutnya <p>Assosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pembelajaran tentang runtuhnya dinasti abbasiyah <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan/melaporkan hasil pembelajaran tentang runtuhnya dinasti abbasiyah • Guru memberikan penguatan kepada siswa materi yang belum dipahami 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan kesimpulan tentang runtuhnya dinasti abbasiyah • Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kenyamanan menggunakan metode Role Playing • Guru memberikan pengayaan kepada peserta didik untuk menambah wawasan mereka dalam materi yang disampaikan sekarang • Guru memberitahukan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Peserta didik melakukan salam sesuai budaya sekolah 	<p>15 menit</p>

3. Pertemuan kedua : 2 JP

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a, • Guru mengelola kelas (mengecek kesiapan, absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya), • Guru mengajak peserta didik untuk tadarus antara 5-10 menit (membaca/hafalan al-Qur'an atau surah pendek pilihan), • Guru menyampaikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, • Guru melakukan <i>appersepsi</i> (sejauh mana peserta didik memahami hubungan pelajaran yang lalu dan atau konsep yang dimiliki dengan materi yang akan diajarkan), • Guru melaksanakan tes awal (<i>pretest</i>) untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. • Guru memberi motivasi peserta didik 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali tayangan dan bahan bacaan terkait materi runtuhnya dinasti abbasiyah <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang runtuhnya dinasti abbasiyah <p>Eksperimen/Eksplora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan praktek dengan metode role playing tentang runtuhnya dinasti abbasiyah • Guru mempersiapkan alat untuk berjalannya drama tersebut • Siswa mempersiapkan alat yang diperlukan pada drama • Siswa menampilkan drama • Masing-masing siswa memperhatikan kelompok yang akan tampil dan kondusif • Siswa berperan aktif untuk mengikuti perannya • Guru memberikan lembar soal kepada siswa • Siswa mampu mengerjakan soal tentang materi yang sudah diperankan <p>Assosiasi</p>	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan materi pembelajaran tentang runtuhnya dinasti abbasiyah Guru bertanya seputar materi pembelajaran yaitu runtuhnya dinasti abbasiyah, <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan/melaporkan hasil pembelajaran tentang runtuhnya dinasti abbasiyah Guru memberikan penguatan kepada siswa materi yang belum dipahami 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberikan kesimpulan tentang runtuhnya dinasti abbasiyah Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kenyamanan menggunakan metode Role Playing Guru memberikan pengayaan kepada peserta didik untuk menambah wawasan mereka dalam materi yang disampaikan sekarang Guru memberitahukan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Peserta didik melakukan salam sesuai budaya sekolah 	15 menit

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap

FORMAT PENGAMATAN SIKAP

No	Nama Siswa	Disiplin			Tanggung jawab			Peduli			Kerja keras		
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c
1	Ahmad Qusyairi												
2													
3													

Indikator penilaian:

5. Disiplin

- Selalu hadir di kelas tepat waktu
- Mengerjakan LKS sesuai petunjuk dan tepat waktu
- Mentaati aturan main dalam kerja mandiri dan kelompok

6. Tanggung jawab

- Berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh

- b. Bertanya kepada teman/guru bila menjumpai masalah
 - c. Menyelesaikan permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya
 - d. Partisipasi dalam kelompok
7. Peduli
- a. Menjaga kebersihan kelas, membantu teman yang membutuhkan
 - b. Menunjukkan rasa empati dan simpati untuk ikut menyelesaikan masalah
 - c. Mampu memberikan ide/gagasan terhadap suatu masalah yang ada di sekitarnya
 - d. Memberikan bantuan sesuai dengan kemampuannya
8. Kerja keras
- a. Mengerjakan LKS dengan sungguh-sungguh
 - b. Menunjukkan sikap pantang menyerah
 - c. Berusaha menemukan solusi permasalahan yang diberikan

Pedoman Penilaian:

- 3. Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan karakter siswa pada kondisi awal dengan pencapaian dalam waktu tertentu.
- 4. Hasil yang dicapai selanjutnya dicatat, dianalisis dan diadakan tindak lanjut.

$$\frac{\text{Skor}}{\text{SkorTertinggi}} \times 100 = \text{skorakhir}$$

3. Penilaian kognitif (Pengetahuan)

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

No	Soal	Kunci	Ket.
1.	Kekuasaan Dinasti Umayyah berakhir dengan terbunuhnya khalifah terakhir / ke 14 yaitu . . . a. Marwan bin Hakam b. Yazid bin Walid c. Marwan bin Muhammad d. Malik bin Marwan	A	
2.	Dinasti Umayyah runtuh pada tahun ke . . . a. 123 H / 705 M b. 132 H / 705 M c. 123 H / 750 M d. 132 H / 750 M	D	
3.	Marwan II dibunuh oleh pasukan dinasti Abbasiyah di . . . a. Masjid Iran b. Masjid Irak c. Masjid Damaskus d. Masjid Bagdad	B	

4.	Istana yang dibangun oleh al mansur diberi nama a. Qashru ad zdahab b. Qashru Al khuldi c. Istana abadi d. Qashru ahma	A	
5.	Dasar dakwah dalam Islam terkandung dalam surah ... a. Ali Imran ayat 100 dan 104 b. Ali Imran ayat 1000 dan 110 c. Ali Imran ayat 104 dan 110 d. Ali Imran ayat 110 dan 111 e. Ali Imran ayat 200	C	

Keterangan skor :

Masing-masing nomor dengan kriteria :
Nomor 1-5 masing-masing dengan nilai 2

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A=80 – 100 : Baik Sekali

B=70 – 79 : Baik

C=60 – 69 : Cukup

D=< 60 : Kurang

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Bila peserta didik setelah dilakukan penilaian ternyata ada yang belum menguasai materi daulah Abbasiyah (belum mencapai KKM), maka guru melakukan remedial teaching kemudian melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau soal lain yang tetap mengacu pada KD yang belum dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi, seperti: pada saat kegiatan pembelajaran atau di luar jam pelajaran (tekniknya dapat dimusyawarahkan dengan peserta didik yang bersangkutan).

2. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, bagi peserta didik yang sudah menguasai materi daulah Abbasiyah. dengan baik dan telah memperoleh nilai yang memuaskan (sangat baik), peserta didik diberikan tugas menelaah perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan di perpustakaan dengan membaca buku Ensklopedi Islam atau referensi lainnya, kemudian peserta didik membuat resume dari naskah yang dibaca/diamati. (Guru

mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan).

Mengetahui,

Kepala MTS Purba Ganal Sosopan

Sosopan, April 2024

Guru Mata Pelajaran

Ubaidah Harahap, S.Pd.
NIP. 196507061989031009

Yeni Erika Siregar, S.Pd.
NIP. 197309302007012017

Skenario Drama tentang Proses Berdirinya Dinasti Abbasiyah

1. Setting

Abad ke-8 M, wilayah Kekhalifahan Umayyah yang sedang goyah, dengan latar belakang berbagai intrik politik dan pergerakan sosial.

2. Tokoh:

- a. Abu Muslim : Pemimpin revolusi yang cerdas dan karismatik.
- b. Al-Mansur : Salah satu calon khalifah yang ambisius.
- c. Abdul Rahman : Utusan dari dinasti Umayyah yang berusaha mempertahankan kekuasaan.
- d. Fatimah : Seorang pejuang perempuan yang berjuang untuk hak-hak rakyat.

3. Sinopsis dan Teks Drama:

a. Adegan 1: Di Pasar Baghdad

(Latar belakang ramai, orang-orang berinteraksi. Fatimah berdiri di atas kotak kayu, berbicara kepada kerumunan.)

Fatimah : Saudaraku! Kita hidup dalam kegelapan! Di bawah pemerintahan Umayyah, kita terjajah dan ditindas! Saatnya kita bangkit dan memperjuangkan hak kita!

(Kerumunan bertepuk tangan, beberapa orang mulai bersorak.)

b. Adegan 2: Ruang Pertemuan Rahasia

(Abu Muslim berbicara dengan pengikutnya di ruang gelap.)

Abu Muslim : Kita harus bersatu! Dengan kekuatan kita, kita bisa menggulingkan Umayyah! Mereka tidak mendengarkan suara kita, tetapi kita akan membuat mereka mendengar!

c. Adegan 3: Intrik Istana

(Di dalam istana, Abdul Rahman melaporkan kepada khalifah.)

Abdul Rahman: Khalifah, ada pergerakan di kalangan rakyat. Abu Muslim memimpin pemberontakan! Kita harus bertindak cepat

Khalifah : Ambil langkah apapun yang diperlukan untuk menghentikan mereka. Kami tidak akan membiarkan kekuasaan kami direnggut!

d. Adegan 4: Pertemuan antara Abu Muslim dan Al-Mansur

(Keduanya bertemu di lokasi rahasia.)

Al-Mansur : Abu Muslim, kita memiliki tujuan yang sama, tetapi metode kita berbeda. Aku ingin memerintah dengan kekuatan, sementara kau ingin keadilan

Abu Muslim : Kekuasaan tanpa keadilan akan menghasilkan kehancuran. Kita perlu membangun sebuah kekhalifahan yang mendengar suara rakyat.

e. Adegan 5: Pemberontakan Dimulai

(Suara perang, kerumunan berjuang melawan pasukan Umayyah.)

Fatimah : Teriak) Untuk masa depan kita! Kita berjuang untuk kebebasan!

(Kerumunan berjuang dengan semangat, berusaha menerobos garis pertahanan Umayyah.)

f. Adegan 6: Kemenangan di Pertempuran

(Setelah pertempuran, Abu Muslim dan Al-Mansur berdiri di atas bukit, melihat kota.)

Teriak) Untuk masa depan kita! Kita berjuang untuk kebebasan!

Abu Muslim : Hari ini, kita telah menunjukkan bahwa suara rakyat tidak akan pernah padam! Ini adalah awal dari sesuatu yang besar

Al-Mansur : Mari kita bangun kekhalifahan yang adil. Kita akan memimpin dengan hikmah dan kebijaksanaan.

g. Adegan 7: Penetapan Khalifah

(Di alun-alun, rakyat berkumpul. Al-Mansur diangkat menjadi khalifah.)

Al-Mansur : Dengan penuh rasa syukur, aku menerima tanggung jawab ini. Mari kita bangun masa depan yang lebih baik untuk kita semua!

Fatimah (Kepada penonton) Perjuangan kita belum berakhir. Kita harus selalu ingat bahwa kekuatan ada di tangan rakyat. Bersama, kita bisa membangun dunia yang lebih baik!

(Rakyat bersorak, harapan baru muncul di wajah mereka.)

Drama berakhir dengan sorakan rakyat dan gambaran harapan baru di bawah dinasti Abbasiyah.

Skenario Drama tentang Runtuhnya Dinasti Abbasiyah

1. Setting

Abad ke-13 M, Baghdad yang hancur, dengan suasana tegang akibat ancaman invasi Mongol.

2. Tokoh:

- a. Abu Muslim : Pemimpin revolusi yang cerdas dan karismatik.
- b. Al-Musta'sim: Khalifah terakhir dinasti Abbasiyah, terjebak dalam dilema.
- c. Jamal : Penasihat setia yang berusaha mempertahankan kota.
- d. Rania : Seorang pejuang muda yang berjuang untuk mempertahankan Baghdad.
- e. Batu Khan : Jenderal Mongol yang ambisius.

3. Sinopsis dan Teks Drama:

a. Adegan 1: Di Istana Khalifah

(Al-Musta'sim duduk di singgasana, terlihat gelisah. Jamal berdiri di sampingnya.)

Jamal : Khalifah, kita harus bersiap! Pasukan Mongol sudah dekat. Kita tidak bisa menunggu lebih lama!

Al-Musta'sim: Tapi kita tidak memiliki cukup pasukan untuk menghadapi mereka, Jamal. Apa yang bisa kita lakukan?

b. Adegan 2: Di Jalanan Baghdad

(Rania berbicara kepada sekelompok pemuda di pasar.)

Rania I : Kita tidak bisa menyerah! Jika kita bersatu, kita bisa melawan! Kita harus mempertahankan kota kita, rumah kita!

(Pemuda-pemuda bersorak setuju, tetapi ada yang ragu.)

c. Adegan 3: Strategi Pertahanan

(Kembali ke istana, Jamal berdebat dengan Al-Musta'sim.)

Jamal : Khalifah, kita harus bersiap! Pasukan Mongol sudah dekat. Kita tidak bisa menunggu lebih lama!

Al-Musta'sim: (Terlihat bingung) Dan jika kita kalah? Apa yang tersisa untuk rakyat kita?

d. Adegan 4: Serangan Pertama Mongol

(Suara gempuran dan teriakan dari luar. Rania dan kelompoknya berjuang melawan pasukan Mongol.)

Rania: (Berdiri di depan) Pertahankan posisi! Jangan biarkan mereka masuk!

(Pertempuran sengit berlangsung, dengan Rania menunjukkan keberanian.)

e. Adegan 5: Keputusan yang Menentukan

(Al-Musta'sim dan Jamal mendiskusikan negosiasi.)

Jamal : Khalifah, jangan bernegosiasi dengan mereka! Mereka hanya akan memanfaatkan kita!

Al-Musta'sim: (Terdengar putus asa) Tapi apa pilihan yang kita miliki? Kita tidak bisa mempertaruhkan nyawa rakyat kita!

f. Adegan 6: Pertemuan dengan Batu Khan

(Di dalam tenda Batu Khan, Al-Musta'sim terlihat tertekan)

Batu Khan: (Sinis) Aku menawarkan perdamaian, Khalifah. Serahkan kota ini, dan aku akan membiarkan rakyatmu hidup.

Al-Musta'sim: (Terpaksa) Apa jaminan bahwa kalian tidak akan menghancurkan kami?

g. Adegan 7: Kejatuhan Baghdad

(Pasukan Mongol menyerbu. Rania berjuang melawan pasukan yang semakin banyak)

Rania: (Teriak) Jangan mundur! Kita harus bertahan sampai akhir!

(Kekacauan terjadi, dan akhirnya Rania terjatuh)

h. Adegan 8: Penyerahan

(Al-Musta'sim berdiri di depan pasukan Mongol, terlihat lelah dan kecewa)

Al-Musta'sim : (Akhirnya menyerah) Aku menyerah. Ambil kota ini, tetapi ingat, sejarah tidak akan melupakan pengkhianatan ini.

i. Penutup

(Baghdad terlihat hancur. Rakyat meratapi kehancuran, sementara Rania terbaring)

Rania : (Kepada penonton) Kita mungkin jatuh, tetapi semangat kita akan selalu hidup. Untuk masa depan yang lebih baik, kita akan terus berjuang!

Drama berakhir dengan pemandangan kelam Baghdad yang hancur, tetapi di tengah reruntuhan, ada harapan untuk kebangkitan di masa depan.

Uji Validitas Pretest

Correlations												
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X0	Total
X1	Pearson Correlation	1	.086	-.096	-.026	.335	.222	-.153	.034	-.141	.222	.438*
	Sig. (2-tailed)		.663	.627	.896	.082	.256	.437	.863	.473	.256	.020
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X2	Pearson Correlation	.086	1	-.041	.503**	.000	.086	-.054	-.132	.365	.086	.530**
	Sig. (2-tailed)	.663		.835	.006	1.000	.663	.786	.502	.056	.663	.004
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X3	Pearson Correlation	-.096	-.041	1	.212	.029	-.096	-.060	-.279	.204	-.395*	.451
	Sig. (2-tailed)	.627	.835		.279	.883	.627	.761	.150	.298	.038	.442
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X4	Pearson Correlation	-.026	.503**	.212	1	.284	-.026	.211	-.386*	.826**	-.026	.688**
	Sig. (2-tailed)	.896	.006	.279		.143	.896	.281	.042	.000	.896	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X5	Pearson Correlation	.335	.000	.029	.284	1	-.091	.076	-.156	.194	.122	.450*
	Sig. (2-tailed)	.082	1.000	.883	.143		.644	.700	.428	.323	.537	.016
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X6	Pearson Correlation	.222	.086	-.096	-.026	-.091	1	-.348	.034	-.141	.067	.446*
	Sig. (2-tailed)	.256	.663	.627	.896	.644		.070	.863	.473	.736	.206
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X7	Pearson Correlation	-.153	-.054	-.060	.211	.076	-.348	1	-.278	.324	-.153	.394*
	Sig. (2-tailed)	.437	.786	.761	.281	.700	.070		.152	.092	.437	.633
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X8	Pearson Correlation	.034	-.132	-.279	-.386*	-.156	.034	-.278	1	-.242	.194	.421*
	Sig. (2-tailed)	.863	.502	.150	.042	.428	.863	.152		.215	.323	.915
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X9	Pearson Correlation	-.141	.365	.204	.826**	.194	-.141	.324	-.242	1	.024	.646**

X8	Pearson Correlation	.034	-.013	-.331	-.386*	-.078	.146	-.375*	1	-.242	.240	.446*
	Sig. (2-tailed)	.863	.946	.085	.042	.692	.458	.050		.215	.218	.816
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X9	Pearson Correlation	-.141	.248	.251	.633**	.324	-.097	.420*	-.242	1	-.023	.629**
	Sig. (2-tailed)	.473	.204	.198	.000	.092	.624	.026	.215		.907	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X0	Pearson Correlation	.164	-.064	-.253	.115	.198	.073	-.119	.240	-.023	1	.409*
	Sig. (2-tailed)	.406	.748	.193	.562	.313	.713	.545	.218	.907		.030
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Total	Pearson Correlation	.476*	.379*	.160	.548**	.419*	.251	.208	.046	.629**	.409*	1
	Sig. (2-tailed)	.010	.047	.415	.003	.027	.197	.289	.816	.000	.030	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reliabelitas *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.199	10

Uji Reliabelitas *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.197	10

Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.210	25	.106	.917	25	.065
Eksprimen	.177	25	.072	.942	25	.166
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.264	25	.086	.870	25	.074
Eksprimen	.201	25	.071	.860	25	.063
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji Homogenitas *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Sejarah	Based on Mean	.509	1	49	.479
	Based on Median	.540	1	49	.466
	Based on Median and with adjusted df	.540	1	48.938	.466
	Based on trimmed mean	.536	1	49	.468

Uji Homogenitas *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Sejarah	Based on Mean	1.562	1	49	.217
	Based on Median	.610	1	49	.439
	Based on Median and with adjusted df	.610	1	36.792	.440
	Based on trimmed mean	1.538	1	49	.221

Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Sejarah	Equal variances assumed	1.56 2	.217	- 2.66 9	49	.010	-9.554	3.579	- 16.747	-2.361
	Equal variances not assumed			- 2.65 8	46. 27 6	.011	-9.554	3.594	- 16.787	-2.321

PERHITUNGAN UJI HIPOTESIS DENGAN RUMUS UJI T

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{81.15 - 71.60}{\sqrt{\frac{(26-1)197.333 + (25-1)130.615}{26+25-2} \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{26}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9.55}{\sqrt{\frac{(26)197.333 + (25)104.023}{49} (0.078)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9.55}{\sqrt{\frac{4933.325 + 2496.672}{49} (0.078)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9.55}{\sqrt{\frac{7429.997}{49} (0.078)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9.55}{\sqrt{11.827}}$$

$$t_{hitung} = \frac{9.55}{3.43}$$

$$t_{hitung} = 2,784$$

Dari perhitungan uji perbedaan rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 2,784$ dengan peluang 5% dan $dk = 26+25-2 = 49$ diperoleh $t_{tabel} = 2,000$ sehingga H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

DOKUMENTASI



Gambar 1

Suasana Gerbang Utama Ponpes Purba Ganal Sosopan



Gambar 2

Pelaksanaan Pretest Kelas Eksprimen Sebelum Melaksanakan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



Gambar 3
Pelaksanaan Pretest Kelas Kontrol Sebelum Melaksanakan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



Gambar 4
Pelaksanaan Posttest Kelas Eksprimen sesudah Melaksanakan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



Gambar 5
Pelaksanaan Postest Kelas Kontrol sesudah Melaksanakan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



Gambar 6
Suasana Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



Gambar 7
Suasana Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



Gambar 8
Suasana Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing*



Gambar 9

Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Materi Sejarah Dinasti Abbasiyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 5241 /Un.28/E.1/TL.00.9/08/2024 26 Agustus 2024
Lampiran : -
Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala MTs Pondok Pesantren Purba Ganal Sosopan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Sri Hannum Harahap
NIM : 2020100078
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Aloban, Kec. Portibi Kab. Padang Lawas Utara

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purbaganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas. Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Iliana Lillanti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A

NIP 19801224 200604 2 001



PONDOK PESANTREN PURBAGANAL SOSOPAN
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA
KEC. PADANG BOLAK KAB.PADANG LAWAS UTARA
Jl.Irigasi Batang Liung Desa Sosopan Kode: 22753

NPSN:10264485

NSM: 121212200006

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-47/02.27.0012/09/2024
Perihal : Surat Balasan Permohonan
Izin Penelitian

Kepada Yth:
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri
Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Dengan Homat,

Sehubungan dengan surat tanggal 20 Agustus 2024 Nomor:B-5241/Un.28/E.1/TL.00.9/08/2024 Perihal permohonan izin studi Pendahuluan untuk Penyusunan Skripsi Mahasiswa atas nama SRI HANNUM HARAHAHAP degan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Pondok Pesantren Purbaganal Sosopan Kabupaten Padang Lawas Utara”.

Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin penelilitian diberikan untuk keperluan Akademik.
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.

Demikian Surat Balasan dari kami, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Sosopan, Agustus 2024

Kepala Madrasah Tsanawiyah



SRI HANNUM HARAHAHAP, S.Pd