

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V DI SDN 52 PARUPUK TABING**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Strata Satu (S1)



Oleh :

ERIKA MARIANTI

NIM. 19329093

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

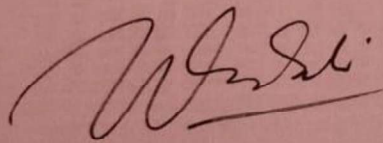
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V DI SDN 52 PARUPUK TABING

Nama : Erika Marianti
NIM/TM : 19329093/2019
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

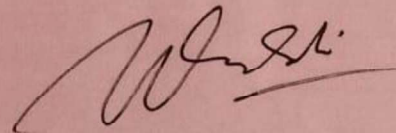
Padang, 05 Juni 2023

Mengetahui:
Ketua Departemen,



Dr. Wirdati, M. Ag
NIP. 19750204 200801 2 006

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Dr. Wirdati, M. Ag
NIP. 19750204 200801 2 006

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus pada Ujian Skripsi
Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada Hari Jumat, Tanggal 26 Mei 2023

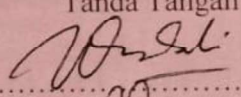
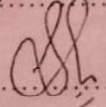
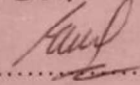
Dengan Judul:

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V DI SDN 52 PARUPUK TABING

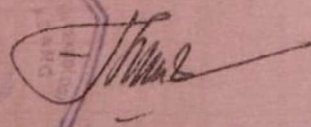
Nama : Erika Marianti
NIM/TM : 19329093/2019
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 05 Juni 2023

Tim Penguji:

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Wirdati, M.Ag	
2. Anggota:	: Sulaiman, S.PdI, M.Pd	
3. Anggota:	: Dr. Indah Muliati, M.Ag	

Mengetahui:
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang


Prof. Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum.
NIP. 19610218 198403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erika Marianti
NIM : 19329093
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Strata Satu (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V di SDN 52 Parupuk Tabing”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil karya orang lain atau plagiat kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang benar. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia untuk diproses dan menerima sanksi akademisi atau hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di dalam lingkungan Universitas Negeri Padang maupun di lingkungan masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 15 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Erika Marianti
NIM. 19329093

ABSTRAK

Erika Marianti 19329093/2019. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V di SDN 52 Parupuk Tabing. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Departemen Ilmu Agama Islam. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam kelas V di SDN 52 Parupuk Tabing, yang pada kenyataannya metode mengajar yang digunakan guru masih monoton dan tidak menarik, sehingga siswa sulit memahami materi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, diperlukannya penggunaan model pembelajaran yang tepat dan menarik oleh guru dalam proses pembelajaran. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil validitas soal pada penelitian ini menunjukkan 19 soal valid dari 25 soal yang diujicobakan. Reliabilitas soal menggunakan *Cronbach alpha* diperoleh nilai $0.942 > 0.70$ yang berarti soal memiliki reliabilitas sangat tinggi. sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas data dan homogenitas terlebih dahulu. Hasilnya bersifat normal dan homogen. Pada uji normalitas kelompok kontrol diperoleh nilai *pretest sig.* = $0.62 > 0.05$ dan nilai *posttest sig.* = $0.146 > 0.05$, kelompok eksperimen diperoleh nilai *pretest sig.* = $0.200 > 0.05$ dan nilai *posttest sig.* = $0.51 > 0.05$, sedangkan uji homogenitas diperoleh *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen diperoleh nilai *sig.* = $0.501 > 0.05$, *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen diperoleh nilai *sig.* = $0.166 > 0.05$. Adapun data pada penelitian dianalisis dengan menggunakan uji *paired sampel t-test*. Hasil penelitian menunjukkan pada kelompok kontrol diperoleh *sig. (2-tailed)* = $0.018 > 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dan kelompok eksperimen diperoleh *sig. (2-tailed)* = $0.001 < 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dilakukan uji efektivitas menggunakan rumus efisiensi relatif, diperoleh nilai $R < 1$ ($0,30 < 1$) maka artinya penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Sejarah Kebudayaan Islam di SDN 52 Parupuk Tabing. Model pembelajaran *role playing* dapat menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Model pembelajaran *role playing* menuntut siswa untuk kreatif, mandiri, bekerjasama dan percaya diri untuk memainkan peran sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan model pembelajaran *role playing* juga cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar yang pada umumnya lebih menyukai belajar sambil bermain.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

ABSTRACT

Erika Marianti 19329093/2019. The Effectiveness of the Application of the Role Playing Learning Model on Student Learning Outcomes in Class V Islamic Cultural History Material at SDN 52 Parupuk Tabing. Islamic education study program. Department of Islamic Religious Studies. Faculty of Social Science. Padang State University 2023.

This study aims to look at the effectiveness of applying the role playing model to student learning outcomes in class V Islamic cultural history material at SDN 52 Parupuk Tabing, which in fact the teaching method used by the teacher is still monotonous and uninteresting, so students find it difficult to understand the material and have an impact on low learning outcomes. student learning outcomes. Therefore, it is necessary to use appropriate and interesting learning models by teachers in the learning process. The sampling technique in this study used purposive sampling. Methods of data collection in this study using pretest and posttest. The results of the validity of the questions in this study showed that 19 questions were valid out of the 25 questions tested. The reliability of the questions using Cronbach alpha obtained a value of $0.942 > 0.70$ which means the questions have very high reliability. before testing the hypothesis, the data normality and homogeneity tests were carried out first. The results are normal and homogeneous. In the normality test for the control group, the pretest sig. = $0.62 > 0.05$ and the posttest sig. = $0.146 > 0.05$, the experimental group obtained the pretest sig. = $0.200 > 0.05$ and the posttest sig. = $0.51 > 0.05$, while the homogeneity test obtained the pretest the control and experimental groups obtained sig. = $0.501 > 0.05$, the posttest control and experimental groups obtained sig. = $0.166 > 0.05$. The data in this study were analyzed using a paired sample t-test. The results showed that the control group obtained sig. (2-tailed) = $0.018 > 0.05$ means that H_0 is rejected and H_a is accepted, and the experimental group is sig. (2-tailed) = $0.001 < 0.05$ means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Then the effectiveness test was carried out using the relative efficiency formula, the value of $R < 1$ ($0.30 < 1$) was obtained, meaning that the application of the role playing learning model was effective in improving student learning outcomes in class V on Islamic Cultural History material at SDN 52 Parupuk Tabing. The role playing learning model can be a factor in improving student learning outcomes in Islamic Cultural History material. The role playing learning model requires students to be creative, independent, cooperative and confident in playing roles so that students become active in learning and the role playing learning model is also suitable for elementary school students who generally prefer learning while playing.

Keywords: *Role Playing Learning Model, Learning Outcomes, History of Islamic Culture*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji hanya milik Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, peneliti mengucapkan puji syukur yang tidak bisa diungkapkan atas rahmat dan berkah yang telah peneliti terima selama ini. Terutama pada saat penyelesaian skripsi yang berjudul “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V di SDN 52 Parupuk Tabing*”.

Shalawat beserta salam juga peneliti ucapkan untuk Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* yang telah membawa umatnya ke jalan yang lebih baik dengan risalah hidup akan amal dengan iman dan ilmu pengetahuan. Teristimewa kepada keempat orang tua yaitu Bapak Mariantoni, Ibu Irmadianti, Bapak Sarwono dan Ibu Iin yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, menasehati, dan *mensupport* penuh dalam proses perkuliahan dan dalam penyelesaian skripsi.

Penyusunan skripsi ini merupakan persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) di program Studi Pendidikan Agama Islam, Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang tidak henti-hentinya memberi motivasi, dukungan dan do'a demi selesainya studi ini. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang;
2. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staff, karyawan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi;
3. Ibu Dr. Wirdati, M.Ag., selaku Ketua Departemen Ilmu Agama Islam, sekaligus Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta nasihat dari awal perkuliahan sampai pada tahap ini;
4. Bapak Rengga Satria, M. A.Pd., selaku Sekretaris Departemen Ilmu Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Bapak Sulaiman, S.PdI, M.Pd dan Ibu Dr. Indah Muliati, M.Ag., sebagai penguji I dan II yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu staff pengajar Departemen Ilmu Agama Islam yang telah banyak memberikan ilmunya kepada peneliti selama menjalani perkuliahan;
7. Ibu Yanti Febrina, S.Pd. I., selaku Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri 52 Parupuk Tabing yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian;

8. Mahasiswa Departemen Ilmu Agama Islam angkatan 2019 yang telah *mensupport* dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Dan semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak khususnya bagi penulis dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini, tidak ada yang dapat penulis berikan selain ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya serta untaian do'a. Semoga amal baik pihak yang telah membantu peneliti diterima oleh Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda oleh *Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Aamiin ya rabbal alamin*.

Padang, April 2023

Erika Marianti
NIM. 19329093

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Balakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	14
2. Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	18
3. Hasil Belajar	27
4. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	32
B. Penelitian Relavan	42
C. Kerangka Konseptual	45
D. Hipotesis	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian	48
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	49
C. Populasi dan Sample	49
D. Instrumen Penelitian.....	50
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	53

F.	Jenis Data	56
G.	Teknik Pengumpulan Data	57
H.	Teknis Analisis Data	58
I.	Langkah-langkah Menjalankan Penelitian	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		65
A.	Hasil Penelitian.....	65
B.	Pembahasan	81
C.	Keterbatasan Penelitian	87
BAB V PENUTUP.....		89
A.	Kesimpulan.....	89
B.	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....		92

DAFTAR TABEL

Table 3.1	Rancangan Penelitian <i>Intact-Group Comparison</i>	49
Table 3.2	Kisi-Kisi Instrumen.....	51
Table 3.3	Kisi-Kisi Tes Soal	52
Table 3.4	Hasil Uji Coba Soal.....	54
Table 3.5	Interpretasi Koefisien Korelasi	56
Table 3.6	Hasil Uji Reliabilitas	56
Table 4.1	Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	66
Table 4.2	Hasil Analisis Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	66
Table 4.3	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	67
Table 4.4	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	68
Table 4.5	Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	70
Table 4.6	Hasil Analisis Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	71
Table 4.7	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	72
Table 4.8	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	73
Table 4.9	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	75
Table 4.10	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	76
Table 4.11	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	76
Table 4.12	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen...	77
Table 4.13	Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> Kelompok Kontrol	78
Table 4.14	Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> Kelompok Eksperimen	79
Table 4.15	Statistik	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Hasil Belajar Siswa	4
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	46
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Penelitian	64
Gambar 4.1	Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	68
Gambar 4.2	Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	70
Gambar 4.3	Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	73
Gambar 4.4	Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Tugas	97
Lampiran 2	Halaman Pengesahan Tim Penguji	98
Lampiran 3	Izin Penelitian	99
Lampiran 4	RPP Kelompok Eksperimen	100
Lampiran 5	RPP Kelompok Kontrol.....	103
Lampiran 6	Lembar Materi Pembelajaran	107
Lampiran 7	<i>Scenario</i> Materi Kisah Teladan Luqman.....	110
Lampiran 8	Validasi Soal.....	112
Lampiran 9	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	116
Lampiran 10	Hasil <i>Pretest</i>	121
Lampiran 11	Hasil <i>Posttest</i>	122
Lampiran 12	Pelaksanaan Penelitian dan Proses Belajar Mengajar	123
Lampiran 13	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai ajaran Islam, melalui program pembelajaran, dikemas dalam mata pelajaran, yang diberi nama Pendidikan Agama Islam (PAI), baik disekolah umum maupun sekolah dibawah naungan kementerian agama (Samrin, 2015). Dalam peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 13 Tahun 2014 pada Bab I pasal 1 mengatakan bahwa:

“Pendidikan keagamaan Islam adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang ajaran agama Islam dan/ atau menjadi ahli ilmu agama Islam dan mengamalkan ajaran agama Islam“ (Kemenag, 2014).

Dalam peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 13 Tahun 2014 pada Bab I pasal 2 menyatakan pendidikan keagamaan Islam bertujuan untuk: a) menanamkan kepada peserta didik untuk memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, b) mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik untuk menjadi ahli ilmu agama Islam (*mutafaqqih fiddin*) dan/ atau menjadi muslim yang dapat mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupannya sehari-hari, c) mengembangkan pribadi *akhlakul karimah* bagi peserta didik yang memiliki kesalehan individual dan sosial dengan

menjunjung tinggi jiwa keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, persaudaraan sesama umat muslim (*ukhuwah Islamiyah*), rendah hati (*tawadhu*), toleran (*tasamuh*), keseimbangan (*tawazun*), moderat (*tawasuth*), keteladanan (*uswah*), pola hidup sehat dan cinta tanah air (Kemenag, 2014).

Pendidikan Agama Islam terdiri atas beberapa materi yang berkaitan dengan Al Quran Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam (Jailani et al., 2021). Pada penelitian ini, membahas materi sejarah kebudayaan Islam yang pengertiannya terdapat dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Bab 3 mengatakan bahwa :

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

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V Sekolah Dasar terdapat tiga bab yang masuk dalam kategori materi Sejarah Kebudayaan Islam. Materi tersebut yaitu bab pelajaran 5 Rasul Allah Idolaku, bab pelajaran 7 Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah Swt dan bab pelajaran 10 Kisah Teladan Luqman (Ahsan & Sumiyati, 2017).

Pada kenyataan yang ditemukan, dalam pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam, siswa terjebak pada penghafalan berbagai peristiwa dan tahun yang penting diketahui siswa, sehingga siswa kesulitan untuk menerima pelajaran tersebut. Selain itu siswa menganggap materi sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan, karena metode mengajar yang digunakan guru masih monoton dan tidak menarik, sehingga siswa sulit memahami materi sejarah kebudayaan Islam (Al Anshory, 2020; Rasyid, 2018).

Hal ini bisa saja terjadi karena proses pembelajaran menggunakan metode mengajar yang monoton dan siswa malas untuk membaca (Al Anshory, 2020; Patricia, 2021). Padahal dalam proses pembelajaran, salah satu komponen yang menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan dan menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik (Aini et al., 2019; Fathurrohman, 2015).

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 23 Februari 2023, guru Pendidikan Agama Islam kelas V di SD Negeri 52 Parupuk Tabing dalam mengajarkan mata pelajaran PAI khususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam hanya menggunakan metode ceramah, yang mana siswa ditugaskan untuk mencatat, mendengar dan menghafal. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan:

- 1) sebanyak 12 atau sekitar 75% siswa merasa bosan dengan metode ceramah,
- 2) sebanyak 10 atau sekitar 63% siswa tidak menyukai menulis materi Sejarah kebudayaan Islam yang terlalu banyak, 3) sebanyak 9 atau sekitar 56% siswa

memiliki hasil belajar yang rendah, hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1.1 Hasil Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : V A

Penilaian Harian Materi Rasul Allah Idolaku

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

Sumber: Guru PAI SDN 52 Parupuk Tabing

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

Berdasarkan penelitian terdahulu, model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam. *Pertama*, penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai” pada tahun 2022. Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa metode *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar SKI siswa di MTs Muhammadiyah Kajai (Hayati et al., 2022). *Kedua*, penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Trosemi 02 Ke. Gatak Kab Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017” pada tahun 2017. Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SD Negeri Trosemi 02 Kec Gatak Kab Sukoharjo tahun Pelajaran 2016/2017 (Waluyo, 2017).

Berdasarkan dua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau. Penerapan model *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik yang dimiliki siswa terutama siswa Sekolah Dasar (Kristin, 2018).

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* yaitu a) menyiapkan skenario; b) rumusan tujuan pembelajaran; c) langkah-langkah bermain peran; d) membentuk kelompok bermain peran berjumlah 4-5 orang; e) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; f) mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamatan dan sebagainya; g) membahas penampilan masing-masing kelompok; h) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; i) guru memberikan kesimpulan secara umum (Mustafa, 2018).

Menurut Dariman, kelebihan dari model pembelajaran *role playing* yaitu: 1) Dapat digunakan pada kelompok besar dan kecil. 2) Membantu anggota untuk menganalisis situasi dan menyelami masalah, pengalaman yang ada pada pikiran orang lain. 3) Menambah rasa percaya diri siswa. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *role playing* adalah: 1) Bermain peran tidak akan berjalan baik jika suasana kelas tidak mendukung. 2) Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. 3) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik. 4) Bermain peran memerlukan waktu yang banyak. 5) Untuk dapat berjalan dengan baik, dalam bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, sering mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik (Mustafa, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V di SDN 52 Parupuk Tabing”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pengamatan selama Program Praktik Lapangan Kependidikan (PPLK) Juni – Desember 2022 di SDN 52 Parupuk Tabing, deskripsi masalah penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Dalam pembelajaran PAI di SDN 52 Parupuk Tabing guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa kelas 5 yang masih rendah pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SDN 52 Parupuk Tabing.
3. Pada pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam, siswa merasa bosan dan mudah mengeluh karena banyak menulis materi.
4. Belum adanya model pembelajaran *Role Playing* pada materi sejarah kebudayaan Islam di kelas 5 di SDN 52 Parupuk Tabing.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian deskripsi masalah yang telah penulis kemukakan, penulis memfokuskan masalah yaitu “Apakah penerapan model *role playing* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada materi Sejarah Kebudayaan Islam di SDN 52 Parupuk Tabing?”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar Siswa kelas 5 SDN 52 Parupuk Tabing pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam tanpa menerapkan model pembelajaran *Role Playing* ?
2. Bagaimana hasil belajar Siswa kelas 5 SDN 52 Parupuk Tabing pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* ?
3. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar siswa kelas 5 SDN 52 Parupuk Tabing pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar Siswa kelas 5 SDN 52 Parupuk Tabing pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Mengetahui hasil belajar Siswa kelas 5 SDN 52 Parupuk Tabing pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar siswa kelas 5 pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di SDN 52 Parupuk Tabing.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan khazanah ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role*

Playing terhadap hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat langsung kepada pihak-pihak yang terkait.

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang digunakan guru saat mengajar.
- 2) Siswa dapat menjadi lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, membuat keputusan dan memperoleh keterampilan.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan dalam menerapkan serta mengembangkan metode lainnya untuk melakukan proses pembelajaran PAI agar lebih bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Dapat menambah variasi metode atau model dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan kreatif.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik mengenai model pembelajaran *Role Playing*
- 2) Menjadi salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) di Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh pada materi atau peristiwa yang diungkap dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru (Kasanah et al., 2019).

Kelebihan model pembelajaran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Sedangkan kekurangannya adalah menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu, dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan dan siswa kurang menghayati perannya (Wicaksana, 2016).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini terkait pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Pemanasan

(*Warming Up*). 2) Memilih Pemain (Partisipan). 3) Menata Panggung, 4) Menyiapkan Pengamat (Observer). 5) Memainkan Peran/ Manggung. 6) Diskusi dan Evaluasi. 7) Memainkan Peran Ulang/ Manggung Ulang. 8) Diskusi dan Evaluasi ke Dua. 9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan (Kencana Sari, 2018).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat dijadikan salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana siswa, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Andriani & Rasto, 2019).

Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah nilai akhir atau *posttest* yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran materi sejarah kebudayaan Islam dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

3. Pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran materi sejarah kebudayaan Islam adalah proses perubahan tingkah laku anak menjadi baik, setelah mengalami cerita pada masa lalu dari perjalanan sejarah kebudayaan Islam. Isi dari mata pelajarannya tidak terlepas dari kisah Nabi dan Rasul Allah termasuk

Rasulullah ﷺ. beserta sahabatnya maupun cerita tentang tokoh-tokoh Islam lainnya (Aslan & Suhari, 2018).

Salah satu materi sejarah kebudayaan Islam pada kelas V semester Genap adalah materi Kisah Teladan Luqman, yang membahas tentang siapakah Luqman, Luqman banyak bersyukur dan Nasihat Luqman kepada Anaknya.