

## Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Maya Rosmayanti\*, Nan Rahminawati, Ayi Sobarna

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*mrosmayanti950@gmail.com, nan@gmail.com, ayiobarna991@gmail.com

**Abstract.** This study aims to measure the effectiveness of the role-playing method in improving the learning outcomes of the Islamic Cultural History subject for second-year students at tarbiyah mualimin al-islamiyah, Pondok Pesantren Albasyariyah 2. The research method used is quasi-experimental, with data collected through observation, interviews, pretest and posttest. The research sample consists of 26 students from class II Tarbiyah Mualimin Al-Islamiyah E as the experimental group and 26 students from class II Tarbiyah Mualimin Al-Islamiyah B as the control group, selected using random sampling techniques. Data analysis using the t-test shows that the role-playing method is more effective in improving student learning outcomes compared to conventional teaching methods. The t-test results indicate that the calculated t-value is 4.864, which is greater than the table t-value of 1.703 with a significance level of  $\alpha=0.05$ , leading to the rejection of the null hypothesis ( $H_0$ ) and acceptance of the alternative hypothesis ( $H_a$ ). Thus, there is a significant effect of using the role-playing method on improving student learning outcomes.

**Keywords:** *role-playing, student learning outcomes.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam siswa kelas II TMI Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta pretest dan posttest. Sampel penelitian terdiri dari 26 siswa kelas II TMI E sebagai kelas eksperimen dan 26 siswa kelas II TMI B sebagai kelas kontrol, yang dipilih menggunakan Teknik random sampling. Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa metode bermain peran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau ceramah. Hasil uji-t menunjukkan thitung sebesar 4,864 yang lebih besar dari Ttabel sebesar 1,703 dengan tingkat signifikan  $\alpha=0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode bermain peran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *bermain peran, hasil belajar siswa.*

## A. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan proses untuk meningkatkan prinsip dan hak asasi manusia dan kualitas bangsa sangat bergantung terhadap pendidikan. Pendidikan juga mendorong anak bangsa untuk melatih kemampuan membaca, menulis, dan menghitung. Untuk mencapai semua tujuan pendidikan tersebut maka dibutuhkan pelaksanaan pembelajaran yang cermat untuk hasil yang baik. Tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa:” Pendidikan adalah upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dalam UU tersebut dijelaskan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa di butuhkan system pembelajaran yang kreatif dan bisa menjadikan siswa aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam Al-Quran pun kita di anjurkan untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan cara yang kreatif sebagaimana dalam surat An-Nahl ayat 125 telah dijelaskan bahwa keberhasilan dalam penyampaian ilmu harus dengan menggunakan metode dan strategi yang tepat:

أَدْخُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ  
عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : ‘*serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dari Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.*”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam menyampaikan sebuah ilmu atau pengajaran harus dengan strategi atau metode yang tepat. Ayat ini mengandung kata kata pendidikan yang tercantum pada surat An-Nahl ayat 125 tersebut berkaitan dengan metode atau cara yang digunakan dalam mengajar yaitu بِالْحُكْمَةِ serta metode (perkataan yang bijak) وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ (nasehat yang baik).

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran yang mencakup perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Menurut (Damyanti & Mudjiono, 2019), hasil belajar dievaluasi berdasarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi, yang dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol tertentu. Indikator hasil belajar mencakup tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi kegiatan mental seperti pemahaman dan evaluasi; ranah afektif berfokus pada pengembangan sikap dan moral; sementara ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan praktis yang melibatkan aktivitas fisik (Fatimah, Manuardi, 2019) Metode pembelajaran seperti metode bermain peran dapat mengembangkan keterlibatan siswa di ketiga ranah tersebut, dengan menekankan pada pemahaman, sikap positif, dan keterampilan praktis. Teori yang melandasi metode pembelajaran bermain peran adalah teori Konstruktivisme. Kegiatan belajar menurut teori konstruktivisme merupakan pemaknaan pengetahuan, dimana dalam teori tersebut memandang bahwa pengetahuan harus dibangun oleh siswa dalam dirinya sendiri melalui pengembangan proses mentalnya, jadi dalam hal ini siswa yang membangun dan menciptakan pengetahuan itu sendiri siswa mencari dan menggali materi pembahasan atau pengetahuan secara mandiri dan berkelompok. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **efektivitas metode bermain peran(roleplaying) dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II TMI Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2**. Penelitian ini meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II TMI dalam pelajaran sejarah Kebudayaan islam, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mampu untuk berdiskusi bersama teman sebaya serta terampil dalam berbicara dan berkolaborasi sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak membosankan dan kegiatan pembelajaran akan berpusat pada siswa

## B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode teknik analisis korelasional dengan menggunakan pendekatan Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas

dari metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II TMI Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 kelas yaitu kelas II TMI B menjadi kelas kontrol dan II TMI E menjadi kelas eksperimen dengan masing masing siswa 26 orang siswa setiap kelas nya, teknik pengambilan sampel tersebut dilakukan melalui teknik *Simple Random Sampling*. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti adalah kuantitatif, menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan Postivisme dan digunakan untuk populasi atau sampel tertentu serta teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data dilakukan berdasarkan instrumen dan analisis data bersifat kuantitatif dan statistik yang bertujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *quasi eksperimen*, menurut sugiyono yang dikutip dalam (Rosita, 2021) *quasi eksperimen* adalah salah metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah ada efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Desain penelitian ini adalah *co trol group pretest-postest design* karena dalam design ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan metode bermain peran dan kelompok kontrol akan mendapatkan metode konvensional yang berbeda

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: observasi, wawancara dan tes (*pretest-postest*). Observasi dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian di lakukan untuk mencari tahu latar belakang tempat penelitian yang akan kita teliti. Kedua wawancara dilakukan sesudah melakukan metode yang telah di terapkan, dan kemudian tes dilakuan 2 kali pada sebelum penerapan metode belajar yaitu (*pretest*) dan sesudah metode pembelajaran dilakukan (*postest*).

Teknik pengumpulan datadilakukan melalui uji validitas dan uji reliabilitas menurut Ghozali dalam (Maulana, 2022) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidak nya sebuah soal yang digunakan untuk tes. Uji validas itu dengan membandingkan rhitunh dengan r tabel ( $df = n-2$ ). Jika r hitung lebih besar r tabel maka pernyataan tersebut di nyatakan valid. Perhitungan validitas menggunakan group masukan rumus product momen yaitu sebagai berikut

$$\text{Rumus product moment pearson } r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

Berdasarkan hahasil uji validitas dengan numlah sampel  $n=26$  dengan taraf signifikasnsi5% diperoeh nilai r table sebesar 0,349 maka uji validitas instrument tersebut dinyatakan valid sebab nilai rhitung>rtabel

**Tabel.1** Hasil Uji Validitas

No. Item	r <sub>hitung</sub>	><	r <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	0,361	>	0,396	Valid
2	0,690	>	0,396	Valid
3	0,416	>	0,396	Valid
4	0,361	>	0,396	Valid

<b>No. Item</b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>\times</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Keterangan</b>
5	0,413	>	0,396	Valid
6	0,212	<	0,396	Tidak Valid
7	0,413	>	0,396	Valid
8	0,483	>	0,396	Valid
9	0,044	<	0,396	Tidak Valid
10	0,482	>	0,396	Valid
11	0,202	<	0,396	Tidak Valid
12	0,558	>	0,396	Valid
13	0,124	<	0,396	Tidak Valid
14	0,380	>	0,396	Valid
15	0,264	<	0,396	Tidak Valid
16	0,690	>	0,396	Valid
17	0,251	<	0,396	Tidak Valid
18	0,507	>	0,396	Valid
19	0,448	>	0,396	Valid
20	0,237	<	0,396	Tidak Valid
21	0,607	>	0,396	Valid
22	0,119	<	0,396	Tidak Valid
23	0,419	>	0,396	Valid
24	0,359	>	0,396	Valid

No. Item	$r_{hitung}$	$\times$	$r_{tabel}$	Keterangan
25	0,218	<	0,396	Tidak Valid
26	0,237	<	0,396	Tidak Valid
27	0,416	>	0,396	Valid
28	0,469	>	0,396	Valid
29	0,525	>	0,396	Valid
30	0,484	>	0,396	Valid
31	0,098	<	0,396	Tidak Valid
32	0,609	>	0,396	Valid
33	0,428	>	0,396	Valid
34	0,392	>	0,396	Valid
35	0,317	<	0,396	Tidak Valid
36	0,308	<	0,396	Tidak Valid
37	0,473	>	0,396	Valid
38	0,458	>	0,396	Valid
39	0,029	<	0,396	Tidak Valid
40	0,512	>	0,396	Valid

Realibilitas merupakan alat yang menunjukkan ke konsistenan pengukuran apabila dilakukan berulang kali masih sama hasilnya jika digunakandengan alat ukur yang sama. Dan pengukuran dikatakan reliabel jika jawaban dari pertanyaan itu konsisten. Pengujian reliabilitas diukur dengan menggunakan K-R 20 dan rumus *alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS, interpretasi realibilitas menurut retnawati

**Tabel.2** Interpretasi Hasil Uji Validitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
$1,00 > x \geq 0,81$	Sangat Reliabel

Besarnya nilai r	Interpretasi
$0,80 > x \geq 0,61$	Reliabel
$0,60 > x \geq 0,41$	Cukup Realiabel
$0,40 > x \geq 0,21$	Agak Reliabel
$x < 0,20$	Kurang Realiabel

Tabel.3 Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.790	40

Sebagaimana terlihat dari tabel di atas, menunjukkan bahwa besarnya nilai reliabilitas sebesar .790 maka soal tersebut Reliabel. Dengan demikian penulis menyimpulkan hasil pengujian instrument dinyatakan valid dan reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang ada berdistribusi normal atau tidak, data yang disebut normal yaitu dengan kriteria apabila signifikansi yang terdapat pada *One Sampel Kolmogorov* Sampel lebih besar dari alpha yang ditentukan yaitu sebesar 0,05 (P-value > 0,05) (Suryadi Santos, 2019). Berdasarkan hasil Uji Normalitas menggunakan Uji Shapiro-Wilk (N < 50) diketahui data penelitian nilai pre-test dan post-test terdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi pre-test sebesar 0,0293 yang artinya Sig. > 0,05 dan nilai signifikansi post-test sebesar 0,913 yang artinya Sig. > 0,05. Oleh karena hasil uji normalitas menunjukkan data penelitian berdistribusi normal.

Tabel .4 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality						
Kelas	Shapiro -Wilk			Tarf sig.( $\alpha$ )	keterangan	Keputusan Uji
	statistic	df	Sig.			
Pretest Eksperimen	0,954	26	0,293	0,05	0,293 > 0,05	Berdistribusi Normal
Posttest Eksperimen	0,982	26	0,913	0,05	0,913 > 0,05	
Pretest Kontrol	0,968	26	0,574	0,05	0,574 > 0,05	
Pretest Kontrol	0,945	26	0,177	0,05	0,177 > 0,05	
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak untuk dilakukan penelitian (Abdullah, 2021). Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: jika nilai signifikan > 0,05, maka distribusi data homogen. Jika nilai signifikan < 0,05

Tabel.4 Hasil Uji Homogenitas

Levene statistic	df1	df2	Sig.
0,584	3	100	,627

Diketahui hasil uji homogenitas menunjukkan hasil yang homogen karena ditunjukkan oleh hasil uji homogenitas dengan nilai signifikan 0.423, artinya hasil posttest bersifat homogen karena  $> 0.05$

Uji hipotesis atau uji-t uji hipotesis dilakukan dengan Uji-T (t-test) dan untuk tes ini menggunakan SPSS. Untuk melakukan uji-t, peneliti menggunakan signifikansi level 0.05 ( $\alpha = 5\%$ ) dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai sig (2- tailed)  $< 0.05$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil data sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).
2. Jika nilai sig (2- tailed)  $> 0.05$ , maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil data sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

Tabel.5 Hasil Uji-T

Kelas	Rata-rata	T hitung	T tabel	N	Sig. (2-tailed)
Posttest kelas Eksperimen	78.38	4,864	1,703	26	0,000
Posttest kelas Kontrol	67,12			26	0,000

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

penelitian ini dilaksanakan Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Al Basyariyah 2, khususnya di kelas II TMI, dengan tujuan mengevaluasi efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terutama terkait materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah. Pada awalnya, pembelajaran didominasi oleh metode ceramah yang sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Hal ini terbukti dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa hanya mencapai 65, sementara nilai terendah adalah 40. Skor mean yang diperoleh dari pretest ini adalah 52,42, dengan median 51,50 dan modus 60. Data ini menunjukkan bahwa sebanyak 65% siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata, yang menandakan bahwa metode ceramah kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode bermain peran diperkenalkan sebagai alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa di kelas eksperimen dilibatkan secara aktif dalam simulasi peristiwa sejarah, di mana mereka memerankan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam. Metode ini berhasil mengubah dinamika pembelajaran, membuatnya lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Observasi dan wawancara yang dilakukan selama penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran ketika menggunakan metode bermain peran. Mereka juga melaporkan bahwa materi pelajaran menjadi lebih mudah diingat dan dipahami ketika mereka terlibat langsung dalam peran-peran yang menggambarkan peristiwa sejarah yang diajarkan.

Untuk mengukur efektivitas metode Role Playing, dilakukan perbandingan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pretest, dengan nilai tertinggi mencapai 92 dan nilai terendah 57. Skor mean di kelas eksperimen naik menjadi 79, dengan median 81 dan modus 65. Sebagian besar siswa di kelas eksperimen 65,4% memperoleh skor di atas rata-rata, khususnya dalam interval 70-95. Sebaliknya, di kelas kontrol, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 56. Skor mean di kelas kontrol adalah 60,08, dengan median 67 dan modus 65. Sebanyak 57,7% siswa di kelas kontrol memperoleh nilai di bawah rata-rata, yang menunjukkan bahwa metode ceramah tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Analisis statistik lebih lanjut menggunakan uji-t mengonfirmasi bahwa metode bermain peran secara signifikan lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil signifikan (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan

bahwa ada perbedaan yang jelas dalam efektivitas kedua metode ini, dengan bermain peran terbukti lebih unggul dalam meningkatkan retensi informasi, pemahaman konseptual, serta motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori pendidikan konstruktivis yang menekankan pentingnya interaksi aktif dan pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori Cognitive Load yang dikemukakan oleh Sweller, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu mengelola beban kognitif siswa. Dengan menggunakan metode bermain peran, siswa tidak hanya belajar melalui ceramah pasif tetapi juga melalui pengalaman langsung yang lebih mudah diingat. Metode ini membantu siswa untuk mengurangi beban kognitif dengan memecah informasi kompleks menjadi skenario yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan self-efficacy siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan merasakan keberhasilan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki potensi besar untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang peristiwa dan tokoh sejarah. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Dengan mempertimbangkan hasil yang positif ini, guru-guru di Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2 dan sekolah-sekolah lainnya dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi metode ini dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keberhasilan akademik siswa mereka. Penelitian lebih lanjut juga direkomendasikan untuk mengeksplorasi aplikasi metode ini pada mata pelajaran lain dan pada tingkat pendidikan yang berbeda.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. **Kondisi Awal Pembelajaran:** Pada kondisi awal, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas II TMI Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2 masih didominasi oleh metode konvensional, khususnya metode ceramah. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kesulitan dalam memahami materi. Hasil pretest menunjukkan skor yang rendah, dengan mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam mengingat tokoh dan peristiwa sejarah penting. Mereka menganggap metode ceramah ini membosankan dan tidak efektif dalam membangkitkan minat belajar. Dalam situasi ini, muncul kebutuhan mendesak untuk mencari metode yang lebih interaktif dan inovatif. Metode Role Playing dipandang sebagai solusi yang potensial, karena memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam simulasi peristiwa sejarah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan keterampilan sosial mereka. Pendekatan ini juga didukung oleh teori pendidikan konstruktivis dari Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mengeksplorasi dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran siswa.
2. **Pelaksanaan Metode Role Playing:** Pelaksanaan metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2 dimulai dengan penelitian menggunakan metode quasi-eksperimen. Penelitian ini melibatkan kelas II TMI E sebagai kelas eksperimen dan kelas II TMI B sebagai kelas kontrol. Persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan kerjasama dengan guru mata pelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest. Pertemuan pertama dimulai dengan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa, yang diikuti dengan penjelasan dan diskusi tentang sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah. Pada pertemuan berikutnya, siswa dilibatkan dalam drama dengan metode Role Playing, di mana mereka memerankan

tokoh-tokoh sejarah dari masa Abbasiyah. Posttest dilakukan pada pertemuan terakhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksanaan metode ini sejalan dengan teori Cognitive Load dari Sweller, yang menekankan pentingnya pengelolaan beban kognitif dalam pembelajaran. Role Playing membantu mengurangi beban kognitif siswa dengan menyederhanakan materi pembelajaran melalui pengalaman langsung yang menarik dan interaktif. Selain itu, teori Experiential Learning dari Kolb juga mendukung efektivitas metode ini, karena pembelajaran melalui pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Metode ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan merasakan keberhasilan, yang pada gilirannya meningkatkan self-efficacy dan hasil belajar mereka.

3. Keefektifitasan Metode Role Playing:\*\* Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II TMI Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2. Kelas eksperimen yang menggunakan metode ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor posttest dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen adalah 79, dengan sebagian besar siswa mendapatkan skor di atas rata-rata, sedangkan rata-rata skor kelas kontrol hanya 60,08, dengan sebagian besar siswa mendapatkan skor di bawah rata-rata. Analisis statistik menunjukkan bahwa data pretest dan posttest di kedua kelas berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians hasil posttest bersifat homogen. Uji-t yang dilakukan menunjukkan nilai signifikan yang mendukung hipotesis bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan teori pendidikan modern yang mendukung penggunaan metode interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Oleh karena itu, metode Role Playing tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, menarik, dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat mempertimbangkan penggunaan metode ini dalam pembelajaran mereka, terutama untuk mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam tentang peristiwa dan tokoh sejarah. Dengan demikian, implementasi metode Role Playing dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa di masa depan.

### Acknowledge

Terselesaikannya penulisan karya ini tidak terlepas dari bimbingan, do'a, arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah berperan dalam penulisan ini. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing I Ibu Prof. Dr. Nan Rahminawati, M.Pd dan Dr. Ayi Sobarna, S.Ag., M.PD. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan kepada penulis serta penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh siswa kelas II TMI Pondok Pesantren Al-Basyariyah 2 yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulisan karya ini sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan, penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan yang jauh dari kata sempurna. Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga penulisan karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

### Daftar Pustaka

- [1] Abdullah. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. *PT Rajagrafindo Persada*, 3(2).
- [2] Damyanti & Mudjiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- [3] Fatimah, Manuardi, & M. (2019). Tingkat Efikasi Diri Performa Akademik Mahasiswa Ditinjau Dari Perspektif Dimensi Bandura. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*.
- [4] Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen

Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 133–139.

- [5] Rosita. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*.
- [6] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- [7] Suryadi Santos. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*.