

# Studi Eksperimen Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut

Anly Maria<sup>1</sup>, Gina Valentina Noer<sup>2</sup>

STAI Al Musaddadiyah Garut

[anly.maria@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:anly.maria@stai-musaddadiyah.ac.id)

[gina.valentina.2032@staimusaddadiyah.ac.id](mailto:gina.valentina.2032@staimusaddadiyah.ac.id)

DOI: 10.37968/masagi.v3i2.904

## ARTICLE HISTORY

Submitted: 26-07-2024

Accepted: 11-09-2024

Published: 06-01-2025

## Abstrak

Pemahaman didefinisikan sebagai tingkat pemahaman seorang siswa mengambil pelajaran yang diberikan oleh seorang guru atau dapat memahami sesuatu setelah sesuatu itu dapat diketahui dan diingat. Selama ini pemahaman siswa pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih rendah, dari hasil tes siswa sebanyak 46% siswa belum memenuhi KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal), hal ini dapat di sebabkan oleh kurangnya variasi metode. Oleh karena itu diperlukan inovasi metode pembelajaran yang bervariasi, seperti menggunakan Metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita di kehidupan nyata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh metode bermain peran terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun metode penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, tes dan studi dokumentasi. Sedangkan pengolahan data menggunakan analisis data statistik. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pretest* kelas eksperimen 71,9 setelah diberikan perlakuan dengan metode bermain peran nilai rata-rata *posstest* meningkat menjadi 90,4, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 72,4 setelah diberikan perlakuan yang tidak menggunakan metode bermain peran nilai rata-rata *posstest* menjadi 80,1. berdasarkan hasil pengujian hipotesis, hasil *posstest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh Thitung sebesar (4,348) dan Ttabel (2,001) dengan db=58, maka Thitung= 4,348 < Ttabel= 2,001. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII Mts An-Nashr Tarogong Kaler Garut

Kata kunci: Metode bermain peran, Pemahaman Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam.

## ABSTRACT

*Understanding is defined as the level of understanding of a student taking lessons given by a teacher or being able to understand something after something can be known and remembered. So far, students' understanding of Islamic Cultural History subjects is still low, from the results of student tests as many as 46% of students have not met the KKM (Minimum Criteria Completeness), this can be caused by a lack of variety of methods. Therefore, it is necessary to innovate varied learning methods, such as using the role-playing method is a learning method that involves students directly to act out a story in real life. The purpose of this study was to describe the effect of the role-playing method on student understanding of Islamic Cultural History subjects. The research method uses quantitative experiments. Data collection techniques by means of observation, tests and documentation studies. While data processing using statistical data analysis. The results showed that the average pretest of the experimental class was 71.9 after being treated with the role-playing method, the average posttest value increased to 90.4, while the average pretest value of the control class was 72.4 after being given treatment that did not use the role-playing method, the average posttest value was 80.1. based on the results of hypothesis testing, the posttest results of the experimental class and control class obtained  $T_{hitung}$  (4.348) and  $T_{tabel}$  (2.001) with  $db = 58$ , then  $T_{hitung} = 4.348 < T_{tabel} = 2.001$ . So it can be concluded that there is an effect of the role-playing method on student understanding of Islamic Cultural History material in class VIII Mts An-Nashr Tarogong Kaler Garut.*

*Keywords: Role-playing method, Student Understanding, Islamic Cultural History.*

## 1 Pendahuluan

Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. (Raito,2022) Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori, melihat konsekuensi, implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu. (Nasution, 2005) Masalah yang dihadapi pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTs An-Nashr antara lain: 1) pembelajaran sejarah kebudayaan islam masih menggunakan cara konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*), 2) model pembelajaran yang diterapkan tidak bervariasi, 3) pembelajaran sejarah kebudayaan islam kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, 4) rendahnya pemahaman siswa dibuktikan dengan nilai ulangan harian masih ada yang kurang dari KKM.

Salah satu upaya memecahkan permasalahan proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam tersebut yaitu perlu adanya metode pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa yakni menerapkan metode bermain peran. Metode Bermain peran adalah metode penguasaan materi pelajaran yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa bermain peran sebagai karakter hidup atau mati untuk membantu mereka meningkatkan kreativitas dalam memperoleh pemahaman. (Rahayu,2024)

Keunggulan metode bermain peran yaitu Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. (Nurhidaya,2014)

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan satu tindakan untuk mengungkapkan apakah dengan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti

melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Studi Eksperimen penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII Mts An-Nashr Tarogong Kaler.

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
- b. Bagaimana Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut?
- c. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Metode Bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut?

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu terdeskripsikannya:

- a. Pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut sebelum Metode Bermain Peran diterapkan.
- b. Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut.
- c. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut.

### **1.1 Metode Bermain Peran**

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Wirabumi 2020) Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang di angkat pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. (Nurhidaya,2014)

Tujuan metode bermain peran adalah agar anak mampu untuk berinteraksi dengan orang lain, fokus dalam berbagai perkembangan seperti kognitif, fisik, dan emosi. (Suparyanto 2020) Adapun ciri-ciri dari metode bermain peran adalah 1. Bermain peran merupakan sesuatu yang menyenangkan. 2. Memiliki nilai positif bagi anak. 3. Bersifat spontan dan bebas bagi anak untuk memilih tokoh yang diperankan. 4. Melibatkan peran aktif anak. (Khoerunnisa 2015)

langkah-langkah bermain peran yaitu 1) menetapkan terlebih dahulu masalah-masalah yang dapat menarik perhatian siswa untuk dibahas, 2) ceritakan kepada siswa mengenai isi konteks cerita, 3) tetapkan pemeran untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) memberikan waktu kepada pemeran untuk berunding sebelum bermain, 5) mengakhiri bermain peran apabila terdapat ketegangan dalam percakapan, 6) akhiri dengan diskusi kelas untuk mendiskusikan yang telah dimainkan secara bersama-sama, 7) menilai hasil bermain peran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut. Dari penjelasan petunjuk pelaksanaan bermain peran dapat dilihat bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan metode ini lebih banyak diberikan kesempatan untuk berbicara, baik untuk menyampaikan peran yang diperankan maupun pendapatnya saat berdiskusi. (Suparyanto 2020)

### **1.2 Pemahaman Siswa**

Istilah pemahaman dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai kemampuan siswa untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru. Dengan kata lain, pemahaman merupakan hasil dari proses pembelajaran. Menurut Benjamin Samuel Bloom, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. (Susanto,2018) Kemampuan memahami dapat

dilihat dari beberapa aspek yaitu seberapa jauh siswa dapat menerima, menyerap dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru maupun yang telah ia baca. Dengan demikian, pemahaman siswa merupakan kemampuan seseorang untuk menyatakan kembali pengetahuan atau fakta-fakta yang pernah diterima dengan menggunakan bahasanya sendiri. (Anly Maria, 2019)

Adapun indikator pemahaman konsep difokuskan pada dimensi pemahaman sesuai taksonomi Bloom revisi dengan kriteria seperti berikut. (Ela Suryani, 2021)

- 1) Menafsirkan (*Interpreting*), yaitu siswa mampu mengubah kalimat ke gambar, gambar kekalimat.
- 2) Memberi contoh (*Exemplifying*), antara lain: a. Siswa mampu memberikan contoh mengenai konsep secara umum; b. Siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri khusus.
- 3) Mengelompokkan (*Classifying*), antara lain: a. siswa mampu menggolongkan konsep umumnya; b. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri umumnya.
- 4) Menarik Inferensi (*Inferring*), yaitu siswa mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.
- 5) Membandingkan (*Comparing*), yaitu siswa mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek.
- 6) Menjelaskan (*Explaining*), yaitu siswa mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

## 2 Metode Penelitian

- a. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan analisisnya pada data-data numerik (angka) yang diolah dengan statistika. (Sugiyono, 2017)
- b. Penggunaan desain pada penelitian ini adalah pretest-posttest control group design yang dilakukan terhadap satu kelompok eksperimen atau satu kelompok kontrol.
- c. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs An- Nashr Kecamatan Tarogong Kaler Garut yang berjumlah 60 siswa
- d. Pengambilan Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling, sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 30 siswa.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah: observasi, tes dan studi idem

- e. dokumentasi.
- f. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data statistik dengan menggunakan teknik analisis uji t (*independent t test*). Berikut langkah-langkah dalam melakukan *independent t test*:
  1. Penyajian data
  2. Uji normalitas
  3. Uji homogenitas
  4. Menentukan uji hipotesis
  5. kesimpulan

## 3 Hasil dan Pembahasan

Hasil temuan penelitian dalam variabel (Y) menunjukkan bahwa pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan masih terbilang rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 71,9 dan hasil *pre-test* di kelas kontrol dengan nilai rata-rata 72,4. Nilai tersebut masih kurang dari KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal).

Berdasarkan temuan penelitian diketahui bahwa peningkatan rata-rata untuk pemahaman siswa pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan yang terjadi pada kelompok kontrol. Di mana kelas eksperimen pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam mendapatkan perlakuan dengan menerapkan metode bermain peran sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Jadi kelas yang diberi perlakuan metode bermain peran lebih baik dari pada kelas yang hanya menggunakan model pembelajaran ceramah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data menunjukkan bahwa *post-test* hasil pemahaman siswa mata pelajaran sejarah pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,4, sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 80,1.

Peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami konsep-konsep materi, terlihat dari perbandingan hasil *post-test* kelas eksperimen dengan rata-rata 90,4 lebih besar nilai rata-ratanya dari hasil *post-test* kelas kontrol dengan nilai rata-rata 80,1. Sesuai dengan pendapat Nurhidaya bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. (Nurhidaya,2014)

Hasil temuan pada variabel X penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas eksperimen berlangsung dengan baik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan pemahaman siswa menjadi meningkat, berdasarkan instrumen hasil observasi semua aspek yang diamati sudah terpenuhi, dan berjalan sesuai sintak pembelajaran.

Hasil uji hipotesisnya yaitu sebagai berikut:

Ha:  $r_{xy} \neq 0$  Terdapat Pengaruh Penggunaan Metode Bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut

H0:  $r_{xy} = 0$  Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Metode Bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan tersebut, diperoleh hasil bahwa variabel (X) metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y) Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji t sebagai berikut: diketahui nilai Thitung Thitung (4,348) dan Ttabel (2,001) dengan db=58. Maka Thitung (4,348) > Ttabel (2,00).

#### 4 Kesimpulan

- a. Pemahaman siswa dalam mata pembelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas VIII MTs An-Nashr sebelum diberikan perlakuan masih terbilang rendah dan relatif sama dapat dilihat dari hasil rata-rata *pre-test*, hasil *pre-test* kelas eksperimen memiliki rata-rata 71,9 dan hasil rata-rata *pre-test* kelas kontrol 72,4.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berlangsung dengan baik, siswa lebih aktif dan pemahaman siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil pemahaman siswa kelas eksperimen rata-rata nilai 90,4 lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 80,1.
- c. Berdasarkan hasil uji t pengaruh Metode Bermain peran terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menunjukkan pengaruh yang signifikan diketahui nilai Thitung (4,348) dan Ttabel (2,001) dengan db=58. Maka Thitung (4,348) > Ttabel (2,00). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Metode Bermain peran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut.

## Daftar Pustaka

- Anly Maria, Dikri Ramdani. 2019. "Pengaruh Metode Sosidrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Masagi* 02(1):1–112. doi: 10.37968/masagi.v2i1.297.
- Khoerunnisa, N. 2015. "Optimalisasi Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini." *Lentera* XVIII(1):77–91.
- Nurhidaya, Arif Firmansyah, and Hasdin. 2014. "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli Di Kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3(1):161–74.
- Rahayu, Putri, Nanda Saridewi, and Aini Nadhokhotani Herpi. 2024. "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Koloid." *Jurnal Pendidikan* 25(1):20–29. doi: 10.33830/jp.v25i1.7433.2024.
- Raito, and Sopia Agustin. 2022. "Pengaruh Implementasi Metode Diskusi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Otomatisasi & Tata Kelola (OTKP) Di SMK Ciledug Al-Musaddadiyah Garut." *Jurnal MASAGI* 01(01):1–8.
- S Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Suryani, Ela, Kartika Yuni Purwanti, and Universitas Ngudi Waluyo, 'Profil Tingkat Pemahaman Konsep Cahaya Pada Siswa Sekolah Dasar', 168–72
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (JAKARTA: kencana, 2018)
- Suparyanto. 2020. "Bermain Peran." *Suparyanto* 5(3):248–53.
- Wirabumi, Ridwan. 2020. "Metode Pembelajaran Ceramah." *Annual Conference on Islamic Education and Thought* I(1):105–13.
- W.S.inkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2009)