

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Obyek Penelitian

Uraian berikut ini adalah salah satu upaya mendeskripsikan keberadaan obyek penelitian dan mendiskripsikan hasil penelitian berupa paparan data yang telah dilaksanakan. Dari beberapa hal diatas, nantinya kita akan mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda Pule Trenggalek.<sup>51</sup>

##### 1. Sejarah Madrasah

- a. MTs Nurul Huda Pule semula bernama MTs Guppi Pule yang didirikan tanggal 01 Juli 1993.
- b. Tokoh/pemrakarsa berdirinya MTs Guppi Pule:
  1. Imam Mulyadi, BA yang pada saat itu sebagai Pengawas PAI Kec. Pule
  2. Sutopo, S.Pd yang pada saat itu sebagai KA TU RANDIS Kec. Pule

---

<sup>51</sup>Profil MTs Nurul Huda Pule Trenggalek

3. Djarno, yang pada saat itu sebagai Guru Agama dan tokoh masyarakat
4. Warsi, yang pada saat itu sebagai Guru Agama dan tokoh masyarakat
5. Maulud, S.Pd yang pada saat itu sebagai Guru SDN 4 Pule
6. Sutrisno, yang pada saat itu sebagai Kepala SDN 4 Pule
7. Patoyo, yang pada saat itu sebagai tokoh masyarakat dan pengusaha
8. Drs. Latib, yang pada saat itu sebagai Guru SDN 1 Pule
9. KH. Maksum, yang pada saat itu sebagai tokoh agama dan masyarakat
10. Maryono, S.Ag yang pada saat itu sebagai pegawai RANDIS Kec. Pule
11. Sopomo, yang pada saat itu sebagai tokoh agama dan masyarakat
12. Sudarsono, yang pada saat itu sebagai pegawai RANDIS Kec. Pule
13. Mismanto, S.Pd yang pada saat itu sebagai Guru SDN 1 Pule<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup>*Ibid*

c. Latar Belakang/Alasan Berdiri

Masyarakat wilayah Kec. Pule mayoritas beragama Islam dan taat beribadah, pada saat itu di wilayah Kec. Pule belum ada Lembaga Pendidikan yang sederajat dengan SMP yang berciri khas Islam. Berdasarkan permintaan masyarakat dan tokoh-tokoh Agama Islam yang berada di wilayah Kec. Pule supaya didirikan Lembaga Pendidikan yang berciri khas Islam dengan nama MTs Guppi yang diharapkan bisa menampung siswa siswi yang akan belajar Pendidikan Umum dan Pendidikan Agama yang persentasenya lebih banyak dibanding dengan SMP sehingga kedepan diharapkan mampu melahirkan generasi muda Islam yang cerdas dan taat beribadah (Islami).

Pada tanggal 01 Juli 2001 MTs Guppi Kec. Pule berubah nama menjadi MTs Nurul Huda, dengan alasan Yayasan Guppi pada saat itu berada dibawah naungan Partai Golkar dan masyarakat menghendaki MTs ini menjadi Lembaga yang netral dari Partai Politik dengan harapan mampu menampung semua warga masyarakat yang beragama Islam tanpa pandang golongan. Untuk memudahkan proses pengadministrasian akhirnya bergabung ke Lembaga Pendidikan Ma'arif.

Pada tanggal 03 Nopember 2015 Lembaga Pendidikan MTs Nurul Huda telah keluar dari Lembaga Pendidikan Ma'arif dan berdiri sendiri dengan MTs Nurul Huda Pule.<sup>53</sup>

## 2. Visi dan Misi Madrasah

Visi : Berakhlak mulia dan unggul dalam berprestasi.

Misi :

1. Memberikan dasar-dasar nilai agama berupa kesempurnaan budi pekerti dan akal sehat serta terpeliharanya keimanan dan ketaqwaan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran Islam.
3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
4. Menyiapkan anak didik yang mampu menyesuaikan diri dalam menghadapi perubahan zaman sesuai dengan tujuan lembaga pendidikan MTs Nurul Huda Pule.

---

<sup>53</sup>*Ibid*

5. Menyiapkan anak didik memiliki keterampilan dalam bidang teknologi, bahasa dan *life skill*.

6. Membudayakan peran serta masyarakat lewat komite.<sup>54</sup>

### 3. Perkembangan Siswa dan Guru

#### a. Siswa

Berikut adalah perkembangan jumlah siswa yang masuk untuk setiap tahun:<sup>55</sup>

**Tabel 4.1**

#### **Jumlah Siswa**

No	Kelas	Jumlah Siswa							
		2014		2015		2016		2017	
		L	P	L	P	L	P	L	P
1	I	19	14	20	15	10	7	12	21
2	II	13	25	19	14	20	15	10	7
3	III	22	21	13	25	13	23	20	15
	JUMLAH	54	60	52	54	43	45	42	43

---

<sup>54</sup>*Ibid*

<sup>55</sup>Dokumen Data Siswa MTs Nurul Huda Pule, tanggal 2 dan 9 Maret 2018

## b. Guru

Berikut adalah data guru di MTs Nurul Huda Pule:<sup>56</sup>

**Tabel 4.2**

**Nama Guru**

No	Nama Guru	Jenis Kelamin		Pendidikan
		L	P	
1	Much. Alif Zaenal Abidin S, S.Pd	L		S-1 Penjaskes
2	Siti Junaidah, S.Ag		P	S-1 Tarbiyah
3	Maulud, S.Pd	L		S-1 PKn
4	Maryono, S.Ag	L		S-1 PAI
5	Sukaryono, S.Pd	L		S-1 Pkn
6	Mulyono, S.Pd	L		S-1 PKn
7	Sri Rejeki, S.Ag		P	S-1 Tarbiyah
8	Drs. Satam	L		S-1 B.Indonesia
9	Sukarminingsih		P	D-3 B. Indonesia
10	Mansyur Hidayat, M.Pd I	L		S-2 MPI
11	Diana Triyastuti, S.Pd		P	S-1 B. Indonesia
12	Abidatul Na'imah, S.Pd		P	S-1 B. Inggris
13	Aulia Dewi Farizky, S.S I		P	S-1 Matematika

<sup>56</sup>Dokumen Data Guru MTs Nurul Huda Pule. tanggal 2 dan 9 Maret 2018

14	Achmad Santoso, S.Ud	L		S-1 Ushuluddin
15	Gita Pamungkas, S.Pd	L		S-1 Penjaskes
16	Sri Sundari, A.mapust		P	D-III Perpust
17	Muksid, S.Ag	L		S-1 Tarbiyah
18	Mujiono	L		SMA

#### 4. Perkembangan Capaian Akademis

##### a. Akreditasi Madrasah

Berikut adalah data pemaparan akreditasi yang diperoleh MTs Nurul Huda Pule:<sup>57</sup>

**Tabel 4.3**

#### **Akreditasi Sekolah**

AKREDITASI			
2014	2015	2016	2017
Terakreditasi B	Terakreditasi B	Terakkreditasi B	Terakreditasi B

<sup>57</sup>Dokumen Data Lembaga MTs Nurul Huda, tanggal 2 dan 9 Maret 2018

## b. Sarana Fisik

Berikut adalah bentuk sarana fisik yang dimiliki oleh MTs Nurul Huda Pule.<sup>58</sup>

Tabel 4.4

## Sarana Fisik

NO	SARANA	JUMLAH			
		2014	2015	2016	2017
1	R. Kelas	6	6	6	6
2	R. Perpustakaan	-	1	1	1
3	R. Laboratorium IPA	1	1	1	1
4	R. Laboratorium IPS	-	-	-	-
5	R. Laboratorium Bahasa	-	-	-	-
6	R. Laboratorium Komputer	1	1	1	1
7	R. Unit Kesehatan Madrasah	-	-	-	-
8	WC	4	4	4	4

---

<sup>58</sup>*Ibid*



## c. Prasarana Fisik

Berikut merupakan prasarana fisik yang dimiliki oleh MTs Nurul Huda Pule.<sup>59</sup>

**Tabel 4.5**  
**Prasarana Fisik**

NO	PRASARANA	JUMLAH			
		2014	2015	2016	2017
1	Perpustakaan				
	a. Buku Pengayaan	-	25	25	25
	b. Buku Referensi	400	1314	1314	1314
	c. Buku Panduan Pendidik	15	20	20	20
2	Lab IPA				
3	Lab IPS	-	-	-	-
4	Lab Bahasa	-	-	-	-
5	Lab Komputer				
	a. Desktop	2	13	13	13
	b. Lap top	3	9	9	9
	c. Multimedia	-	1	1	1
	d. Website, E-mail	-	1	1	1

---

<sup>59</sup>*Ibid*

		1	1	1	1
6	Unit Kesehatan Madrasah	1	1	1	1

## B. Paparan Data

Langkah awal dalam penelitian ini, peneliti datang ke sekolah dengan membawa surat izin penelitian pada tanggal 19 Februari 2018 yang diterima langsung oleh bapak Much. Alif Zaenal Abidin, beliau selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Pule. Saya menyampaikan maksud dan tujuan atas kedatangan saya ke sekolah. Setelah bapak Alif memberikan izin untuk saya melaksanakan penelitian di sekolah, kemudian saya bertemu dengan guru mata pelajaran yang akan saya teliti yaitu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Beliau adalah ibu Siti Junaidah, kemudian saya berbincang-bincang dan menyampaikan tujuan saya termasuk meminta kerjasama dalam proses pembelajaran nanti. Beliau sedikit memberikan gambaran tentang pembelajaran SKI dikelas, terutama tentang bagaimana metode yang digunakan ketika beliau mengajar.<sup>60</sup> Jadi karena latar belakang yang dikemukakan oleh beliau, untuk jadwal berikutnya saya akan melakukan observasi terhadap metode yang

---

<sup>60</sup>Observasi Awal, tanggal 19 Februari 2018 di MTs Nurul Huda Pule

digunakan oleh ibu Junaidah. Kemudian untuk tahap pelaksanaan II peneliti akan menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dengan materi **Perkembangan Kebudayaan/Peradaban Islam pada Masa Dinasti Umayyah.**

### **1. Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi SKI Siswa Kelas VII-A MTs Nurul Huda Pule**

#### **a. Hasil Observasi**

Pada tanggal 2 Maret 2018 saya melaksanakan observasi pelaksanaan I bersama dengan guru mata pelajaran yaitu Ibu Siti Junaidah. Kegiatan ini peneliti mencari informasi mengenai metode dan cara guru untuk memahami konsep materi kepada siswa.<sup>61</sup> Yang dimaksud dengan pemahaman konsep materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah suatu rancangan konsep yang mengacu pada suatu kejadian atau hubungan.

#### **b. Hasil Wawancara**

Tahap pelaksanaan I ini ibu Junaidah menggunakan metode yang biasa beliau gunakan dalam mengajar. Berikut hasil wawancara dengan beliau.

saya masih menggunakan metode ceramah dan bercerita dalam menjelaskan setiap materi yang saya berikan termasuk dalam memberikan pemahaman mengenai konsep materi SKI, karena

---

<sup>61</sup>Observasi dan Pengamatan, tanggal 2 Maret 2018 di MTs Nurul Huda Pule

untuk menggunakan metode yang lain saya masih harus mengenal dan mengetahui setiap karakter siswa. Akan tetapi dalam menggunakan metode ceramah ini saya menemui banyak kendala, diantaranya siswa yang mengantuk ketika saya menjelaskan, ada yang ramai sendiri, ada yang membuat ulah seperti jahil dengan temannya yang lain, banyak siswa yang tidak mendengarkan sehingga mereka akan sulit untuk memperoleh pemahaman yang kita sebut dengan pemahaman konsep tadi.<sup>62</sup>

Berdasarkan keterangan diatas, maka perlu adanya variasi dalam mengajar dan penggunaan metode yang berbeda dari sebelumnya serta perlu di tumbuhkan rasa suka dan semangat belajar kepada siswa pada mata pelajaran SKI. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi siswa pada mata pelajaran SKI siswa kelas VII di MTs Nurul Huda Pule.

Maka setelah memperoleh data awal tersebut, peneliti pada tanggal 9 Maret 2018 bersama ibu Junaidah melaksanakan observasi tahap pelaksanaan II, yaitu perubahan pada metode pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep materi SKI secara menyeluruh. Dengan di dampingi ibu Junaidah peneliti masuk ke kelas pada pukul 08.20-09.40 WIB. Peneliti mempersiapkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Hari jumat pukul 08.20 WIB suasana kelas tampak masih gaduh karena pergantian jam dan mendekati jam istirahat. Suasana

---

<sup>62</sup>Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Ibu Siti Junaidah, tanggal 2 Maret 2018

kelas VII-A terlihat rapi dan bersih.<sup>63</sup> Sebelum peneliti dan guru masuk, terlebih dahulu berbincang-bincang mengenai proses pembelajaran yang akan berlangsung. Kemudian peneliti dan guru masuk kelas bersama-sama, sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam dan mengawali dengan doa. Kemudian guru melakukan apersepsi untuk mengingat kembali mengenai materi yang sudah dijelaskan minggu kemarin.<sup>64</sup> Dalam proses pembelajaran ini peneliti dan guru akan menggunakan metode *Role Playing* yang sudah di siapkan dan di rencanakan minggu kemarin.

Guru kemudian memberikan sedikit penjelasan mengenai metode *Role Playing* meskipun beliau sendiri belum pernah melaksanakan dengan metode ini tetapi beliau sedikit mempunyai gambaran. Di dalam scenario *Role Playing* ini nantinya pemahaman konsep akan diletakkan pada setiap prolog atau pengantar suatu cerita yang akan di bawakan sebelum terjadi dialog antar pemain.

Sebelum siswa memerankan perannya dalam permainan *Role Playing* ini, guru membacakan prolog atau pengantar cerita yang di bawakan oleh siswa tersebut. Kemudian siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing sesuai scenario yang sudah di

---

<sup>63</sup>Observasi dan Pengamatan, tanggal 9 Maret 2018 Di Mts Nurul Huda Pule

<sup>64</sup>Observasi dan Pengamatan, tanggal 9 Maret 2018 di MTs Nurul Huda Pule

bacakan peneliti yang didampingi oleh ibu Junaidah. Sesudah semuanya siap semua siswa mengikuti alur scenario yang sudah diberikan. Dari awal pembelajaran beberapa siswa sangat tertarik dan antusias mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* ini.<sup>65</sup>

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* mampu mengubah pemahaman konsep materi SKI siswa kelas VII dan metode *Role Playing* dapat digunakan secara efektif. Hal ini di nyatakan oleh ibu Junaidah sebagai berikut,

meskipun saya belum pernah menggunakan metode ini, tetapi untuk pemula ini sudah ada peningkatan pemahaman mereka mbak, karena ketika saya menggunakan metode ceramah hampir tidak semua pemahaman tersampaikan.<sup>66</sup>

### **c. Hasil Dokumentasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti berhasil mengambil beberapa dokumentasi proses pembelajaran siswa ketika menggunakan metode ceramah dan metode *Role Playing*.

---

<sup>65</sup>Observasi dan Pengamatan, tanggal 9 Maret 2018 di MTs Nurul Huda Pule

<sup>66</sup>Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Ibu Siti Junaidah, tanggal 9 Maret 2018

**Gambar 4.1**

**Siswa dengan metode ceramah**



**Gambar 4.2**

**Siswa dengan metode *Role Playing***



**Gambar 4.3**

**Siswa membaca scenario untuk mendalami peran**



## **2. Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Prinsip Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Pule**

### **a. Hasil Observasi**

Sebelum menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran, guru masih memilih metode ceramah sebagai pilihan pertama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam seperti yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan I. Karena menurut ibu Junaidah apabila tidak di terangkan atau diberikan penjelasan maka siswa tidak akan faham, tetapi dengan metode ini siswa malah cenderung mengantuk. sehingga untuk mendapatkan pemahaman seperti yang diharapkan sangat sulit, hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran mereka tidak mendengarkan bahkan tidak menghargai satu sama lain. Dengan demikian peneliti dan ibu Junaidah bersepakat untuk memberikan variasi pada metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini.

Pada hari yang sama, Jumat tanggal 9 Maret 2018 peneliti dan guru mata pelajaran kemudian membagi tugas atau bagian-bagian tokoh yang akan di perankan kepada siswa-siswi. Ada dua siswa yang tidak masuk jadi perannya harus di gantikan oleh temannya. Kemudian siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing



sesuai scenario yang sudah di bacakan oleh ibu Junaidah. Sesudah semuanya siap semua siswa mengikuti alur scenario yang sudah diberikan.<sup>67</sup> Dengan menggunakan metode *Role Playing* ini pemahaman prinsip materi SKI, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu ketika siswa dapat bekerjasama antar kelompok sehingga siswa tersebut dapat berinteraksi dan menghargai sesama.

#### **b. Hasil Wawancara**

Dengan metode *Role Playing* ibu Junaidah mengaku ada banyak perubahan, seperti yang dinyatakan pada saat wawancara dengan peneliti yaitu,

sudah ada perubahan mbak, yang sebelumnya ketika saya menjelaskan anak-anak ramai, dan ada beberapa siswa yang mau mendengarkan mereka justru terganggu karena keramaian yang lain, dan saya rasa itu yang dinamakan pemahaman prinsip yang belum mereka pahami. Kemudian setelah menggunakan metode *Role Playing* mereka dapat terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mereka saling bekerjasama dan menghargai satu sama lain, disinilah pemahaman prinsip dapat dicapai. Saya pernah menggunakan metode diskusi dengan maksud memperoleh pemahaman prinsip bekerja sama tetapi hal ini justru membuat siswa yang lain bergantung kepada satu kelompoknya.<sup>68</sup>

Dari hasil wawancara tersebut guru mata pelajaran memberikan kesimpulan bahwa efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prinsip materi

---

<sup>67</sup>Observasi dan Pengamatan, tanggal 9 Maret 2018 di MTs Nurul Huda Pule

<sup>68</sup>Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Ibu Siti Junaidah, tanggal 9 Maret 2018

Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs Nurul Huda ini dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

**c. Hasil Dokumentasi**

Dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara tersebut, peneliti mengambil beberapa dokumentasi pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dalam menerapkan pemahaman prinsip materi Sejarah Kebudayaan Islam.

**Gambar 4.4**

**Siswa saling bekerjasama**



Gambar diatas adalah bentuk dari pemahaman prinsip siswa dimana siswa sedang mendalami peran bekerjasama antar kelompoknya.

### **3. Efektifitas penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Prosedur Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Pule**

#### **a. Hasil Observasi**

Prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam merupakan urutan-urutan suatu kejadian atau peristiwa di dalam sebuah materi pembelajaran. Berdasarkan pemahaman konsep dan pemahaman prinsip materi yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode *Role Playing* diatas, maka pemahaman prosedur ini adalah pemahaman keseluruhan dari materi Sejarah kebudayaan Islam.

Sebelum menggunakan metode *Role Playing*, terlihat siswa menjadi bosan dengan penjelasan prosedur materi ini, hal ini dikarenakan bacaan yang terlalu banyak dan guru cenderung membacakan materi tanpa adanya sebuah variasi pembelajaran, sehingga siswa sulit mendapatkan pemahaman mereka.<sup>69</sup>

#### **b. Hasil Wawancara**

Pada pelaksanaan I yang dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2018, ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah masih terlihat kurang tercapainya pemahaman yang diharapkan. Hal ini disampaikan oleh ibu Junaidah sendiri sebagai berikut,

---

<sup>69</sup>Observasi dan Pengamatan, tanggal 2 Maret 2018 di MTs Nurul Huda Pule

saya sendiri masih bingung mbak ketika harus menjelaskan materi dengan begitu banyak, terlebih lagi ketika saya harus membaca dahulu materi yang akan saya sampaikan, tetapi memang kadang kala ketika menyampaikan tidak sesuai dengan urutan yang saya baca.<sup>70</sup>

Berdasarkan pernyataan dari ibu Junaidah tersebut, pada tanggal 9 Maret 2018 peneliti dan Ibu Junaidah menganalisa scenario pembelajaran *Role Playing*, dimana dalam scenario tersebut sudah sesuai dengan prosedur urutan materi atau belum. Setelah siswa memahami konsep materi dan prinsip materi dari scenario *Role Playing* tersebut, pada tahap ini permainan peran akan dimulai sesuai urutan yang telah tertulis dalam scenario. Dalam permainan peran siswa berperan sesuai perannya masing-masing sesuai yang telah di tentukan dalam scenario. Semua siswa merespond dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung, dan berperan sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan dalam scenario pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs Nurul Huda ini berhasil diterapkan. Peneliti juga melakukan wawancara dengan ibu Junaidah sebagai penguat pernyataan tersebut, beliau menyatakan bahwa,

---

<sup>70</sup>Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Ibu Siti Junaidah, tanggal 2 Maret 2018

dengan menggunakan metode *Role Playing* ini siswa sudah ada peningkatan pemahaman bila dilihat dari segi karakter siswanya, memang untuk siswa yang benar-benar sangat bandel akan dijelaskan dengan apapun saya rasa masih sulit untuk memperoleh pemahaman, tetapi metode ini sudah membuat perubahan dari yang sebelumnya menggunakan metode ceramah.<sup>71</sup>

Secara keseluruhan efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan ketiga pemahaman materi tersebut diukur dengan Lembar Kerja Siswa, dimana didalamnya mencakup pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai guna melihat peningkatan pemahaman mereka sehingga metode *Role Playing* efektif untuk di terapkan kembali.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini peneliti juga melakukan wawancara dengan responden siswi kelas VII dengan pernyataan sebagai berikut,

sebelum menggunakan metode *Role Playing* guru menggunakan metode bercerita biasanya, jadi untuk siswa yang faham ya faham, kalau yang tidak faham ya tidak faham. Kemudian ketika terlihat siswa mulai bosan dengan pelajaran guru hanya menjelaskan secara singkat materi pelajaran yang dirasa kurang dipahami oleh siswa.<sup>72</sup>

kemudian untuk metode yang baru (*Role Playing*) ini saya lebih memperoleh banyak pemahaman. Menurut saya metode *Role Playing* ini adalah metode yang sangat menarik dan menyenangkan terutama pada mata pelajaran

---

<sup>71</sup>Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Ibu Siti Junaidah, tanggal 9 Maret 2018

<sup>72</sup>Wawancara Siswi Kelas VII-A saudari Afifah Luhjingga, tanggal 9 Maret 2018

Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa.<sup>73</sup>

Berdasarkan pernyataan dari responden siswi tersebut bahwa metode *Role Playing* mampu mengubah tingkat pemahaman pada materi Sejarah Kebudayaan Islam, dan efektifitas penggunaan metode diukur dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa sebagai bahan evaluasi pelaksanaan yang mampu dijawab dengan baik setelah diterapkan metode tersebut. Hal ini disampaikan oleh ibu Junaidah melalui wawancara berikut,

perubahan tersebut dapat dilihat ketika siswa diberikan pertanyaan dari Lembar Kerja Siswa, mereka dapat menjawab dengan spontan, hal ini berbeda ketika saya masih menggunakan metode ceramah saja.<sup>74</sup>

### c. Hasil Dokumentasi

Setelah melaksanakan metode *Role Playing* dan metode tersebut berhasil diterapkan, peneliti tidak lupa mengambil dokumentasi hasil pembelajaran siswa dalam memahami prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam tersebut.

---

<sup>73</sup>*Ibid*

<sup>74</sup>Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Ibu Siti Junaidah, tanggal 9 Maret 2018 di MTs Nurul Huda

**Gambar 4.5****Peran golongan Dinasti Umayyah dengan dialog pertama****C. Temuan Penelitian**

Berdasarkan paparan data yang diambil peneliti dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi tersebut, peneliti dapat menyimpulkan sebagai suatu temuan penelitian yaitu:

1. Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Sejarah kebudayaan Islam Siswa kelas VII MTs Nurul Huda Pule
  - a. Metode yang digunakan hanya metode ceramah.
  - b. Untuk menggunakan metode yang lain guru masih mempertimbangkan karakter siswa.
  - c. Penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan bentuk pemahaman konsep siswa.
  - d. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* tercapai.

Keterangan: temuan penelitian tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi proses pembelajaran di kelas VII-A.

2. Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Prinsip Materi Sejarah kebudayaan Islam Siswa kelas VII MTs Nurul Huda Pule
  - a. Guru pernah menggunakan metode diskusi untuk mendapatkan pemahaman prinsip materi Sejarah Kebudayaan Islam.
  - b. Hasil yang di dapat dari metode diskusi, siswa cenderung malas dan hanya salah satu siswa yang bekerja dalam sebuah kelompok.
  - c. Setelah menggunakan metode *Role Playing*, siswa antusias dalam proses pembelajaran dan mereka dapat menghargai satu sama lain.
  - d. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* tercapai.

Keterangan: temuan penelitian tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi proses pembelajaran di kelas VII-A.

3. Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Sejarah kebudayaan Islam Siswa kelas VII MTs Nurul Huda Pule
  - a. Guru cenderung menggunakan metode ceramah.



- b. Guru sendiri sering kebingungan ketika membaca materi yang terlalu banyak.
- c. Siswa mudah bosan dengan pembelajaran sehingga tidak mudah faham.
- d. Dengan menggunakan metode *Role Playing* pemahaman prosedur materi SKI oleh siswa lebih maksimal karena siswa terlibat langsung dalam urutan proses pembelajaran.
- e. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* tercapai.

Keterangan: temuan penelitian tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi proses pembelajaran di kelas VII-A.

Secara keseluruhan proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini, peneliti juga menemukan beberapa diantara siswa masih terlihat malu saat harus berperan atau membaca scenario yang diperankan. Sehingga perlu adanya tambahan motivasi kepada siswa terutama kepada mereka yang pemalu. Selain itu peneliti juga menemukan problematika kurangnya kesesuaian alokasi waktu dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, ini dikarenakan jam pelajaran mendekati dengan jam istirahat, karena itu untuk perencanaan harus dipersiapkan dengan matang agar tidak ada kasus kurang atau lebihnya dari alokasi waktu yang sudah ditentukan. Maka hal ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi.

Berikut data nilai yang diperoleh peneliti selama pelaksanaan I dan pelaksanaan II, dimana pelaksanaan I adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah, sedangkan untuk pelaksanaan II adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode *Role Playing*.

**Tabel 4.6**  
**Perbandingan Nilai Siswa**

No.	Nama Siswa	Nilai Pelaksanaan 1	Nilai Pelaksanaan II
1	Afifah Luhjingga	80	85
2	Anan Dhea	70	-
3	Arik Dwi S.	72	73
4	Citra Kharisma P.	70	75
5	Denis Puri S.	78	82
6	Dimas Pratama	70	72
7	Iqbal Ryan P.	72	75
8	Krisna Efendi	70	75
9	Muh. Irfan F.	74	-
10	Muh. Safiullah	76	80
11	Muh. Yulfan A.	72	77
12	Nunung	78	80
13	Rara Nanda R.	76	80
14	Rizal Armanda S.	70	75
15	Venandra Marga	78	82
16	Yoga Aldi S.	70	75

Untuk mengetahui proses pembelajaran itu mengalami peningkatan atau tidak, peneliti menggunakan rumus prosentase yang digunakan untuk menghitung peningkatan tersebut serta seberapa efektif metode *Role Playing* tersebut diterapkan.

1. mencari rata-rata (mean)

$$\mathbf{mean} = \frac{\mathbf{jumlah\ nilai\ siswa}}{\mathbf{jumlah\ siswa}}$$

2. mencari prosentase

$$\mathbf{p} = \frac{\mathbf{postrate - baserate}}{\mathbf{baserate}} \times \mathbf{100\%}$$

Keterangan:

p = Prosentase

Postrate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Baserate = nilai rata-rata sebelum tindakan

Sehingga diperoleh seperti yang terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.7**

**Peningkatan nilai rata-rata siswa**

Tindakan	Nilai Rata-Rata
Sebelum	73,5
Sesudah	77,5

Dari data nilai diatas efektifitas dari metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa dapat disimpulkan mencapai prosentase efektifitas **5%** mengalami peningkatan dari tindakan sebelum menggunakan *Role Playing* dan sesudah menggunakan *Role Playing*.

Dari hasil keseluruhan paparan data dan temuan penelitian yang peneliti peroleh selama proses penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* berhasil meningkatkan pemahaman siswa, baik dari pemahaman konsep, prinsip dan prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda Pule. Berdasarkan pernyataan dari kedua responden wawancara yaitu guru mara pelajaran (Ibu Siti Junaidah) dan siswi kelas VII-A (Afifah Luhjingga) metode *Role Playing* berhasil diterapkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam

Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Pule dapat berjalan lancar dan sesuai rencana. Artinya efektifitas sebuah metode pembelajaran tersebut telah tercapai. Hal ini yang disekapakati oleh Ibu Junaidah bahwa metode ini bisa diterapkan kembali untuk proses pembelajaran selanjutnya.