

Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung

Agung Muhamad Ramadhan, Nurul Afrianti, Ayi Sobarna
 Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Bandung
 Bandung, Indonesia
 sabredagung@gmail.com

Abstract—One of the factors that causes the low learning outcomes is the lack of mastery of learning methods, so that it impacts on students who are lacking in responding to the information conveyed by a teacher. To address these problems a variety of learning methods is needed so that the problem can be overcome by the existence of various methods controlled by an educator, so the problem is the writer interested in using the Role Playing method to the learning outcomes of Class VII MTS Al-Amanah SKI Bandung.

The approach in this study uses a quantitative approach, while the method used is the Experimental Method with the Nonequivalent Control Group Design. The variables in this study consisted of babas variables namely the Rolle Playing method, and the dependent variable was the student learning outcomes of Islamic Cultural History subjects. The subjects in this study were students of class VII MTS Al-Amanah Kota Bandung, the population numbered 81 students, with a sample used by 56 students of class VII A as an Experimean Class and class VII B as a Control class. The instruments used in this study were in the form of test questions, data analysis techniques for learning outcomes of SKI subjects using several stages, namely validity test, velability test, level of affinity, different test questions, normality test, homogeneity test and hypothesis test, all data analyzes using assistive devices SPSS version 25 computer program.

Based on the results of data analysis with the calculation of sample tests on the SPSS version 25 computer program, it showed a post-test score in the form of test questions on the t-test obtained a sig (2-tailed) value of $0,000 < 0,05$, then H_a was accepted and H_o was rejected. So it can be stated that there is an influence of Role Playing learning in learning the History of Islamic Culture to improve student learning outcomes in class VII MTS Al-Amanah, Bandung.

Keywords—*Role Playing Method, Learning Outcomes, History of islam*

Abstrak—Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah minimnya penguasaan metode pembelajaran, sehingga berdampak kepada siswa yang kurang dalam menangkap informasi yang disampaikan seorang guru. Untuk menyikapi permasalahan tersebut dibutuhkan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya berbagai metode yang dikuasai seorang tenaga pendidik, maka dari permasalahan

tersebut penulis tertarik untuk menggunakan metode Role Playing terhadap hasil belajar SKI kelas VII MTS Al-Amanah kota Bandung.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan Metode yang digunakan Metode Experimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel babas yaitu metode Role Playing, serta variabel terikat yaitu hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung, Populasi berjumlah 81 siswa, dengan sample yang digunakan 56 siswa kelas VII A sebagai Kelas Experimean dan kelas VII B sebagai kelas Kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes, teknik analisis data hasil belajar mata pelajaran SKI menggunakan beberapa tahap yaitu uji validitas, uji realibilitas, taraf kesukatan, daya beda soal, uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis, semua analisis data menggunakan alat bantu program komputer SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil analisis data dengan perhitungan sample test pada program komputer SPSS versi 25 menunjukkan skor post test yang berupa soal tes pada uji-t diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung.

Kata kunci—*Metode Role Playing, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam*

I. PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan didalam kelas maupun diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara sadar dan terencana (Afandi, dkk, 2013:1).

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut menguasai beragam metode pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan, sehingga dengan adanya berbagai metode pebelajaran yang menarik seorang guru dapat menciptakan siswa yang semangat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran haruslah dikuasai seorang guru dalam mengajar, sebab seorang guru harus membuat suasana yang sebaik mungkin untuk menunjang proses pembelajaran sebab berhubungan dengan kode etik guru (Budiyanto dan Kurniyawa, 2017: 67).

Minimnya penguasaan metode pembelajaran yang dikuasai seorang guru akan berdampak kepada hasil yang didapat peserta didik. "Salah satu hambatan pendidikan di Indonesia yang sangat nampak adalah masalah metode pembelajaran" (Budiyanto dan Kurniyawa, 2017: 67).

Maka dari itu seorang guru harus memiliki variasi metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran,

Hal ini sejalan yang dikemukakan Respitawulan, dkk (2017: 120) "Maka untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar agar siswa tersebut tidak mengalami trauma, seorang guru haruslah memilih metode yang sesuai dengan materi pembelajaran".

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan materi yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan mempelajari sejarah tentunya akan belajar hal-hal yang dilakukan seseorang atau kelompok tertentu dimasa lalu, dengan harapan kita belajar sebagai tolak ukur kehidupan kita.

Dalam pembelajaran SKI peserta didik diharap mampu menunjukkan kepribadian positif yang dilakukan dimasa lalu, sementara pelaku sejarah yang negatif menjadi pembelajaran hidup bagi kita agar tidak terjerumus seperti pendahulu.

Begitu pentingnya mempelajari sejarah, oleh karenanya seorang tenaga pendidik diharuskan untuk dapat memilih metode yang tepat dalam pembelajaran SKI sehingga pembelajaran dapat bermakna kepada kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sejarah akan berkesan dan bermakna kepada siswa apabila diajarkan dengan menarik supaya menimbulkan minat siswa untuk mempelajari sejarah (Dien dan Wahyuni, 2014: 3).

Informasi yang menyeluruh dapat disampaikan dengan berbagai metode yang dikuasai seorang tenaga pendidik salah satunya metode Role Playing, dengan adanya metode Role Playing seorang guru akan memudahkan untuk menyampaikan materi ajar yang telah disiapkan sebelum pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung?". Selanjutnya tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTS Al-Amanah Bandung sebelum menggunakan metode Role Playing.
- b. Untuk mengetahui bagaimana cara menerapkan metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Al-Amanah Bandung.

- c. Untuk mengetahui hasil Belajar setelah menggunakan Metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Al-Amanah Bandung?
- d. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Al-Amanah Bandung

II. LANDASAN TEORI

Metode Pembelajaran adalah strategi yang ditetapkan guru mulai dari pembukaan, kegiatan inti dan penutupnya atau lebih dikenal sebagai sintaks (Suyono dan Hariyanto, 2016:19).

Metode pembelajaran adalah kegiatan nyata untuk merealisasikan rencana yang telah disusun sebelum dimulai pembelajaran (Sanjaya, 2006: 147).

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang disiapkan tenaga pendidik sebelum proses pembelajaran.

Sedangkan menurut sanjaya dalam bukunya, keberhasilan guru dalam mengajar dapat ditentukan dari pemilihan metode yang disesuaikan dengan metode pembelajaran (Sanjaya, 2006: 147).

Keberhasilan peserta didik ditentukan dari cara penyampaian materi yang disiapkan guru sebelum dimulai pembelajaran, maka peran guru sangatlah penting untuk memilih metode yang cocok dengan materi pembelajaran. Banyak sekali alternatif metode pembelajaran yang beraneka ragam untuk pembelajaran SKI, salah satunya adalah metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran berbasis simulasi yang bertujuan untuk menirukan pelaku sejarah pada masa lampau (Sanjaya, 2006: 161). Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran SKI, Pembelajaran SKI berbicara peristiwa-peristiwa sejarah pada masa lalu, salah satu tujuan pembelajaran SKI adalah untuk mengaplikasikan pelaku sejarah yang terdahulu dalam kehidupan sehari-hari.

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang banyak disenangi khususnya pada jenjang kelas 7 dan seterusnya sebab akan melatih daya berkomunikasi mereka didepan kelas (Hamalik, 2011: 214).

Dari pernyataan diatas metode *Role Playing* dan pembelajaran SKI saling bersangkutan, sebab metode *Role Playing* adalah Metode Pembelajaran berbasis simulasi yang bertujuan menirukan peristiwa sejarah, sedangkan materi Pembelajaran SKI berbicara tentang kejadian-kejadian pelaku sejarah Islam pada masa lampau

TABEL 2. FREKUENSI NILAI RATA-RATA KELAS VII A

Mean	52.98
Median	50.81
Modus	41.5

VII A dan VII B sebelum diguna

Berdasarkan tabel frekuensi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan Metode pembelajaran *Role Playing* pada rentang nilai 35–83. Nilai siswa kelas VII A yang paling banyak keluar berada pada rentang nilai 35–41 dan 42–48. Sedangkan rentang nilai 49– 55 ada empat orang siswa, sedangkan rentang nilai 56-62 dan 63-69 ada lima orang siswa. Sedangkan rentang nilai 70-76 dan 77-83 sebanyak satu orang.

Adapun nilai kognitif, nilai rata-rata siswa 52.98 ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik kelas Experimen sebelum menggunakan metode *Role Playing* masih jauh dari KKM yang ditentukan yaitu 70. Sedangkan untuk nilai median ialah 50.81 dan nilai modus sebesar 41.5.

Nilai hasil belajar siswa Kelas VII B sebelum menggunakan Metode *Role Playing* akan disajikan dalam statistik parametic yaitu:

Menghitung Rentang

$$R = 77 - 35 = 42$$

Menentukan Banyaknya Kelas

$$K = 1 + 3,3 \log N = 1 + 3,3 \log 28 = 1 + 3,3(1,44) = 1 + 4.752 = 5,752 \Rightarrow 6$$

Menghitung Panjang Kelas

$$P = \frac{R}{K} = \frac{42}{6} = 7$$

Adapun Tabel Frekusnsi Nilai rata-rata kelas VII B dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 3 FREKUSNSI NILAI RATA-RATA KELAS VII B

Nilai	Fi	Frel	Xi	fixi	Ci	FiCi
35 – 41	9	32.1 %	38	342	0	0
42 – 48	6	21.4 %	45	270	1	6
49 – 55	3	10.8 %	52	156	2	6
56 – 62	3	10.8 %	59	177	3	9
63 – 69	5	17.9 %	66	330	4	20
70 – 76	1	3.5 %	73	73	5	5

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode Role Playing

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas VII A dan VII B yang masing-masing berjumlah 28 peserta didik. Berikut nilai rata-rata Kelas

Nilai hasil belajar siswa Kelas VII A sebelum menggunakan Metode Role Playing akan disajikan dalam statistik parametic yaitu :

Menghitung Rentang :

$$R = \text{Skor Terbesar} - \text{Skor Terkecil} = 77 - 35 = 42$$

Menentukan Banyaknya Kelas

$$K = 1 + 3,3 \log N = 1 + 3,3 \log 28 = 1 + 3,3(1,44) = 1 + 4.752 = 5,752 \Rightarrow 6$$

Menghitung Panjang Kelas

$$P = \frac{R}{K} = \frac{42}{6} = 7$$

Adapun tabel frekuensi nilai rata-rata kelas VII A dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 1. FREKUENSI NILAI RATA-RATA KELAS VII A

Nilai	Fi	Frel	Xi	FiXi	Ci	FiCi
35 – 41	6	21.4 %	38	228	0	0
42 – 48	6	21.4 %	45	270	1	6
49 – 55	4	14.2 %	52	208	2	8
56 – 62	5	17.9 %	59	295	3	15
63 – 69	5	17.9 %	66	330	4	20
70 – 76	1	3.6 %	73	73	5	5
77 - 83	1	3.6 %	80	80	6	6
	28	100 %				60

77 - 83	1	3.5 %	80	80	6	6
	28	100 %				52

TABEL 4 FREKUSNSI NILAI RATA-RATA KELAS VII B

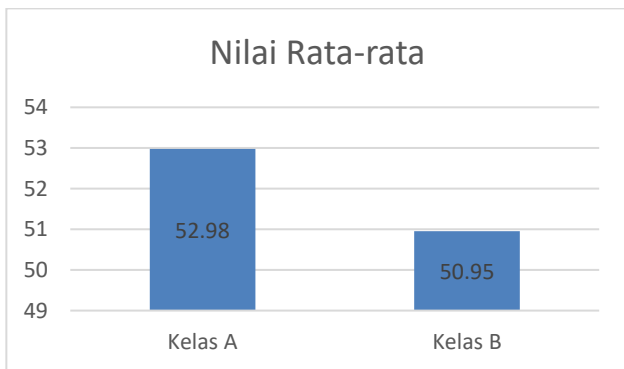
Mean	50.95
Median	45.35
Modus	39.75

Berdasarkan tabel frekuensi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan Metode *Role Playing* pada rentang nilai 35-83. Nilai siswa kelas VII B yang paling banyak keluar berada pada rentang nilai 35– 41 yaitu sebanyak 9 peserta didik. Sedangkan rentang nilai 42–48 ada 6 peserta didik. Sedangkan 5 peserta didiknya masuk pada rentang nilai siswa 63–69, sedangkan 3 peseta didik lainnya berada pada rentang nilai 49-55 dan 56–62, dan sedangkan 1 pessenger didik lainnya berada pada rentang nilai 70–76 dan 77-83.

Adapun nilai kognitif, nilai rata-rata siswa 50.95 ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik kelas Kontrol sebelum menggunakan Metode *Role Playing* masih jauh dari KKM yang ditentukan yaitu 70. Sedangkan untuk nilai median adalah 45.35 dan nilai modus sebesar 39.75.

Berikut nilai rata-rata Kelas VII A dan VII B sebelum digunakan Metode *Role Playing* akan disajikan sebagai berikut:

TABEL 5. NILAI RATA-RATA KELAS VII A DAN VII B SEBELUM DIGUNAKAN METODE ROLE PLAYING



Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kedua kelas masih dibawah nilai KKM yang ditentukan yakni 70,0

B. Penerapan Metode Rolle Playing

Pelaksanaan penerapan metode *Role Playing* dilaksanakan dikelas VII A dengan 3 kali pertemuan yakni tanggal 7, 14 dan 21 bulan februari 2020. Pertemuan pertama, siswa diberi soal Pre-Test dan dilanjut dengan menjelaskan prosedur metode *Role Playing*, Pembagian Kelompok, dan penyampaian Materi.

Pertemuan kedua, siswa diminta menampilkan pementasan drama dari apa yang telah didiskusikan dengan kelompoknya masing-masing sementara kelompok lain menyimak dan memberi tanggapan. Pertemuan ketiga, siswa diminta menampilkan pementasan drama, sementara kelompok lain menyimak dan meberi tanggapan dan dilanjut dengan evaluasi dari masing-masing kelompok.

C. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Metode Role Playing

Rekapitulasi nilai hasil belajar setelah digunakan metode *Role Playing* sebagai berikut :

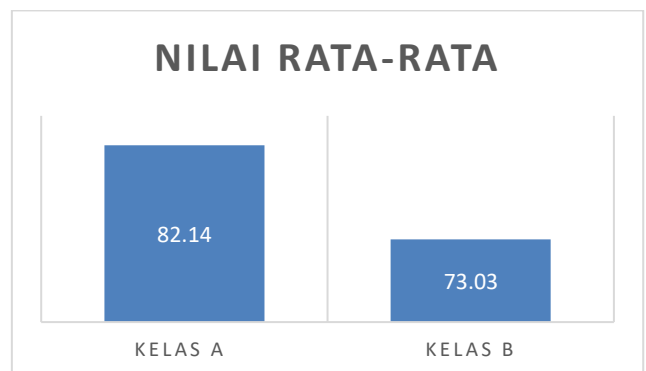
TABEL 6. REKAPITULASI NILAI HASIL BELAJAR SETELAH DIGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*

Kelas A (kelas Experimen)		Kelas B (kontrol)	
Nilai Terkecil	65	Nilai Terkecil	60
Nilai Terbesar	95	Nilai Terbesar	85
Rata-rata	82,14	Rata-Rata	73,04

Berdasarkan tabel diatas, bahwa nilai terkecil dari kedua kelas tersebut berada pada kelas kontrol dengan nilai 60, sedangkan nilai terbesar dari kedua kelas tersebut berada pada kelas Experimen dengan nilai 95. Adapun nilai rata-rata kelas VII A 82,14 dan nilai rata-rata kelas VII B 73,04.

Berikut nilai rata-rata Kelas VII A dan VII B setelah digunakan Metode *Rolle Playing* akan disajikan sebagai berikut:

TABEL 7. NILAI RATA-RATA KELAS VII A DAN VII B SETELAH DIGUNAKAN METODE *ROLLE PLAYING*



Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa nilai kelas A (Experimen) Lebih unggul dari kelas B (Kontrol) yaitu $73,04 > 82,14$. Dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dalam penelitian ini mendapat hasil yang lebih baik dari metode konvensional.

D. Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa

Berikut hasil hitungan uji normalitas data Pretest dan Posttest kedua kelas menggunakan bantuan program komputer versi SPSS 25 adalah sebagai berikut:

TABEL 8. HASIL HITUNGAN UJI NORMALITAS DATA PRETEST DAN POSTTEST KEDUA KELAS

		Tests of Normality					
		Kolmogorov Smirnov ^a			Shapiro Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kelas A	,176	28	,026	,937	28	,091
	Posttest Kelas A	,173	28	,031	,932	28	,068
	Pretest Kelas B	,205	28	,004	,938	28	,096
	Posttest Kelas B	,171	28	,035	,938	28	,100

Hasil uji Normalitas dalam penelitian ini menunjukkan untuk kelas Pretest experimen adalah 0,091, sedangkan untuk kelas Posttest experimen adalah 0,068, sedangkan untuk kelas Pretest kelas kontrol adalah 0,96 dan untuk kelas Posttest kontrol adalah 0,100. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan menunjukkan bahwa $0,091 > 0,05$, $0,068 > 0,05$, $0,96 > 0,05$ dan $0,100 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kedua kelas VII A dan VII B bersifat normal.

Setelah Uji normalitas terpenuhi maka tahap selanjutnya adalah Uji Homogenitas, Uji ini bertujuan sebagai prasarat sebelum melakukan uji T. Dengan dasar keputusan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak Homogen.

TABEL 9. UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,185	3	108	,319
	Based on Median	,992	3	108	,399
	Based on Median and with adjusted df	,992	3	100,403	,400
	Based on trimmed mean	1,150	3	108	,332

Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini diketahui nilai signifikasinya adalah 0,319 karena nilai signifikasinya $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan homogen. Setelah data dinyatakan normal dan homogen maka kedua syarat terpenuhi untuk melakukan uji T. Uji ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung.

Dasar keputusan uji T adalah apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat pengaruh, apabila nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh. Untuk nilai uji T dalam penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung.

Setelah uji hipotesis dengan uji t dilakukan maka selanjutnya peneliti melakukan uji besar pengaruh untuk mengetahui berapa besaran pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil uji besar pengaruh dalam penelitian ini, diketahui hasil yang diperoleh nilai *effect size* adalah $= 0,41$ kemudian hasil dari nilai tersebut dikategorikan menggunakan tabel dibawah ini :

TABEL 10. HASIL UJI BESAR

Koefisien <i>Effek Size</i>	Kriteria	Presentase
< 0,2	Rendah	50-58 %
0,2 – 0,8	Sedang	66 %
>0,8	Tinggi	79-99 %

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa nilai *effek size* yang diperoleh sebesar 0,4 menunjukan pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam termasuk kedalam kriteria sedang dengan presentase pengaruh sebesar 66

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

- a. Hasil belajar kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam sebelum diterapkan metode *Role Playing* dengan jumlah 81 peserta didik, siswa yang melebihi nilai KKM hanya 75 % sedangkan nilai yang kurang dari KKM yang ditentukan hanya 25 % peserta didik. Dari data yang telah diperoleh maka dibutuhkan alternatif Metode pembelajaran salah satunya adalah metode *Role Playing*.
- b. Dalam penerapan pembelajaran metode *Role Playing* di MTS Al-Amanah Kota Bandung, terbagi kedalam tiga tahap. pertama pendahuluan, seluruh siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok mendengarkan penjelasan guru mengenai prosedur metode *Role Playing*. Kedua kegiatan inti, setiap kelompok menampilkan pementasan drama sesuai dengan karakter yang telah ditentukan kelompoknya. Ketiga penutup, seluruh kelompok yang telah menampilkan pementasan drama, diberi masukan-masukan terkait pembelajaran metode *Role Playing*.
- c. Hasil belajar siswa kelas VII MTS Al-Amanah Kota Bandung pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, setelah diterapkan metode *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 82,14 % sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 73,04 %. Berdasarkan hasil nilai kedua kelas tersebut menunjukan bahwa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, maka metode *Role Playing* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII MTS Al-Amanah Kota

Bandung, dari hasil pengolahan data menggunakan program komputer *SPSS versi 25* menunjukan adanya pengaruh metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Bani Umayyah, hal ini didasarkan dari (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima (adanya pengaruh hasil belajar dalam menggunakan metode *Role Playing*) dan H_1 ditolak (tidak adanya Pengaruh hasil belajar dalam Menggunakan metode *Role Playing*).

V. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, selanjutnya diajukan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu :

1. Bagi Guru
 - a. Menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar untuk memilih metode yang tepat sebelum diajarkan kepada siswa.
2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afandi, dkk. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang: Unissula Press.
- [2] Budiyanto, Kurniawan. (2017). Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- [3] Dien, Wahyuni. (2014). Ilmu Sejarah. Jakarta: Kencana.
- [4] Hamalik, O. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [5] Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- [6] Respitawulan, dkk. (2017). Konstruksi Origami Sebagai Strategi Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini. Sosial, Ekonomi dan Humaniora, 120
- [7] Suyono, Hariyanto. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya