

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan. Arti belajar adalah proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan unsur yang fundamental dalam tingkatan Pendidikan.¹

Pembelajaran merupakan proses interaksi antar peserta didik, dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.² Pembelajaran adalah serangkaian aktifitas terencana yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi pendidik.³ Sejalan dengan pengertian ini, pembelajaran harus dilakukan secara terencana dengan baik.

¹ Ahdar Djameludin, *Belajar Dan Pembelajaran* (Sulawesi: CV Kaafah Learning Centre, 2019). hlm. 9.

² *Permendikbud No. 103 Tahun 2014, Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*, hlm.2.

³ Djameludin, *Belajar Dan Pembelajaran*. hlm. 13.

Pendidik menjadi pusat dalam proses pembelajaran, seorang pendidik dalam mengajar membutuhkan keterampilan menggunakan model maupun metode secara bervariasi agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu menerapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton.⁴ Pandangan pendidik terhadap peserta didik akan menentukan sikap dan perbuatan, setiap pendidik tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai peserta didik. Hal ini akan mempengaruhi model ataupun metode yang dipilih dalam proses pembelajaran.⁵

Pengembangan model pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam rancangan pembelajaran sebagai bentuk pertanggung jawaban pendidik kepada peserta didik. Bentuk realisasi pendidik dalam memahami prinsip pedagogik salah satunya memahami model-model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, pendidik dapat melaksanakan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran tertentu atau dengan mengikuti langkah-langkah yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik di masing-masing sekolah.⁶

⁴ Adi. Sutrisno. Haironi, "Penguatan Karakter Dan Kretifitas Lembaga Pendidikan Islam Berbasis Metode Happy Learning Pada Masa Covid-19," *Jurnal Pendidikan Islam* 11 No. 2 (2022): 11–14.

⁵ Saiful Bahri, *Syaiful Bahri, Guru Dan Anak Didik Dalam Implementasi Kurikulum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 5.

⁶ Purwadi Susanto, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.1.

Keberhasilan capaian pembelajaran tidak terlepas dari peranan seorang pendidik dalam proses pembelajaran khususnya di pembelajaran Sirah, dimana sering sekali peserta didik merasa bosan dan tidak ada minat belajar untuk mendalami sejarah Islam, bagaimana seorang pendidik agama ingin menanamkan pendidikan Islam dalam diri peserta didik apabila peserta didik itu tidak dapat mencintai sejarah agamanya sendiri, dan tidak mau tahu tentang sejarah agama Islam. Karena proses belajar yang baik memberi pengaruh yang baik juga kepada perkembangan pribadi peserta didik.⁷

Dengan adanya kasus ini, sebagai pendidik Pendidikan Agama Islam harus memiliki potensi pengelolaan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Jika pendidik mampu mengatur peserta didik dan sarana pengajaran serta dapat mengendalikan suasana yang menyenangkan, maka tujuan pembelajaran akan terlaksana dengan baik. Seorang pendidik sebaiknya lebih terampil dalam memilih metode, pendekatan dan model pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi serta sesuai dengan kemampuan peserta didik, agar hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Saat ini banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh pakar pendidikan salah satu diantaranya adalah model *Role Play*.

Model pembelajaran *Role play* (sosiodrama) merupakan model pembelajaran sosial, yaitu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa

⁷ Abdurrohman. Widiyanto. Rahmawati, Istiqomah. Auf, "Peran Aktif Pndidik Dan Pserta Didik Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan Karakter Bangsa," *Att-Turost: Jurnal Pendidikan Islam* 2 2 No 2 (2020): 159, <https://doi.org/10.51468/jpi/v3i1.56>.

yang diungkapkan dalam bentuk cerita, menurut Djamarah model *Role Play* dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku, bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.⁸ Model ini juga memberi ruang kepada peserta didik yang terampil di depan umum. Peserta didik dapat dilatih untuk melihat berbagai peristiwa yang terjadi di masyarakat melalui proses pembelajaran bermain peran (*Role Play*).⁹

Pondok pesantren Islamic Centre Bin Baz merupakan pondok yang memiliki beberapa jenjang pendidikan salah satunya adalah Salafiyah Wustho. Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz adalah jenjang Pendidikan setara dengan SMP yang diselenggarakan di lingkungan Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz. Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran Sirah kelas VIII, peserta didik kurang dalam memahami pembelajaran Sirah. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang dalam memahami pembelajaran dan berdampak pada pencapaian nilai pembelajaran Sirah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil asesmen tengah semester ganjil dimana

⁸ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III," *Jurnal Primary* 05 No.03 (2016): hlm.104.

⁹ Muhammad Bakhrudin, *Strategi Belajar Mengajar (Konsep Dasar Dan Implementasinya)* (Jawa Timur: Agrapana Media, 2021), hlm.83.

45% dari peserta didik mendapat nilai di bawah rata-rata KKM yang ditentukan oleh sekolah pada mata pelajaran Sirah yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian di Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz yang bertujuan untuk mengubah sudut pandang peserta didik mengenai materi Sirah menggunakan model *Role Play*. Adapun judul penelitian yang peneliti angkat adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sirah di Kelas VIII Salafiah Wustho Islamic Center Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran di kelas VIII Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Sirah di kelas VIII Slafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta.

D. Kajian Relevan

Kajian pustaka merupakan uraian sistematis tentang keterangan yang dikumpulkan dari berbagai pustaka. Penelitian ini tidak terlepas dari

penelitian sebelumnya yang relevan dilaksanakan saat ini, mengacu pada penelitian sebelumnya untuk bahan kajian.

1. Skripsi yang ditulis oleh Mukhlisah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Pada Siswa SD Negeri Mannuruki Jl. ST Alauddin 2 No. 37”. Hasil penelitian berupa kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN Mannuruki. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji Wilcoxon dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) kelas V SD Negeri Mannuruki Jln. ST Alauddin 2 No. 37 menunjukkan hasil nilai 0,000 dengan taraf signifikan $< 0,05$. Maka hasil hipotesis dengan statistik uji Wilcoxon dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima karena nilai $t \text{ sig} < 0,05$.¹⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah: a) Jenis penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. b) Model pembelajaran, dimana sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah: a) Subjek penelitian, yang mana subjek penelitian sebelumnya adalah kelas V SD sedangkan peneliti akan meneliti kelas VII SMP. b) Mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti sebelumnya adalah PKN sedangkan peneliti akan menggunakan mata pelajaran Sirih. c) Tempat penelitian sebelumnya adalah di SDN

¹⁰ Mukhlisah, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Pada Siswa SD Negeri Mannuruki Jl. ST Alauddin 2 NO. 37” (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021).

Mannuruki dan peneliti akan melakukan penelitian di MSW Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta.

2. Jurnal yang ditulis oleh Wanti Dewi Kardianti yang berjudul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V Pontianak Barat”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Play* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar, berdasarkan analisis uji-t bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 54 Pontianak Barat, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,95 dan t_{tabel} sebesar 1,98 karena $t_{hitung} (2,95) > t_{tabel} (1,98)$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.¹¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah: a) Metode penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian Kuantitatif. b) Model pembelajaran, dimana sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah: a) Subjek penelitian, yang mana subjek penelitian sebelumnya adalah kelas V SD sedangkan peneliti akan meneliti kelas VII SMP. b) Mata pelajaran yang diteliti oleh peneliti sebelumnya adalah IPS sedangkan peneliti akan menggunakan mata pelajaran Sirih. c) Tempat penelitian sebelumnya adalah di SDN 54 Pontianak Barat dan peneliti akan melakukan penelitian di MSW Islamic Center Bin Baz Yogyakarta.

¹¹ Wanti Dewi Kardianti, “Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Pontianak Barat” (Universitas Tanjungpura Pontianak, 2019). hlm. 1-8.

3. Jurnal *Qudwatuna* yang ditulis oleh Anny Wahyu Dwi Jayanti yang berjudul “Implementasi *Role Playing* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di SMP Jati Agung Wage Taman Kabupaten Sidoarjo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam meningkatkan prestasi belajar menunjukkan adanya perkembangan dimana siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran disebabkan pembelajaran yang menyenangkan.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah: a) Model pembelajaran, dimana sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah: a) Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. b) Tempat penelitian sebelumnya adalah di SMP Jati Agung Wage Taman Kabupaten Sidoarjo dan peneliti akan melakukan penelitian di MSW Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu di atas, terdapat persamaan dan perbedaan isi penelitian yang akan peneliti teliti, persamaan yang ada dalam penelitian ini dan penelitian lain terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran bermain peran (*Role Play*). Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah lokasi penelitian yang berada di Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta, subjek

¹² Anny Wahyu and Dwi Jayanti, “Implementasi Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di SMP Jati Agung Wage Taman Kabupaten Sidoarjo,” *Qudwatuna : Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 September (2020): 124–45.

penelitian ini adalah kelas VIII Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta pada Tahun Ajaran 2023/2024, dan mata Pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata Pelajaran Sirah.

E. Kegunaan Peneletian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menambah pengetahuan untuk pengembangan ilmu yang dapat dijadikan saran atau masukan serta bahan pertimbangan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Role Play* pada mata pelajaran Sirah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman dan acuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Sirah melalui metode *Role Play*, sehingga pembelajaran Sirah berjalan dengan efektif dan efisien.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiments*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen semu (*quassi experiments*) adalah penelitian yang dapat digunakan untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan dari perlakuan berbeda yang diberikan pada masing-masing kelompok, dimana peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel dan

kondisi eksperimen secara ketat.¹³ Bentuk penelitian ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.¹⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar peserta didik, kelas eksperimen diberi tindakan penerapan model pembelajaran *Role Play* sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran *Role Play*.

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, akan tetapi desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara *random*.¹⁵ Rancangan desain terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberi *pretest* kelompok pertama diberi tindakan (*treatment*) sedangkan kelompok kedua tidak diberikan tindakan (*treatment*). Pada akhir pembelajaran diadakan pengukuran pada kedua kelompok tersebut.

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan elemen yang dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti.¹⁶ Populasi dalam penelitian

¹³ Putu Ade, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS, Nucl. Phys.*, vol. 13 (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), hlm. 10.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 118.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 120.

¹⁶ *Ibid*. hlm. 126.

ini adalah siswa kelas VIII Marhalah Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz tahun ajaran 2023/2024. Total populasi pada penelitian ini yaitu 106 siswa yang berasal dari 5 kelas. Rinciannya sebagai berikut:

1.1 Tabel Jumlah Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah
VIII F	22
VIII G	21
VIII H	21
VIII I	21
VIII J	21
Jumlah	106

Sampel merupakan bagian dari populasi.¹⁷ Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.¹⁸ Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto di dalam buku Ninit adalah jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.¹⁹ Dari populasi di atas, peneliti mengambil 40% dari populasi sehingga jumlah sampelnya adalah $40\% \times 106$ siswa = 42 siswa

Salah satu pertimbangan peneliti mengambil sampel dari kelas VIII I dan VIII G karena terdapat permasalahan dalam pembelajaran Sirah yaitu dilihat dari capaian nilai hasil Asesment Tengah Semester yang

¹⁷ W Kurniawan A and Z Puspitaningtyas, *Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif*, Google Books, 2016. hlm. 67.

¹⁸ Putu ade, *Panduan Penelitian...* hlm. 26.

¹⁹ Ninit Alfianka, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: CV: Budi Utama, 2018), hlm. 100.

hanya mencapai 60% . Sampel pada penelitian ini dikelompokkan atas dua kelompok, yaitu kelas VIII G sebanyak 21 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelas VIII I sebanyak 21 siswa sebagai kelompok eksperimen.

1.2 Tabel Sampel Penelitian

No	Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa
1	Eksperimen	VII G	21
2	Kontrol	VII I	21
Jumlah			42

3. Sumber Data

Pada suatu penelitian membutuhkan data yang harus diperoleh agar peneliti mendapatkan hasil dari penelitian tersebut. Terdapat dua jenis sumber data yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti laksanakan di kelas VIII Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta:

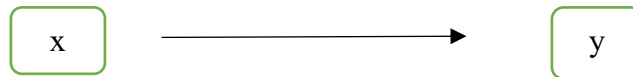
- a. Sumber Data Primer, data primer merupakan data yang didapatkan peneliti langsung dari sumber pertama.²⁰ Peneliti menggunakan hasil tes soal pilihan ganda dan essay sebagai data primer.
- b. Sumber Data Sekunder, data sekunder merupakan jenis data yang diperoleh dari perantara atau sumber lain, tidak langsung dari sumber aslinya.²¹ Sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah arsip sekolah untuk mengetahui gambaran umum sekolah, data guru, siswa, dan lainnya.

4. Definisi Operasional Variabel

²⁰ *Ibid*, hlm. 78.

²¹ Asep Kurniawan, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 227.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran Siroh sebagai variabel bebas (*dependent*), sedangkan variabel Y adalah peningkatan hasil belajar murid sebagai variabel terikat (*independent*).



X = Model Pembelajaran Role Play

Y = Peningkatan Hasil Belajar

5. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan pada penelitian, yaitu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena (variabel) yang diamati.²² Instrumen dalam penelitian ini adalah tes berbentuk soal yang digunakan untuk mengukur pencapaian murid setelah proses pembelajaran yang dilakukan diakhir Tindakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Instrument pada penelitian ini butir-butir soal.

Soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *Role Play*. Tes ini merupakan tahap evaluasi yang penting untuk dilakukan guna mengetahui apakah metode yang digunakan sudah tepat apakah peserta didik sudah memahami materi yang diajarkan.²³

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes yang dibuat oleh

²² Putu ade, *Panduan Penelitian...* hlm. 88.

²³ Roidah Lina, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Global Islamic School Yogyakarta," *Att-Turost: Jurnal Pendidikan Islam* 5 5 No.4 (2023): 507–19.

peneliti, bentuk dan isinya disusun berdasarkan materi yang akan dipelajari. Tes dilaksanakan di akhir proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran Sirah.

6. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi, dan sebagainya.²⁴ Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

a. Tes

Menurut Sudaryono, tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.²⁵ Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa tes pilihan ganda dan esay untuk mengukur hasil pembelajaran Sirah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Role Play*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menggambarkan aktivitas peserta didik dan

²⁴ W Kurniawan A and Z Puspitaningtyas, *Penelitian Kuantitatif...* hlm. 79.

²⁵ Pinton Setya Mustafa et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2020), hlm. 66.

pendidik pada saat pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Pada penelitian ini, dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengambil foto peserta didik saat proses pembelajaran sedang dilaksanakan serta mengumpulkan hasil tes yang dikerjakan peserta didik.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan dalam penelitian sudah diproses secara lengkap. Ada 3 tahapan yang akan peneliti lakukan dalam menganalisis data:

- a. Analisis statistik deskriptif Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang bersifat umum. Statistik ini digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan data sampel tanpa membuat kesimpulan akhir yang berlaku untuk populasi.
- b. Analisa Instrumen
 - 1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang memperlihatkan taraf kevalidan suatu instrumen, apabila instrumen itu valid maka akan memiliki validitas yang tinggi. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.²⁶ Penelitian ini menggunakan uji validitas

²⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian...* hlm. 188.

instrumen dengan menggunakan rumus *product moment* atau angka kolerasi (r_{xy}).²⁷

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \cdot \{N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

r_{xy} = Angka indeks kolerasi

N = Jumlah responden

Σxy = Jumlah perkalian antara skor x dan y

Σx = Jumlah seluruh skor x

Σy = Jumlah seluruh skor y

Hasil perhitungan setiap butir tersebut dikonsultasikan dengan ketentuan jika “r” hitung lebih besar dari “r” tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka butir tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk menjaring data yang dibutuhkan. Sebaliknya, jika “r” tabel lebih besar dari “r” hitung ($r_{tabel} > r_{hitung}$) maka variabel tersebut tidak valid dan tidak dapat digunakan untuk menjaring data.

2) Uji Realibilitas

Uji Realibilitas berfungsi untuk meyakinkan apakah instrumen yang digunakan dapat dipercaya untuk menggali data tau tidak, apabila data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan keadaan yang ada maka walaupun data diambil pada saat yang berbeda atau berulang kali akan tetap menghasilkan sesuatu yang sama. Pada penelitian ini, akan digunakan rumus alpha

²⁷ Febrinawati Yusup, “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif,” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7 7 No. 1 (2018): hlm. 19.

cronbach untuk mengukur kekonsistenan instrumen. Berikut adalah rumus *alpha Cronbach* yang akan digunakan yaitu:²⁸

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

α = Koefisien realibilitas instrument

k = Banyaknya butir pertanyaan dalam instrument

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varian butir instrument

$\sum \sigma_t^2$ = Varian skor total

Pengambilan keputusan dari uji reliabilitas dengan pedoman sebagai berikut : Jika hasil dari penghitungan *alpa cronbach* > 0,60 maka item soal dianggap reliabel akan tetapi jika hasil perhitungan *alpa cronbach* < 0,60 maka item soal tidak reliabel. Menurut Guilford dan Spearman Brown pedoman untuk menginterpretasikan tingkat reliabilitas instrumen sebagai berikut:

c. Uji Hipotesis

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Fungsi dari uji normalitas adalah menentukan data terdistribusi secara normal atau tidak. Termasuk metode yang dapat dipakai pada uji normalitas adalah uji Kolmogorov-Smirnov, di mana nilai signifikansi dan probabilitas (p-value) dibandingkan dengan tingkat

²⁸ Syofian Siregar, *Statistki Parmetik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 82.

kepercayaan 0,05 sebagai patokan dalam pengambilan keputusan, dengan panduan berikut : Apabila angka signifikansi $< 0,05$, maka data masuk kategori tidak normal dan apabila angka signifikansi $> 0,05$ maka data dalam kategori normal.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah kelompok sampel memiliki populasi yang sama (homogen) atau tidak. Pada penelitian ini, untuk uji homogenitas, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 5 pada Analyze – Compare Means –One Way ANOVA.

Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (Asym Sig 2 Tailed) $> 0,05$, maka data homogen, tetapi jika nilai signifikansi (Asym Sig 2 Tailed) $< 0,05$, maka data tidak homogen.³⁴ Uji homogenitas sangat diperlukan sebelum peneliti membandingkan dua kelompok atau lebih agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidakhomogenan kelompok yang dibandingkan). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji wilcoxon (karena data tidak terdistribusi normal) dengan bantuan software SPSS 25.

2) Uji hipotesis

Hipotesis adalah suatu anggapan atau asumsi yang mungkin benar atau salah tentang sesuatu dan dibuat untuk menggambarkan sesuatu yang memerlukan pengecekan lebih

lanjut. Untuk menguji hipotesis, Peneliti menggunakan bantuan program SPSS 25 pada Independent Sample T-Test yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kesamaan dua kondisi atau perlakuan dari 2 kelompok yang diteliti jika semua data lulus ujian prasyarat. Akan tetapi jika ada data yang tidak lulus uji prasyarat maka peneliti akan beralih menggunakan statistic non-parametrik yaitu uji mann-whitney sebagai ganti dari uji t-test.

G. Hipotesis Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti menarik hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sirah di kelas VIII Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta.
2. Hipotesis Nihil (H_o) yang menyatakan tidak adanya pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sirah di kelas VIII Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan rangkaian kerangka permasalahan yang disusun secara keseluruhan dari awal sampai akhir, pada penulisan proposal skripsi ini terdiri dari:

1. Bagian awal, terdiri dari halaman Judul/Sampul, halaman Nota Dinas, halaman Pengesahan, halaman Pernyataan Keaslian, halaman Motto,

halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, daftar Gambar dan Grafik, dan Daftar Lampiran.

2. Bagian Pokok terdiri dari:
 - a. Bab I, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian relevan, metode penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II landasan teori, pada bab ini menerangkan hal yang berkaitan dengan judul yaitu pengaruh model pembelajaran bermain peran (*Role Play*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Siroh di kelas VIII Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz tahun ajaran 2023/2024.
 - c. BAB III Penyajian Analisis Data. Gambaran umum mengenai persiapan penelitian dan deskripsi wilayah penelitian. Memaparkan sajian data, analisis dan interpretasi terhadap data
 - d. BAB IV Penutup Berisi kesimpulan dan saran.
3. Bagian akhir Bagian ini terdiri dari daftar pustaka, dan lampiran-lampiran, serta biodata penulis.