

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran SKI di kelas VII dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:
  - a. Persiapan, meliputi penyusunan RPP, materi pembelajaran, naskah drama, lembar penilaian, pembagian kelompok, penokohan, serta sarana untuk bermain peran.
  - b. Pelaksanaan, mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.
    - 1) Pendahuluan meliputi: Guru mengucapkan salam dan Mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa dan membaca surah pendek bersama. Guru melihat absensi kehadiran siswa dan juga kebersihan kelas. Guru memotivasi akan pentingnya kompetensi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan belajar yang akan dipelajari
    - 2) Inti meliputi: guru membagi siswa beberapa kelompok. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran. Menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan metode sosiodrama. Siswa diberi naskah drama untuk didramatiskan didepan kelas secara kelompok. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pameran. Masing-masing kelompok membaca naskah drama dan menampilkan kedepan kelas. Memberikan kritikan dan saran terkait penampilan kelompok lain. Siswa bersama anggota kelompoknya diminta untuk mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan menyimpulkanya. Setiap kelompok memberikan hasil kesimpulannya kepada guru yang bersangkutan.

- 3) Penutup meliputi: Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan penguatan materi ajar. Guru bersama siswa membaca doa dan mengucapkan Hamdalah.
  - c. Hasil, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Peserta didik SKI. Peserta didik lebih berani menyampaikan pendapat, minat membaca meningkat, serta respons terhadap materi pembelajaran cukup baik. Pendidik juga berhasil mengelola kelas, menjelaskan materi yang sulit dipahami, dan memberikan umpan balik di akhir pembelajaran.
2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam metode pembelajaran role playing
- a. Faktor pendukung dalam pelaksanaan metode role playing.
 

Ketika kita menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran, ada beberapa hal penting yang bisa membuat kegiatan ini berjalan dengan baik. Kita bisa bagi faktor-faktor ini menjadi dua kelompok besar:

    - 1) Faktor internal (dari dalam diri kita)
      - a) Kerja sama yang baik antara guru dan siswa.
      - b) Siswa yang semangat.
      - c) Guru yang hebat
    - 2) Faktor eksternal (dari luar diri kita)
      - a) Lingkungan belajar yang nyaman.
      - b) Media pembelajaran yang tepat.
      - c) Peralatan yang cukup.
  - b. Faktor penghambat dalam pelaksanaan metode role playing.

Sama halnya dengan faktor pendukung dalam pelaksanaan metode role playing di dalam kelas. Faktor penghambat dalam pelaksanaan metode role playing dalam kelas pun terbagi dalam dua faktor yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor penghambat internal dalam pelaksanaan metode role playing dalam kelas yaitu: Peserta didik yang kurang teliti dalam mengucapkan dialog dan suara yang tidak terdengar jelas saat bermain peran. Sedangkan faktor penghambat eksternal dalam

pelaksanaan metode role playing ini yaitu: Waktu yang relatif singkat sehingga membatasi proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berikut adalah saran-saran dan masukan yang peneliti berikan untuk meningkatkan implementasi pembelajaran SKI menggunakan metode bermain peran di masa mendatang:

### **1. Bagi Pendidik**

Penggunaan metode bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk memudahkan pendidik dalam mengajar, terutama pada mata pelajaran Sejarah Keudayaan Islam (SKI). Karena terbukti efektif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, pendidik diharapkan dapat mempersiapkan metode ini secara lebih matang agar hasil yang dicapai dapat maksimal.

### **2. Bagi Peserta didik**

Dalam penerapan metode bermain peran di pembelajaran berikutnya, Peserta didik diharapkan dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik. Dengan demikian, meskipun waktu pembelajaran relatif singkat, Peserta didik tetap dapat memahami materi dengan baik dan mampu menghayati peran yang dimainkan.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk melengkapi kekurangan yang ada pada penelitian sebelumnya. Untuk penelitian serupa di masa depan, diharapkan adanya perbaikan-perbaikan agar hasil yang diperoleh dapat lebih baik dan menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran*. DOTPLUS Publisher.
- Al-Qur'an. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Amin, A., & Alimni. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. In *Jurnal Universitas Udayana. ISSN* (Vol. 2302). Rineka Cipta.
- ASLAN, & SUHARI. (2018). *Pembelajaran Sekarang Kebudayaan Islam*.
- Chamdillah, M. (2020). SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VII. In *Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Islam RI*.
- Darmadi, H. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*. AnImage.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 4(1), 6.
- Fachrudin, U. (2016). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 1–23.
- Hasanah, R. (2018). Efektivitas Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah di SMP Negeri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 12(2), 150–160.
- Hertina, D. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Kemenag. (2019). Keputusan Menteri Agama Nomor 184 Tahun 2019 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah. In *Kemenag RI* (pp. 1–28).
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (1989). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Produk Hukum Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 25(3), 319–325.
- Khayati, N. L. (2021). *DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MT S MAMBA ' UL HUDA TEGALSARI BANYUWANGI*

*SKRIPSI Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Is.*

- M. Musfiqon. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. In *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Prestasi Pustaka.
- Mardiah, S. H. (2015). *Implementasi Metode Role Play dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa (Penelitian Tindakan kelas di SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak-Banten)* (p. 146).
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Pt Remaja Rosdakarya* (Issue Maret). Pt Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, (2015). *Implementasi Kebijakan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nata, A. (2015). *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*,. Rajawali Pers.
- Nugraga, Adi,dkk. (2020). *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol.1
- Nurhasanah, I. A. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Nurhasanah, & M. Yemmardhotillah. (2022). *Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) Bawan Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam*. *El-Rusyd : Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 5(1), 267–275.
- Putri, V. A. R. & A. (2019). *Pemikiran ki hadjar dewantara tentang pendidikan*. In *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 3, Issue 6, pp. 1514–1519).
- Sari, N. (2020). *Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Bandung*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 45–55.
- Sugiono. (20014). *Memahami Penelitian Kualitatif / sugiyono*. In *Bandung: Alfabeta* (pp. 20–22).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. In *Simbiosis Rekatama Media* (Vol. 1). Simbiosis Rakatamam.
- Sukmadinata, dan N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Sulisti, O. (2023). Issn: 2829-9078. *Volume 3 Nomor 4, 2023, 3(2)*.

sumantri. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”*

Tanjung, A., Khairuddin, A., & Melly, M. (2023). Pelaksanaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 6(1), 16.

Wahidi, R. (2016). *Tafsir dan Kontekstualisasi Ayat-ayat Pendidikan*.

Wahyuni, D., Warisno, A., Imamah, Y. H., & Zahro, F. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 01(01), 36–50.

Wina Sanjaya, H. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Vol. 2). Kencana. Cet. X.

Wiratna, V. S. (2014). *Metodologi penelitian*, Yogyakarta. PT. Pustaka Baru.