

## PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MI AL- KARIMAH TANRUNG KECAMATAN AJANGALE KABUPATEN BONE

Ahmad Agil Munawar<sup>1</sup>, Andi Marjuni<sup>2</sup>, Munirah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: [gilangagil.01@gmail.com](mailto:gilangagil.01@gmail.com)

### Abstrak

Kata kunci:  
Metode, Role Playing,  
Hasil Belajar

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental* desain yang bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone, dan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone. Sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 12 orang peserta didik dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan regresi sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS 25.0. Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone rata-rata nilai Post Tes setelah diolah kedalam SPSS 25.0 adalah 82,08 dan rata-rata nilai Pre tes adalah 64,17. Terdapat pengaruh metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone. Hal ini dapat dilihat pada analisis uji t yang telah dilakukan dengan menggunakan *Regresi sederhana* dengan menggunakan SPSS menunjukkan  $T_{hit} = 5,750$  dengan  $T_{table} = 2,262$ . Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 > 0,05$ ). Dengan besaran pengaruh sebesar 76,8% dari hasil uji koefisien determinasi (R Square).

### Abstract

Keywords:  
Methode Role Playing,  
Study Result

*This study is a quasi-experimental design research that aims to determine the application of the role playing method in learning Al-Qur'an Hadith in class IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone, to determine student learning outcomes before and after the role playing method was applied to the learning of the Qur'an Hadith in class IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone, and to find out the effect of the application of the role playing method on learning the Qur'an 'an Hadith on the learning outcomes of fourth grade students of MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone. The sample taken in this study amounted to 12 students using data collection techniques, namely tests, observations and documentation. Data analysis using simple regression with the help of SPSS 25.0 application. Based on the results of the descriptive analysis of the learning outcomes of fourth grade students at MI Al-Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone average value of Post Test after being processed into SPSS 25.0 is 82.08 and the average value of Pre-test is 64.17. There is an influence of the role playing method on learning Al-Qur'an Hadith on the learning outcomes of fourth grade students of MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone. This can be seen in the t-test analysis that has been carried out using simple regression using SPSS showing  $T_{hit} = 5,750$  with  $T_{table} = 2,262$ . The significance value obtained is smaller than ( $0.000 > 0.05$ ). With the magnitude of the influence of 76.8% of the test results of the coefficient of determination (R Square).*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal dan informal di sekolah dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peran hidup secara tepat (Triwiyanto, 2017)

Proses belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Dkk, 2014)

Dalam proses pembelajaran penggunaan metode yang sesuai diharapkan dapat menghasilkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, sebagai guru harus dapat menentukan metode yang paling cocok dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa dalam penggunaan selalu terdapat kekurangan. Maka dari itu untuk tujuan inilah guru harus memiliki keberanian untuk melakukan berbagai uji coba terhadap suatu metode, membuat suatu media atau penerapan suatu metode mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggungjawabkan untuk memecahkan masalah pembelajaran (Wahid Murni, 2008)

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran itu sangat penting. Seperti yang terdapat pada ayat al- Quran yang terdapat pada QS QS al-Maidah/05:67

﴿يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Terjemahnya :

Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Handayana, 2017)

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada peserta didik MI Al-Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone berkaitan dengan pembelajaran Al-Qur'an Hadits, menunjukkan permasalahan-permasalahan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah lemahnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, anak cepat merasa jenuh, cepat bosan. hal ini dikarenakan metode belajar yang sering digunakan oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits selama peneliti melakukan pengamatan adalah metode "ceramah" dan "penugasan" tanpa mengkolaborasikan dengan metode yang lain Sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Rafida dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak peserta didik MTs DDI kulo Kabupaten Sidrap" (Rafidaa, 2016)

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan. Siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan, pada umumnya,

dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan (Handayana, 2017).

penelitian yang berjudul implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran aqidah akhlak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok akhlak terpuji kelas IV semester genap di MI Wahid Hasyim Kedung malang kecamatan wonotunggal kabupaten batang tahun pelajaran 2011/2012. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* pada materi pokok akhlak terpuji yang lebih optimal di MI wahid hasyim kedongmalang tahun pelajaran 2011/2012. (Tobibah, 2016)

dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan metode bermian peran (*role playing*) untuk meningkatkan keterampilan dan sikap bekerja sama dalam bermain drama pada siswa kelas VIII b smp institut Indonesia Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Novita, 2016)

Pada dasarnya metode *role playing* atau biasa juga dikenal dengan metode sosio drama dapat membuat guru-guru yang kreatif baik pada ilmu-ilmu sosial, ilmu-ilmu bahasa dan ilmu yang berkaitan dengan etika moral bahkan ilmu-ilmu ipa bisa menggunakan metode *role playing* bermain peran atau biasa dikenal dengan metode sosio drama, sebagai variasi dalam pembelajaran.

Hal ini penting untuk menghilangkan pembelajaran yang menonton dan mengurangi kejenuhan peserta didik berkaitan dengan metode ini, guru hendaknya mencari materi yang relevan dengan materi pembelajran untuk dimainkan atau dipentaskan oleh beberapa siswa di depan kelas, peserta didik yang terlibat didalam permainan ini di sebut dengan bermain peran (*role playing*). Setiap

guru dianjurkan untuk memilih dan menggunakan metode ini. Keunggulan dalam penggunaan metode ini adalah dapat mengembangkan kreativitas siswa, dapat meningkatkan rasa keberanian dan percaya diri, dapat mengembangkan bakat, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam hal menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan (Mirdanda, 2016)

#### METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi experimental design*. Penelitian dilaksanakan di kelas IV MI Al Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-postest control group design*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Postest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Nilai pre-test

X: Perlakuan

O<sub>2</sub>: Nilai post-test sesudah diberi perlakuan

O<sub>3</sub>: Nilai Pretest

O<sub>4</sub>: Nilai Post-test tanpa perlakuan

Populasi sampling dalam penelitian ini adalah peserta didik MI Al-Karimah tanrung sedangkan populasi sasaran adalah pesrta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone

Metode pengumpulan data dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajarn dengan menggunakan metode *role playing*, sedangkan tes digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah penerapan metode *role playing*.

Hasil penelitian dianalisis menggunakan regresi sederhana dengan

mencari nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah penerapan metode role playing.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode pengumpulan data yang dilakukan yakni observasi dan tes. Adapun hasil observasi, pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode role playing, menunjukkan bahwa penggunaan metode tersebut terlaksana dengan baik dan terhadap hasil belajar peserta didik.

#### Deskripsi Hasil Belajar al-Qur'an Hadits Peserta Didik sebelum Penerapan Metode Role Playing Kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone

Pada analisis statistik deskriptif, data yang diolah yaitu data *pretest* dan *posttest* di kelas IV dengan penerapan metode role playing. Analisis deskriptif ini digunakan untuk memberi gambaran tentang skor hasil belajar peserta didik yang diperoleh berupa skor tertinggi, skor terendah, rata-rata (*mean*), standar deviasi yang bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang penerapan metode role playing pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Adapun hasil analisis deskriptifnya adalah sebagai berikut: Berdasarkan tes yang telah diberikan kepada peserta didik kelas IV sebelum menggunakan metode role playing maka diperoleh hasil sebagai tabel 1:

Tabel 1. Hasil Pretest

No	Nama	Nilai Pretest
1	Ardha winarda	60
2	Muh. Fadil Agreni	65
3	Muh. Ikbal	70
4	Muh. Saputra	72
5	Nurul Arifdah	62
6	Resmiyanti	60
7	Resky Ardiansyah	50
8	Ahmad Yasin	68
9	Ika Amirah As'ad	70
10	Muh. Afdal	65
11	Muh. Fathir	60
12	Mutiara	68

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa, maksimum 72 dan skor minimum 50 dengan nilai rata-rata 64,17 dan standar deviasi 6,162 dengan jumlah sampel 12 orang. Dan untuk skor maksimum untuk hasil pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone dengan metode *Role Playing* memperoleh skor maksimum 78 dan skor minimum 88 dengan nilai rata-rata 82,08 dan standar deviasi 3,118 dengan jumlah sampel 12 orang.

Tabel 2. Descriptive Statistic Pretest

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mea n	Std. Deviation
Post	1			64.1	
Tes	2	50	72	7	6.162
Valid	1				
N	2				

Selanjutnya analisis kategorisasi hasil pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec. Ajangale

Kab. Bone kata bergambar disajikan dalam tabel berikut ini:

*Skor Tertinggi-Skor Terendah*

*Jumlah Kategori*

72-50

5

22

5

4,4

*Tabel 3. Persentase Hasil Pretest*

Interval	Frek.	Kategori	Persenta
70 – 74	3	Sangat Tinggi	24,99 %
65 – 69	4	Tinggi	33,34 %
60 – 64	4	Sedang	33,34 %
55 – 59	-	Rendah	-
50 – 54	1	Sangat Rendah	8,33 %

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilai pre tes peserta didik terdapat 3 orang yang berada pada kategori sangat tinggi dengan

persentase 24,99 %, 4 orang yang berada pada kategori tinggi dan sedang dengan persentase 33,34 % dan 1 orang pada kategori sangat rendah dengan persentase 8,33 %.

**Deskripsi Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik sesudah Menggunakan Metode Role Playing Kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab. Bone**

*Tabel 4. Hasil belajar Post Test*

No	Nama	Nilai Pretest
1	Ardha winarda	85
2	Muh. Fadil Agreni	82
3	Muh. Ikbal	80
4	Muh. Saputra	78
5	Nurul Arifdah	82
6	Resmiyanti	85
7	Resky Ardiansyah	88
8	Ahmad Yasin	78
9	Ika Amirah As'ad	80
10	Muh. Afdal	85
11	Muh. Fathir	82
12	Mutiara	80

Sumber data : Data hasil belajar setelah penerapan metode role playing nilai tertinggi 78 dan terendah 88.

*Tabel 5. Descriptive Statistic Post Test*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post Tes	12	78	88	82.08	3.118
Valid N	12				

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa, skor maksimum untuk hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al- Karimah Tanrung setelah penerapan metode role playing adalah 88 dan skor mininum yaitu 78 dengan nilai rata-rata

82,08 dan standar deviasi 3,118 dengan jumlah sampel 12 orang. Selanjutnya analisis kategorisasi hasil tes pada peserta didik kelas IV MI Al Karimah Tanrung setelah penerapan metode role playing.

<i>Skor Tertinggi-Skor Terendah</i>	88-78
	5
<i>Jumlah Kategori</i>	<u>10</u>

*Tabel 6. Persentase Hasil Post Test*

Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
86-88	1	Sangat Tinggi	8,34 %
84-85	3	Tinggi	24,99 %
82-83	3	Sedang	24,99 %
80-81	3	Rendah	24,99%
78-79	2	Sangat Rendah	16,69 %

Data pada tabel 6 menunjukkan bahwa terdapat 2 orang kategori sangat rendah, 3 orang yang berada pada kategori rendah, 3 orang pada kategori sedang, 3 orang kategori tinggi dan 1 orang pada kategori sangat tinggi .

#### **Hasil Belajar Peserta Didik setelah Menggunakan Metode Role Playing Kelas IV MI Al Karimah Tanrung Kec. Ajangale Kab.Bone**

Berdasarkan hasil kemampuan membaca permulaan sebelum dan setelah menggunakan media kartu kata bergambar terdapat pengaruh yaitu sebelum penggunaan media kartu kata bergambar dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 50 dengan rata-rata 64,17. Sedangkan setelah penggunaan media kartu kata bergambar

dengan nilai tertinggi 88 dan terendah 78 sehingga rata-rata 82,08.

*Tabel 7. Rekapian Nilai Hasil Pretest dan Postest*

No	Nama	Pretest	Nama	Post Test
1	Ardha winarda	60	Ardha winarda	85
2	Muh. Fadil Agreni	65	Muh. Fadil Agreni	82
3	Muh. Ikbal	70	Muh. Ikbal	80
4	Muh. Saputra	72	Muh. Saputra	78
5	Nurul Arifdah	62	Nurul Arifdah	82
6	Resmiy anti	60	Resmiyanti	85
7	Resky Ardiansyah	50	Resky Ardiansyah	88
8	Ahmad Yasin	68	Ahmad Yasin	78
9	Ika Amirah As'ad	70	Ika Amirah As'ad	80
10	Muh. Afdal	65	Muh. Afdal	85
11	Muh. Fathir	60	Muh. Fathir	82
12	Mutiara	68	Mutiara	80

Setelah dilakukan perhitungan uji *Regresi Sederhana* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 > 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone. Hasil uji T dengan menggunakan SPSS menunjukkan  $T_{hit} = 5,750$  dengan  $T_{table} = 2,262$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone.

## SIMPULAN

Implikasi dari penelitian ini adalah Bagi peserta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kec.Ajangale Kab.Bone, mampu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Bagi guru kelas sekiranya pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar peningkatan dalam memilih metode yang tepat pada setiap pembelajaran dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, Bagi sekolah, menambah referensi untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran serta bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah, dan bagi peneliti, menambah pengalaman peneliti secara langsung tentang bagaimana pengaruh

metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arid, S. (2014). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Handayana, J. (2017). *Metodologi Pengajaran*. PT Bumi Aksara.
- Mirdanda, A. (2016). *Manajemen Penelitian Guru*. PT Grasindo.
- Rafidaa. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTS DDI Kulo Kabupaten Sidrap*. 61–62.
- Sari, N.(2017) *penggunaan metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan keterampilan dan sikap bekerja sama dalam bermain drama pada siswa kelas VIII b smp institut yogyakarta*
- Sari, N.D (2016) *penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan mata pelajaran pkn kelas IV sd negeri 2 kusumadadi*. 68
- Supriyanto, T. (2015) *penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ips*. 62
- Triwiyanto, T. (2017). *Pengantar Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Tobibah, (2016). *Implementasi metode Role Playing dalam pembelajaran aqidah akhlak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok akhlak terpuji kelas IV semester genap di MI wahid hasyim kedung malang wonotunggal kecamatan wonotunggal kabupaten batang*. 5