

**STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*,
METODE *EDUTAINMENT* DAN METODE KONVENSIONAL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 2 SLEMAN YOGYAKARTA**



Oleh :
Lutfina Aribah
NIM : 23204011009

TESIS

Diajukan kepada Program Magister S2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-730/Un.02/DT/PP.00.9/03/2025

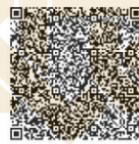
Tugas Akhir dengan judul : STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*, METODE *EDUTAINMENT* DAN METODE KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 2 SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LUTFINA ARIBAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204011009
Telah diujikan pada : Kamis, 06 Maret 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 67d0e67b42ac8



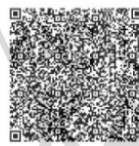
Penguji I
Prof. Dr. H. Tasman, M.A.
SIGNED

Valid ID: 67cfefc13bda0



Penguji II
Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag
SIGNED

Valid ID: 67cef90e9c061



Yogyakarta, 06 Maret 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 67d0ff03e9947

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*, METODE *EDUTAINMENT* DAN
METODE KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MIN 2 SLEMAN YOGYAKARTA

Nama : Lutfina Aribah
NIM : 23204011009
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. Hj. Siti Fatonah, M. Pd.

Sekretaris/Penguji I : Prof. Dr. H. Tasman, M.A.

Penguji II : Dr. Nur Saidah, M. Ag.

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 6 Maret 2025

Waktu : 11.00 - 12.00 WIB.

Hasil : A (96)

IPK : 3,95

Predikat : Pujian (Cum Laude)

*coret yang tidak perlu

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfina Aribah
NIM : 23204011009
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 10 Februari 2025

Saya yang menyatakan,


Lutfina Aribah
NIM: 23204011009

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfina Aribah
NIM : 23204011009
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Lutfina Aribah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:
STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DAN METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS 3 DI MIN 2 SLEMAN YOGYAKARTA

Yang ditulis oleh:

Nama : Lutfina Aribah

NIM : 23204011009

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Februari 2025

Pembimbing


Dr. Siti Fatonah, M.Pd
NIP. 197102051999032008

MOTTO

**Bentuk dari yakin kepada Allah itu tenang,
kalau masih gelisah berarti belum yakin**

**Education is the most powerfull weapon which you can use to change the
world**

Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat kita gunakan untuk mengubah
dunia

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

*Tesis ini penulis Persembahkan Kepada Almamater
Tercinta: Program Studi Magister Pendidikan Agama
Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



ABSTRAK

Lutfina Aribah, 23204011009. *Studi Komparasi Penerapan Metode Role Playing, Metode Edutainment, dan Metode Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Sleman Yogyakarta*. Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam yang berjudul Agama dan Keyakinan masyarakat Arab sebelum datangnya Islam. Metode *role playing* dan *edutainment* dipilih karena keduanya diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Adanya pendekatan yang lebih aktif, kedua metode ini diharapkan mampu merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda halnya dengan metode konvensional yang lebih berfokus pada pendekatan ceramah dan hafalan, metode inovatif ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menyenangkan. Penerapan metode *role playing* dan *edutainment* diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dengan cara yang lebih kreatif dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbandingan penerapan tiga metode pembelajaran yang berbeda *Role Playing*, *Edutainment*, dan Konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 3 MIN 2 Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam tiga kelas dengan metode pembelajaran yang berbeda-beda. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis dengan uji T dan ANOVA sebagai pembanding ketiga metode secara bersamaan menggunakan perangkat lunak *SPSS versi 25*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.930, yang berarti tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok *Role Playing* dan kelompok *Edutainment*. Rata-rata hasil belajar kedua kelompok serupa dengan mean difference sebesar -0.045. Namun, jika dibandingkan dengan metode konvensional, baik metode *Role Playing* maupun *Edutainment* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini didukung oleh hasil uji t sebelumnya yang menunjukkan bahwa kedua metode tersebut masing-masing memiliki perbedaan signifikan dibandingkan metode konvensional, dengan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi, maka baik metode *Role Playing* maupun *Edutainment* sama-sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional, meskipun tidak terdapat perbedaan signifikan antara keduanya (metode *Role Playing* dan *Edutainment*).

Kata Kunci: *Role Playing, Edutainment, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam*

ABSTRACT

Lutfina Aribah, 23204011009. *Comparative Study of the Application of Role Playing Methods Edutainment Methods and konvensional Methods on Student Learning Outcomes Islamic Cultural History Subjects at MIN 2 Sleman Yogyakarta.* Thesis of the Islamic Religious Education (PAI) Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

This research is motivated by the importance of applying innovative learning methods to improve student learning outcomes, especially in the material of Religion and Beliefs of the Arab community before the arrival of Islam. The role playing and edutainment methods were chosen because both are believed to create a more interactive and fun learning atmosphere. A more active approach, both methods are expected to stimulate student involvement in the learning process. In contrast to conventional methods that focus more on lectures and memorization, these innovative methods offer a more thorough and enjoyable learning experience. The application of role playing and edutainment methods is expected to have a significant positive impact on student learning outcomes, so that students not only memorize material, but also understand and apply the concepts learned in a more creative and effective way.

This study aims to examine the comparison of the application of three different learning methods *Role Playing*, *Edutainment*, and Conventional on student learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History in class 3 MIN 2 Sleman Yogyakarta. This study uses a quantitative approach in three classes with different learning methods. Data collection was carried out through learning outcome tests, questionnaires, observations, and documentation. Data analysis techniques used include descriptive analysis, classical assumption tests, and hypothesis tests with t-tests and ANOVA as a comparison of the three methods simultaneously using SPSS software version 25.

The results of this study indicate that: the t-test results show a significance value of 0.930, which means there is no significant difference between the learning outcomes of the *Role Playing* group and the *Edutainment* group. The average learning outcomes of both groups were similar with a mean difference of -0.045. However, when compared to the conventional method, both Role Playing and Edutainment methods showed better learning outcomes. This is supported by the results of the previous t-test which showed that both methods each had significant differences compared to the conventional method, with a higher average learning outcome, so both *Role Playing* and *Edutainment* methods were equally effective in improving learning outcomes compared to the conventional method, although there was no significant difference between the two (*Role Playing* and *Edutainment* methods).

Keywords: *Role Playing, Edutainment, Learning Outcomes, Islamic Cultural History*

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى

آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penelitian tesis dengan judul "Studi Komparasi Metode *Role Playing*, Metode *Edutainment* dan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Sleman Yogyakarta". Tujuan dari tesis ini adalah untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) di program studi magister Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

Penulis mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak selama proses penulisan tesis ini, yang membuatnya selesai tepat waktu. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D sebagai rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah membuat kebijakan kampus memudahkan peneliti.
2. Bapak Prof Dr. Sigit Purnama, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi program Magister Pendidikan Agama Islam.
3. Ibu Dr. Dwi Ratnasari, M.Ag sebagai Ketua dan Dosen Penasehat Akademik Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang sudah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada peneliti selama menjalani studi program Magister Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Dr. Siti Fatonah, M.Pd selaku pembimbing tesis yang telah membantu,

membimbing, menasihati, memberikan saran, dan banyak pengetahuan selama proses penulisan tesis.

5. Bapak Prof. Dr. Tasman Hamami, M.A yang telah menjadi validator ahli pembelajaran dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Semua dosen Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak pelajaran dan mendorong saya untuk terus berjuang di program ini.
7. Semua karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berkontribusi pada proses administrasi yang lancar.
8. Bapak/ Ibu Kepala sekolah MIN 2 Sleman, yang sudah memberi izin untuk melaksanakan penelitian di kelas III MIN 2 Sleman Yogyakarta.
9. Kedua orang tua Bapak Hasan Fansyuri dan Ibu Titik Zubaidah, yang selalu memberikan doa, dukungan, dorongan, dan semua kasih sayang yang tak terbatas.
10. Teman-teman Pendidikan Agama Islam (PAI) Angkatan 2023/2024, yang telah menghidupkan almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap tesis ini bermanfaat bagi semua orang. Diharapkan kritik dan saran konstruktif karena dia menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna.

Yogyakarta, 10 Februari 2025

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lutfina Aribah
NIM. 23204011009

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------------|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | v |
| NOTA DINAS PEMBIMBING..... | vi |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN..... | viii |
| ABSTRAK | ix |
| ABSTRACT | x |
| KATA PENGANTAR..... | xi |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR GRAFIK | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Penelitian | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 18 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 18 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 19 |
| E. Tinjauan Pustaka | 20 |
| F. Kerangka Teori..... | 30 |
| 1. Hasil Belajar | 30 |
| 2. Metode Pembelajaran Role Playing..... | 41 |
| 3. Metode Pembelajaran Edutainment | 48 |
| G. Kerangka Berpikir | 55 |
| H. Hipotesis Penelitian..... | 57 |
| I. Sistematika Pembahasan | 58 |
| BAB II METODE PENELITIAN..... | 60 |
| A. Rancangan Penelitian | 60 |

| | |
|----------------------------------------------------|------------|
| B. Populasi dan Sampel | 64 |
| C. Metode Pengumpulan Data | 67 |
| D. Instrumen Pengumpulan Data | 71 |
| E. Uji Validitas | 73 |
| F. Uji Reliabilitas Data | 76 |
| G. Analisis Butir Soal | 78 |
| H. Aplikasi SPSS | 82 |
| BAB III GAMBARAN UMUM MIN 2 SLEMAN | 84 |
| A. Profil MIN 2 Sleman | 84 |
| B. Visi MIN 2 Sleman..... | 85 |
| C. Misi MIN 2 Sleman | 86 |
| D. Tujuan MIN 2 Sleman | 86 |
| E. Data Guru dan Karyawan | 87 |
| F. Data Jumlah Siswa Putra dan Putri..... | 88 |
| G. Program Unggulan MIN 2 Sleman | 89 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 92 |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian | 92 |
| B. Hasil Uji Hipotesis Penelitian | 101 |
| C. Pembahasan..... | 120 |
| D. Keterbatasan Penelitian..... | 128 |
| BAB V PENUTUP | 130 |
| A. Kesimpulan..... | 130 |
| B. Implikasi Penelitian..... | 132 |
| C. Saran..... | 135 |
| DAFTAR PUSTAKA | 136 |
| LAMPIRAN – LAMPIRAN..... | 143 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2. 1 | Desain Penelitian Pre Test dan Post Test..... | 62 |
| Tabel 2. 2 | Populasi Jumlah Siswa..... | 67 |
| Tabel 2. 3 | Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Test..... | 73 |
| Tabel 2. 4 | Hasil Uji Validitas Role Playing, Edutainment dan Konvensional | 77 |
| Tabel 2. 5 | Hasil Uji Reliabilitas Role Playing, Edutainment dan Konvensional | 106 |
| Tabel 2. 6 | Interpretasi Tingkat Kesukaran..... | 80 |
| Tabel 2. 7 | Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal | 80 |
| Tabel 2. 8 | Interpretasi Daya Pembeda | 82 |
| Tabel 2. 9 | Hasil Interpretasi Daya Pembeda | 82 |
| Tabel 4. 1 | Hasil Post Test Belajar Siswa | 92 |
| Tabel 4. 2 | Perbandingan Hasil Belajar Antara Metode..... | 100 |
| Tabel 4. 3 | Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa..... | 102 |
| Tabel 4. 4 | Hasil Uji Normalitas | 106 |
| Tabel 4. 5 | Hasil Uji Homogenitas..... | 109 |
| Tabel 4. 6 | Hasil Uji Independent t Metode Role Playing dan Konvensional | 112 |
| Tabel 4. 7 | Hasil Uji Independent t Metode Edutainment dan Konvensional..... | 114 |
| Tabel 4. 8 | Hasil Uji Independent t Metode Role Playing dan Edutainment | 117 |
| Tabel 4. 9 | Hasil Uji F Metode Role Playing, Edutainment dan Konvensional . | 120 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Kerangka Berfikir Penelitian..... | 56 |
| Gambar 3.1 Maps MIN 2 Sleman | 85 |



DAFTAR GRAFIK

| | |
|-------------------------------------------|-----|
| Grafik 3. 1 Data Jumlah Siswa..... | 88 |
| Grafik 4. 1 Distribusi Hasil Belajar..... | 104 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|----------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 : Instrumen Soal Pre Test..... | 144 |
| Lampiran 2 : Hasil Belajar Pre Test..... | 144 |
| Lampiran 3 : Instrumen Soal Post Test..... | 144 |
| Lampiran 4 : Uji Validitas dan Reliabilitas..... | 144 |
| Lampiran 5 : Uji Daya Pembeda..... | 164 |
| Lampiran 6 : Wawancara Kelas 3 dan Observasi | 165 |
| Lampiran 7 : Kuesioner Kepada Guru | 166 |
| Lampiran 8 : Lembar Validator RPP | 167 |
| Lampiran 9 : RPP Metode Role Playing..... | 171 |
| Lampiran 10 : RPP Metode Edutainment | 185 |
| Lampiran 11 : Dokumentasi Metode Role Playing..... | 195 |
| Lampiran 12 : Jadwal Mengajar..... | 199 |
| Lampiran 13 : Dokumentasi Metode Edutainment | 199 |
| Lampiran 14 : Curriculum Vitae | 201 |



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam dunia pendidikan, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Hal itu dilakukan dengan melatih keterampilan bertindak, mengamalkan ajaran, memberikan keteladanan, menginspirasi siswa, dan membina lingkungan sosial yang dapat mendukung penerapan konsep dalam pengembangan kepribadian muslimnya.¹

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai suatu upaya dalam mengembangkan budi pekerti, pemikiran, serta jasmani peserta didik. Tujuan dari pendidikan menurutnya adalah membantu individu mencapai kesempurnaan hidup serta membentuk generasi yang mampu berperan dalam lingkungan sosial dan masyarakat secara harmonis.² Dari penjelasan tersebut dapat dianalisis bahwasanya peran pendidikan begitu penting dalam membantu perkembangan peserta didik, maka diharapkan setiap pendidikan dapat

¹ Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm. 27.

² Ki Hajar Dewantara, *Karya Ki Hajar Dewantara Bab 1 : Pendidikan* (Jakarta : Majelis Luhur Taman siswa, 1961), hlm. 35.

memberikan mutu serta wawasan yang baik sehingga siswa dapat mencapai tujuan pendidikan dan menerapkannya. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk perilaku siswa sedemikian rupa sehingga sejalan dengan prinsip-prinsip iman Islam dan syariatnya.

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan merupakan aspek krusial bagi keberlangsungan kehidupan manusia, di lembaga pendidikan seperti madrasah, sekolah, dan sarana pendidikan umum lainnya, prestasi atau hasil belajar peserta didik menunjukkan tingkat pemahaman dan kemampuannya di sekolah. Hal tersebut dikarenakan adanya korelasi yang kuat antara pendidikan dan prestasi. Prestasi dan hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, dikarenakan kegiatan belajar mengajar berfungsi sebagai proses, sedangkan prestasi atau hasil belajar ialah output dari proses tersebut. Dengan kata lain, semakin baik kualitas pendidikan yang diperoleh, semakin besar peluang peserta didik untuk mencapai prestasi dan hasil belajar yang optimal.³

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran, karena hal yang terpenting dalam pendidikan yakni penguasaan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang peserta didik miliki.⁴ Setelah melakukan proses belajar peserta didik juga akan menunjukkan perubahan

³ Sudirman Sudirman and Suswati Hendriani, "Upaya Peningkatan Prestasi Siswa di SMP Negeri 7 Sawalunto," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2022): hlm. 5, <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i2.56>.

⁴ Ulfah and Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): hlm.2.

dalam perilaku, yang dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar dan perkembangan peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memiliki peran penting adalah guru, yang berkontribusi dalam membentuk pengalaman belajar serta pencapaian akademik peserta didik.

Banyak yang berpendapat bahwa guru berperan sebagai pahlawan, orang tua, pendidik, dan panutan bagi anak-anaknya. Pendapat tersebut biasa diungkapkan dengan slogan arti “digugu dan ditiru” atau disingkat menjadi “guru”, serta menjadi panutan dan refleksi bagi peserta didik. Peraturan pemerintah nomor 18 tahun 2007 menyatakan bahwa kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diajarkan di sekolah merupakan beberapa kemampuan yang wajib dimiliki oleh guru.⁵ Seorang pendidik harus memiliki keahlian yang komprehensif untuk melindungi peserta didiknya, bertindak sebagai pahlawan atau ibu bagi mereka, dan bekerja sama sebagai tim untuk membina persahabatan, dukungan, dan terjalin kedekatan saling berkaitan.⁶ Oleh karena itu, guru harus bertanggung jawab atas semua tindakan dalam pembelajaran di sekolah dan dalam kehidupan masyarakat.

Guru memegang peran sentral dalam proses belajar mengajar. Jika seorang guru tidak menguasai materi dengan baik, maka peserta didik akan mengalami

⁵ <https://jdih.usu.ac.id/phocadownload/userupload/Undang-Undang/UU%2014-2005%20Guru%20dan%20Dosen.pdf>

⁶ Mulia Dini Siswani and Suwarno, “PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah di SD Negeri Kalisube, Banyumas,” *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan* IX, no. 2 (2016).

kesulitan dalam memahami dan mengembangkan ilmu yang dipelajari. Peran guru tidak terbatas hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator dalam pembelajaran, karena guru menjadi faktor utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendorong peserta didik untuk terus berkembang.⁷

Salah satu faktor utama yang menentukan efektivitas pengajaran ialah metode pembelajaran yang digunakan. Keberhasilan guru dalam mengajar bergantung pada kesesuaian metode yang digunakan untuk materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi. Seorang pendidik atau guru dikatakan gagal apabila tidak dapat membuat peserta didik menjadi lebih baik dan tidak ada perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga tidak sesuai dengan arah tujuannya.⁸

لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِنْ أَنْفُسِهِمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُهُمُ
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُبِينٍ

Artinya: "Sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang Rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al-Kitab dan Al-Hikmah. Dan sesungguhnya sebelum (kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata."⁹

⁷ Isjoni, *Guru Sebagai Motivator Perubahan* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), hlm. 30.

⁸ Amiruddin Z Nur, "Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Al-Ibrah* 6, no. 1 (2017): 60–68.

⁹ Q.S Ali Imran (5) : 164

Dari ayat di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang Nabi memiliki tugas yang besar, yaitu mengajarkan ilmu kepada umatnya. Sebagai umat Nabi, meneladani tugas mulia tersebut menjadi suatu keharusan, terutama bagi mereka yang berperan sebagai pendidik. Dalam melaksanakan kewajiban sebagai guru yaitu dengan membimbing, mendidik dan menransfer ilmu terhadap peserta didik, guru menggunakan proses kegiatan belajar mengajar, juga dikenal sebagai KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Menurut H.M. Arifin sebagaimana dikutip dalam Isjoni, mengajar adalah kegiatan menyampaikan bahan pelajaran atau ilmu kepada peserta didik agar mereka dapat menerima, merespons, menguasai, serta mengembangkan materi yang telah diberikan.¹⁰ Kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa, yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar harus lebih menekankan proses atau usaha dari pada hasil belajar.

Proses belajar mengajar merupakan bagian integral dari keberhasilan pendidikan. Proses ini melibatkan banyak elemen yang saling terkait, seperti pendidik, siswa, materi, media, alat/fasilitas, dan metode/pola pembelajaran dalam menyampaikan bahan ajar. Metode pembelajaran yang digunakan oleh siswa sangat memengaruhi hasil belajar mereka. Metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, hingga dapat meningkatkan semangat belajar

¹⁰ Isjoni, *Guru Sebagai Motivator Perubahan*, hlm.32.

dan hasil belajar.¹¹ Begitu juga sebaliknya, metode yang tidak sesuai atau monoton dapat membuat siswa kehilangan minat, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang berguna dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan menjadi investasi paling berharga yang dapat dilakukan oleh individu dan masyarakat. Sebagai fondasi kehidupan, pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian, keterampilan, dan nilai-nilai yang esensial untuk keberhasilan pribadi dan kontribusi sosial.¹² Pendidikan bukan hanya memberikan informasi, tetapi juga membangun kepribadian dan kompetensi yang diperlukan untuk kehidupan yang sukses dan bermakna. Dengan mengatasi tantangan yang ada dan mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran, dunia pendidikan dapat terus memberikan kontribusi signifikan bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Setelah melakukan observasi di MIN 2 Sleman Yogyakarta pada hari Rabu, 31 Juli 2024 terlihat bahwa perubahan zaman membawa tantangan baru dalam proses belajar mengajar. Salah satu permasalahan umum yang sering terjadi pada siswa saat ini adalah mudah merasa bosan dan jenuh selama kegiatan pembelajaran. Hal ini sering terlihat dari cara mereka duduk dan memperhatikan guru dengan pandangan mata yang tampak fokus, namun hakikatnya hanya mengangguk-angguk kepala atau saling menoleh ke teman.

¹¹ C. H. Crowther, *Seeing and Learning*, New Scientist, vol. 162, 1999, 53.

¹² Harun Rasyid, "Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan," *Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2015), hlm. 4 <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12345>.

Situasi ini membuat sulit untuk memastikan apakah mereka benar-benar memperhatikan materi yang diajarkan atau hanya sekedar melamun dan mengantuk, di samping itu ada pula siswa yang bermain atau mengobrol dengan teman sebangku karena merasa bosan terhadap cara guru dalam penyampaian materi. Kondisi ini sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang bervariasi atau masih menggunakan pendekatan konvensional, sehingga siswa hanya terlihat mendengarkan tanpa benar-benar memahami atau menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru.¹³

Selain melakukan observasi, peneliti juga mengadakan wawancara dengan beberapa peserta didik dan guru terkait pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dalam wawancara dengan salah seorang siswa (narasumber 1) mengenai pembelajaran SKI, siswa tersebut menyampaikan kendalanya terkait metode konvensional yang digunakan dalam proses pembelajaran serta cara penyampaian materi yang terkadang terasa membosankan. "Saya merasa terkadang pelajaran ini sedikit membosankan. Mungkin karena materinya banyak, dan rasanya kurang menyenangkan karena biasanya kita hanya mendengarkan materi yang disampaikan," ungkapnya.¹⁴

Siswa tersebut merasa bahwa meskipun guru sudah berusaha menjelaskan dengan baik, jumlah materi yang terlalu banyak membuat pelajaran terasa berat dan kurang menarik dikarenakan metode yang monoton atau konvensional. Ia berharap ada variasi dalam metode mengajar yang bisa membuat materi lebih

¹³ Observasi di Kelas 3 MIN 2 Sleman, Rabu, 31 Juli 2024, pukul 10.00 WIB

¹⁴ Wawancara dengan A.R Kelas 3 A, Sleman, 10 September 2024, pukul 10.30 WIB

menyenangkan. Pernyataan ini juga didukung oleh beberapa teman lainnya, yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, sehingga mereka merasa cepat jenuh dalam memahami materi. Hasil observasi dan wawancara diatas menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan metode penyampaian yang kurang bervariasi, berdampak pada rendahnya pemahaman materi. Hal ini tercermin dari hasil belajar siswa yang 20% dibawah Kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas 3 di MIN 2 Sleman, dapat dilihat bahwa pemahaman siswa terbagi dalam tiga kelompok berdasarkan rentang nilai yang diperoleh. Sebanyak 50% siswa memperoleh nilai antara 85 hingga 100, yang menunjukkan bahwa setengah dari siswa memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap materi yang diujikan. Kemudian, 30% siswa mendapatkan nilai antara 75 hingga 85, yang mengindikasikan bahwa mereka memiliki pemahaman yang cukup baik, meskipun masih ada peluang untuk peningkatan. Sementara itu, 20% siswa memperoleh nilai di bawah 75, yang menandakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi dan memerlukan bimbingan tambahan. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif agar semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan pengamatan peneliti, wawancara dengan orang tua/wali murid, serta observasi terhadap kegiatan di sekolah, terdapat permasalahan signifikan dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN

2 Sleman. Meskipun sekolah ini memiliki status akreditasi A dan memiliki komitmen kuat dalam penguatan karakter serta nilai-nilai agama, metode pengajaran yang diterapkan dalam pembelajaran SKI masih terbilang konvensional dan kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi dengan baik, dan berpotensi menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Kendala ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dalam mengajarkan SKI, agar siswa dapat lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih mendalam.¹⁵

SKI sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang berpotensi menarik dan dapat memperkuat keyakinan siswa melalui kisah-kisah sejarah Islam. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bidang studi yang sangat penting dalam pendidikan agama Islam, karena ia tidak hanya mempelajari perjalanan peradaban Islam, tetapi juga pengaruh Islam terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Secara etimologis, budaya dapat diartikan sebagai hasil dari alam sekitar yang digunakan untuk kesejahteraan hidup manusia, sementara sejarah merupakan peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lalu.¹⁶

Menurut Darsono, kebudayaan Islam mencakup kondisi-kondisi kehidupan yang terjadi sejak masa awal perkembangan Islam hingga runtuhnya daulah

¹⁵ Yudhi Fachrudin, "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam* 6, no. 1 (2023), hlm. 8. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.458>.

¹⁶ Ahmad Tabrani et al., *Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, ed. Muhammad Zain, 1st ed. (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 34–35.

Islamiyah, yang dipengaruhi oleh hukum-hukum Islam yang tertuang dalam Al-Qur'an dan Hadis.¹⁷

Pembelajaran SKI diajarkan di madrasah sebagai bagian dari pendidikan agama Islam, dengan tujuan untuk mengenalkan siswa pada peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam, tokoh-tokoh bersejarah, serta kontribusi peradaban Islam terhadap dunia. SKI tidak hanya berfokus pada hafalan fakta sejarah, tetapi lebih pada pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan Islam. Pembelajaran ini sangat relevan dalam upaya membentuk karakter dan identitas keagamaan siswa, karena melalui SKI, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai moral dan etika yang diterapkan oleh para tokoh Islam, serta melihat bagaimana sejarah Islam membentuk budaya mereka.¹⁸

Pada tingkat pendidikan dasar, pembelajaran SKI berperan penting dalam pembentukan karakter dan identitas siswa sebagai individu Muslim. Pembelajaran SKI mengajarkan nilai-nilai etika dan moral yang tercermin dalam sejarah perkembangan Islam, seperti kejujuran, keberanian, dan kepedulian terhadap sesama. Selain itu, SKI juga memperkuat pemahaman siswa terhadap sejarah dan warisan budaya Islam. Pembelajaran ini juga membekali siswa dengan dasar pengetahuan agama penting, yang

¹⁷ Aulia Arif Rahman, "Islam dan Budaya Masyarakat Yogyakarta ditinjau," *EL HARAKAH Jurnal Budaya Islam* 13, no. 1 (2011).

¹⁸ Fahrul Razi Salim et al., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, ed. Syamsul Kurniawan, 2nd ed. (Kalimantan Barat: IAIN Pontianak Press, 2017), 23–25.

memungkinkan mereka untuk mengaitkan ajaran Islam dengan realitas kehidupan sehari-hari.¹⁹

Dengan demikian, pentingnya pembelajaran SKI di madrasah tidak hanya terletak pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman sejarah Islam, tetapi juga pada pembentukan karakter dan identitas yang kuat sebagai seorang Muslim. Hal ini menjadi dasar yang kokoh bagi mereka untuk menghadapi tantangan masa depan dengan wawasan agama yang mantap dan kontribusi positif bagi masyarakat. Namun, berdasarkan hasil observasi serta wawancara, banyak siswa terutama di kelas 3 MIN 2 Sleman, menganggap materi ini membosankan. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian yang kurang variatif serta dominasi teks dalam pembelajaran, yang membuat siswa cepat merasa jenuh meskipun pelajaran ini diajarkan pada jam efektif. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki beragam konsep yang dapat disampaikan kepada peserta didik dengan cara yang lebih variatif. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada membaca dan mendengarkan, tetapi juga dapat melibatkan berbagai aktivitas interaktif, seperti penggunaan konten multimedia, gambar atau permainan edukatif, dengan pendekatan ini siswa tetap memperoleh pengetahuan dan nilai pendidikan tanpa mengurangi esensi dari materi yang diajarkan.

¹⁹ Alifia, "Pentingnya Pendidikan Ski dalam Shaping Karakter Siswa di Era Modern," *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2024): 67–79, <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.2422>.

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.²⁰ Hal ini sejalan dengan konsep *socio constructivism*, yang menekankan pentingnya kolaborasi dan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penggunaan metode yang mendorong keterlibatan aktif siswa, seperti *role playing* dan *edutainment*, menjadi alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar.²¹

Teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb juga mendukung penggunaan metode pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam teori ini, pembelajaran dianggap lebih efektif ketika siswa mengalami langsung proses belajar melalui simulasi, permainan peran, atau aktivitas berbasis pengalaman lainnya.²² Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), metode *role playing* memungkinkan siswa untuk menghidupkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah, sementara metode *edutainment* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peneliti menelaah dan meriview hasil penelitian terdahulu seperti penelitian oleh Reza Syehma mengungkapkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan ketrampilan belajar siswa serta menciptakan suasana

²⁰ Et.al Desti Siti Hanifah, Supatmi, *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. Dini Wahyu Mulyasari, 1st ed. (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023), 58.

²¹ Fauziah Nasution et al., "12 Pembelajaran dan Konstruktivis (Fauziah Nasution, Dkk) Madani," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12 (2024): 837–41, <https://doi.org/10.5281/zenodo.10465606>.

²² David A Kolb, *Experiential Learning*, ed. Amy Neidlinger, 2nd ed. (USA: United States of America, 2014), hlm. 9.

belajar yang menyenangkan. Metode ini terbukti meningkatkan retensi materi karena penyampaian pembelajaran dilakukan melalui bermain peran atau berkontribusi langsung.²³ Studi lain oleh Gilang Aji juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan *edutainment* cenderung lebih mudah memahami konsep pembelajaran dan materi dibandingkan dengan metode konvensional.²⁴ Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Laila Badriyah yang menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa, sehingga menjadikan keefektifan dalam pemahaman siswa pada materi yang diajarkan.²⁵ Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan Lestari juga mengungkapkan bahwa integrasi *role playing* dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep yang abstrak dan memberikan kemaksimalan dalam ketrampilan berbicara dengan cara yang lebih aplikatif.²⁶

Berdasarkan pemaparan sebelumnya terkait permasalahan yang ada, maka peneliti memilih untuk menggunakan metode tepat yang sesuai dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya metode *edutainment* dan metode *role*

²³ Reza Syehma Bahtiar and Diah Yovita Suryarini, "Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Ber cerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2019): 71, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>.

²⁴ Gilang Aji Pangestu and Yeni Kurniawati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model *Edutainment*," *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 8, no. 2 (2019): 225–36, <https://doi.org/10.17509/factum.v8i2.22153>.

²⁵ Laila Badriyah, "Penerapan Metode *Edutainment* Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru," *Jurnal Kependidikan Islam* 12, no. 2 (2022): 115–26, <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.115-126>.

²⁶ Puji Lestari, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019," *Journal Ilmiah Rinjani* 7, no. 2 (2019): 98, <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>.

playing. Peneliti menetapkan metode *role playing* dan *edutainment* dipilih karena relevansinya dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang menuntut pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan. *Role playing* memungkinkan siswa mengalami peristiwa sejarah secara langsung, sementara *edutainment* menggabungkan unsur hiburan untuk meningkatkan minat aktif dan keterlibatan siswa.²⁷

Metode *edutainment* ialah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dengan aktivitas bermain, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini dirancang sehingga siswa tidak merasa sedang belajar, karena proses pembelajaran dikemas dengan menyisipkan hiburan dan permainan. Tujuan utama dari metode ini adalah mengintegrasikan elemen pendidikan dan hiburan, untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.²⁸ Selain metode *edutainment* terdapat metode pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan apabila dengan bercerita secara langsung atau melakukan peran pada tema tersebut, salah satu cara yang dipakai lainnya yakni metode *role playing*. Metode *role playing*, yang juga dikenal sebagai metode sosiodrama, merupakan pendekatan pembelajaran yang mendramatisasikan perilaku atau peran tokoh dalam suatu konteks yang berkaitan dengan materi ajar. Metode ini dirancang untuk mengubah pengalaman belajar menjadi lebih nyata,

²⁷ Mursilatussa'adah Fiatul Mungawanah, "Upaya Peningkatan Karakter Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing Kelas 4 di Sd Negeri 1 Podoluhur," *IBTIDA Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2022): 86–87.

²⁸ Juli Maini Sitepu, "Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *The Progressive and Fun Education Seminar*, 2017.

sehingga siswa dapat memahami dan menghayati materi melalui keterlibatan langsung dalam peran yang dimainkan.²⁹

Melalui metode ini, siswa didesain untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dan kritis, sekaligus mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam metode ini secara tidak langsung, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang tanpa disadari menjadi bagian dari proses pembelajaran mereka.³⁰ Selain itu, tujuan dari metode *edutainment* dan *role playing* adalah mendorong siswa terutama yang cenderung bersifat pasif, untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mencapai hasil belajar terbaik.³¹

Dengan demikian, meskipun kedua metode *role playing* dan *edutainment* telah banyak diterapkan dalam pembelajaran, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi, terutama dalam hal perbandingan efektivitas kedua metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa meskipun *role playing* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dan *edutainment* dapat mempermudah pemahaman melalui pendekatan yang lebih menarik, belum banyak penelitian yang membandingkan keduanya

²⁹ Risva Anggriani and Ishartiwi Ishartiwi, "Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 2 (2018), hlm. 5, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>.

³⁰ Yuli Maulidiyah, Khusni Mubarak, and Ery Rahmawati, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>.

³¹ Titi Kadi, *Model dan Strategi Pembelajaran*, ed. Ahmad Muadzin, 1st ed. (Mojokerto: Al Hikmah Presindo, 2021), 41.

dalam konteks pembelajaran SKI. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MIN 2 Sleman guna mengisi kesenjangan tersebut serta mencari solusi atas permasalahan dalam penerapan metode pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada perbandingan antara metode *role playing* dan *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan memahami efektivitas masing-masing metode, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih optimal guna meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah Islam. Menurut Fatimah Zahro pada penelitiannya menyatakan bahwa perbandingan antara metode dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana kedua metode tersebut memengaruhi hasil belajar siswa, serta dapat menawarkan pendekatan yang lebih efektif dalam konteks pendidikan agama Islam.³²

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Penerapan Metode *Role Playing*, Metode *Edutainment*, dan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Sleman Yogyakarta.” Proses pembelajaran mengharuskan guru untuk memastikan siswa menguasai materi dan meningkatkan hasil belajar. Namun,

³² Fatimah Zahro Andre Bahrudin, Aiman Fikri, Mardiah Astuti, Ismail Sukardi, “Jurnal Taujih Jurnal Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Inovasi Dan Tradisi : Analisis Perbandingan Metode Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar / Mi Jurnal Taujih Jurnal Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Taujih Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 02 (2024): 52–67.

tantangan yang sering muncul adalah adanya perbedaan kemampuan berpikir siswa serta kecenderungan siswa merasa bosan atau jenuh selama pembelajaran. Meskipun pada penelitian sebelumnya berbagai metode pembelajaran telah diterapkan, namun sebagian besar penelitian sebelumnya belum membahas secara mendalam terkait perbandingan antara metode *role playing*, *edutainment*, dan konvensional dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa kelas 3.

Hal ini menjadi masalah penting karena belum ada penelitian yang menganalisis perbedaan dan efektivitas kedua metode ini dengan membandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan kedua metode ini yakni *role playing* dan *edutainment* berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perbandingan efektivitas antara ketiga metode tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif yang bertujuan untuk menganalisis perbandingan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *role playing* dan *edutainment* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 3 MIN 2 Sleman, Yogyakarta. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan tes pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman dan penguasaan materi yang telah diajarkan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar

siswa serta mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran SKI di kelas 3 MIN 2 Sleman.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* dan konvensional?
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan metode pembelajaran *edutainment* dan konvensional?
3. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* dan *edutainment*?
4. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan metode *role playing*, *edutainment* dengan konvensional secara bersamaan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara *role playing* dan metode konvensional
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara metode *edutainment* dan metode konvensional
3. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara metode *role playing* dan metode *edutainment*.
4. Untuk mengevaluasi perbedaan secara bersamaan dalam hasil belajar siswa antara metode *role playing*, *edutainment* dan konvensional

D. Manfaat Penelitian

1. Segi Teoritis

- a. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan atau wawasan terkait metode *edutainment* dan metode *role playing* dalam menghadapi permasalahan yang ada di sekolah
- b. Memperluas pengetahuan serta wawasan terkait metode *edutainment* dan metode *role playing*, baik mengenai pelaksanaan, keunggulan dan kekurangan problem dalam pelaksanaan
- c. Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang peningkatan kualitas pendidik khususnya dalam bidang pendidikan agama islam, terutama sejarah kebudayaan Islam.

2. Segi Praktis

- a. Bagi lembaga pendidikan dapat digunakan sebagai batu loncatan untuk ide-ide baru dan penelitian tentang cara melibatkan anak-anak dalam proses pendidikan yang menarik, menghibur, dan nyaman bagi siswa.
- b. Bagi siswa lebih mudah memahami pelajaran pendidikan agama islam dengan metode *edutainment* dan metode *role playing*
- c. Bagi guru atau tenaga pendidik, penelitian ini dapat memberikan manfaat mengenai penerapan metode *edutainment* dan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama islam sesuai karakteristik peserta didik
- d. Bagi UIN Sunan Kalijaga, sebagai sumber penelitian akademis dan pengembangan literatur, khususnya dalam bidang pendidikan.

E. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian sebelumnya tentang subjek penelitian ini disajikan dalam hal berikut :

Fauzan Ridlo dengan judul “*Implementasi Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Maa’arif Nu Ajibarang Kulon Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*” tesis.³³ Penelitian ini menyoroti terkait bagaimana metode *edutainment* yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Temuan yang ada menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan pendekatan yang menyenangkan dan menarik. Namun, meskipun penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, masih ada beberapa aspek yang perlu dikritisi lebih lanjut. Salah satunya adalah keterbatasan dalam mengukur dampak jangka panjang dari metode *edutainment* terhadap penguasaan materi secara mendalam. Penelitian ini lebih berfokus pada peningkatan keaktifan siswa, namun kurang memberikan gambaran mendalam tentang bagaimana kualitas pemahaman siswa terhadap materi IPS berkembang setelah diterapkan metode *edutainment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *edutainment* mampu mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan partisipasi

³³ Fauzan Ridlo, “*Implementasi Metode Edutainment dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV di MI Maa’arif Nu Ajibarang Kulon kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*”(Tesis) (Purwokerto: Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri: Fakultas Tarbiyah, Prodi PGMI Pasca Sarjana, 2022).

aktif dalam kelas, serta membantu mereka memahami konsep-konsep IPS dengan lebih baik. Selain itu, guru berperan penting dalam mengelola pembelajaran dengan kreativitas dan inovasi agar metode ini berjalan efektif. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam bagaimana metode *edutainment* bisa lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, terutama dalam pembelajaran sejarah atau Ilmu Pengetahuan Sosial yang memerlukan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.³⁴

Penelitian selanjutnya yakni “*pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga*,” judul penelitian tesis Siti Nur Zakiyah dari tahun 2021. Menggambarkan bagaimana pendekatan *edutainment* dapat diterapkan dalam konteks sekolah dasar dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan yang ramah anak sekaligus meningkatkan prestasi belajar. Penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode *edutainment* secara efektif mendorong peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa, mengingat pendekatan ini tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara menyenangkan, tetapi juga memberikan ruang bagi perkembangan sosial dan emosional siswa.

Penelitian ini membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut tentang penerapan *edutainment* dalam skala yang lebih luas, termasuk pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana metode ini dapat disesuaikan dengan

³⁴ Fauzan Ridlo, “*Implementasi Metode Edutainment dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV di MI Maa’arif Nu Ajibarang Kulon kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*”(Tesis) (Purwokerto: Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri: Fakultas Tarbiyah, Prodi PGMI Pasca Sarjana, 2022).

berbagai tipe sekolah dan kurikulum. Salah satu gap yang mungkin perlu diteliti lebih lanjut adalah bagaimana efektivitas *edutainment* dapat diukur secara objektif dan bagaimana metode ini bisa lebih disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, mengingat potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Sebagai hasilnya, ide ini dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lain yang ingin memberikan pendidikan yang lebih menarik dan memuaskan bagi para siswanya.³⁵

Penelitian Tesis M Haidar Umam AR Kamal (2019) dengan judul *“Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, studi kasus MTS Darut Taqwa Bulusan Tembalang Semarang”* di MTS Darut Taqwa Bulusan Tembalang Semarang memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman bagaimana metode bermain peran dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dalam studi ini, peneliti mengungkapkan bahwa metode *role playing* secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam melalui pengalaman langsung dalam menggambarkan peristiwa sejarah. Data statistik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa uji-t menghasilkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan metode *role playing*, dengan nilai sig 0,05.

³⁵ Siti Nur Zakiyah, *“Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga”*, (Tesis) (Purwokerto: IAIN Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, Prodi IPDI Pasca Sarjana, 2017).

Metode ini sangat efektif karena sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh guru. Selain itu, penelitian ini mengarah pada kesimpulan bahwa meskipun metode *role playing* memberikan dampak positif terhadap pemahaman sejarah, ada kesenjangan dalam hal bagaimana pengukuran efektivitas metode ini dilakukan. Sebagai tindak lanjut, penelitian ini memberikan ruang untuk pengembangan lebih lanjut mengenai adaptasi metode *role playing* yang lebih inovatif dan bagaimana metode ini dapat digabungkan dengan pendekatan lainnya, seperti *edutainment*, untuk meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.³⁶

Penelitian Tarmujiyanto (2020) dari artikel jurnal SAP (susunan artikel pendidikan), vol 5, no 2, Desember 2020 berjudul “*Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Public*” penelitian ini merupakan penelitian eksperimen pengambilan sampel dengan teknik nonequivalent konvensional group design. Penggunaan metode *role playing* memberikan pengaruh sebesar 76,93% lebih tinggi dari pada kelas konvensional presentase 24,07%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *role playing* sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar etika publik.³⁷

³⁶ M Haidar Umam AR Kamal, “*Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, studi kasus MTS Darut Taqwa Bulusan Tembalang Semarang*”, (Tesis) (Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang : Fakultas Tarbiyah, Prodi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, 2019).

³⁷ Tarmujianto Tarmujianto, “*Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Publik*,” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 5, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.30998/sap.v5i2.7047>.

Penelitian Xu et al. (2023) dalam penelitiannya berjudul "*Impact of Using Peer Role-Playing on the Clinical Skills Performance of Pediatric Trainees*" berfokus pada peningkatan keterampilan klinis melalui penerapan metode *role-playing*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan dalam praktik klinis tradisional, seperti keterbatasan kesempatan untuk melatih keterampilan komunikasi dan risiko keterlibatan pasien langsung, yang sering kali menghambat pengembangan kompetensi peserta pelatihan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain konvensional, membagi 78 peserta magang secara acak ke dalam dua kelompok: kelompok yang menggunakan metode *role-playing* dan kelompok yang menjalani pembelajaran tradisional berbasis instruksi verbal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok *role-playing* memiliki keterampilan klinis yang lebih unggul dibandingkan dengan kelompok tradisional. Mereka menampilkan peningkatan signifikan dalam komunikasi dokter-pasien, pengambilan riwayat kesehatan, dan kemampuan klinis secara keseluruhan, dengan perbedaan skor yang signifikan secara statistik ($p < 0,05$). Selain itu, peserta pelatihan menyatakan kepuasan yang tinggi terhadap metode *role-playing*, dengan lebih dari 95% responden merasa sangat puas karena metode ini memfasilitasi transisi ke kasus klinis nyata dan meningkatkan minat belajar aktif. Xu et al. (2023) menyimpulkan bahwa metode *role-playing* tidak hanya efektif untuk meningkatkan keterampilan teknis dan

komunikasi peserta, tetapi juga lebih hemat biaya dibandingkan dengan penggunaan pasien standar.³⁸

Penelitian Khaledi et al. (2024) dalam penelitiannya berjudul "*Comparison of Gamification and Role-Playing Education on Nursing Students' Cardiopulmonary Resuscitation (CPR) Self-Efficacy*" menyelidiki dampak metode role-playing dan gamifikasi dalam pendidikan CPR terhadap peningkatan efikasi diri mahasiswa keperawatan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan dan kepercayaan diri mahasiswa dalam melakukan resusitasi jantung-paru (CPR), yang menjadi faktor penting untuk meningkatkan kualitas penanganan keadaan darurat di rumah sakit. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan tiga kelompok: kelompok *role-playing*, kelompok gamifikasi, dan kelompok konvensional yang mengikuti metode konvensional berbasis kuliah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik metode gamifikasi maupun *role-playing* secara signifikan meningkatkan efikasi diri mahasiswa keperawatan ($p < 0,05$). Khaledi juga menekankan bahwa metode aktif seperti gamifikasi dan role-playing lebih efektif dibandingkan metode tradisional karena menciptakan keterlibatan dan motivasi belajar yang lebih tinggi.³⁹

³⁸ Lingling Xu et al., "Impact of Using Peer Role-Playing on the Clinical Skills Performance of Pediatric Trainees," *BMC Medical Education* 23, no. 1 (2023): 1–5, <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04554-0>.

³⁹ Ata Khaledi et al., "Comparison of Gamification and Role-Playing Education on Nursing Students' Cardiopulmonary Resuscitation Self-Efficacy," *BMC Medical Education* 24, no. 1 (2024): 1–6, <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05230-7>.

Penelitian yang dilakukan oleh Hijra Rahma Dena, Isjoni, dan Yuliantoro (2022) meneliti “*pengaruh metode edutainment terhadap minat belajar sejarah di kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir*”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dan kelas konvensional. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan metode *edutainment*, sedangkan kelas konvensional mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat siswa dalam belajar. Sebagai bukti, nilai t hitung = 2,335 lebih besar dari nilai t tabel = 1,995 pada taraf 5%, dan pada $\text{sig} = 0,022 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif diterima. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan metode *edutainment* terbukti dibandingkan dengan metode konvensional, metode ini lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.⁴⁰

Penelitian oleh Yuli Maulidiyah, Khusni Mubarak, dan Ery Rahmawati (2022) meneliti “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema "Pekerjaan Di Sekitarku" Untuk Kelas IV SD*”. Studi ini melakukan eksperimen dengan dua kelas sebagai sampel.: kelas eksperimen yang diberi metode *role playing* dan kelas konvensional dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

⁴⁰ Hijra Rahma Dena, Pendidikan Sejarah, and Fakultas Keguruan dan, “Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir,” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022).

metode *role playing* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung = 5,350 lebih besar dari t tabel = 2,179 menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan metode *role playing* dan metode konvensional. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas konvensional, yaitu masing-masing 70,9 dan 65,7. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif.⁴¹

Penelitian tesis yang dilakukan oleh Rita Febriyanti (2018) yang berjudul “*Improving Students Speaking Ability Through Role Play Method*” Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode *role play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris serta memahami tanggapan siswa terhadap metode tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa setelah penerapan metode *role play*. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 71,82. Selain peningkatan hasil belajar, tanggapan siswa terhadap metode *role play* juga sangat positif. Penerapan metode *role play* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa

⁴¹ Maulidiyah, Mubarak, and Rahmawati, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD.”

tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam diskusi dan latihan berbicara.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role play* merupakan teknik pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, metode *role play* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pengajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan.⁴²

Tungga Purnama Sari (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya*” menunjukkan bahwa metode *edutainment* dapat memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini. Penelitian ini menegaskan bahwa dengan menggabungkan elemen permainan dan kegiatan interaktif, anak-anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan.

Penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengandung elemen hiburan dapat merangsang minat anak dalam belajar, yang pada gilirannya meningkatkan daya serap mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa

⁴² Rita Febriyanti, “Improving Students Speaking Ability Through Role Play Method,” *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 2023, 1–84.

keberhasilan metode ini bergantung pada keseimbangan antara unsur hiburan dan tujuan pembelajaran yang jelas. Secara keseluruhan, pendekatan *edutainment* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung pada anak usia dini. Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan metode yang menyenangkan dan interaktif dalam konteks pendidikan anak usia dini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan berdampak positif terhadap perkembangan kognitif mereka.⁴³

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki keterbaruan yang signifikan dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, terutama dalam hal penerapan dalam proses pembelajaran langsung antara metode *edutainment* dan *role playing* dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 3 MIN 2 di Sleman, Yogyakarta. Pada penelitian sebelumnya, penelitian terkait kedua metode ini lebih banyak dilakukan secara terpisah, sementara dalam penelitian ini mengintegrasikan keduanya dalam satu studi komparatif untuk mengukur perbedaan keduanya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian ini hanya menilai aspek kognitif, yaitu pemahaman dan penguasaan materi SKI, yang memberi gambaran lebih terfokus tentang dampak kedua metode terhadap pencapaian akademis siswa.

⁴³ Tungga Purnama Sari, "Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya," *PAUD Teratai* 2, no. 2 (2013): 1–12.

Penelitian ini juga memperkenalkan pendekatan adaptif dalam penerapan kedua metode berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 3 di MIN 2 Sleman, dengan menggunakan wawancara dan observasi langsung terhadap guru dan peserta didik, penelitian ini berupaya memberikan perspektif yang lebih autentik mengenai efektivitas kedua metode dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI. Dengan pendekatan ini, penelitian ini berupaya untuk mengisi gap yang ada pada literatur sebelumnya, serta memberikan wawasan yang lebih mendalam dan aplikatif mengenai efektivitas *edutainment* dan *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI.

F. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Belajar ialah aktivitas mental yang dilaksanakan oleh seseorang untuk beralih dari tidak tahu menjadi tahu tentang aspek-aspek tertentu dari kepribadiannya, baik secara fisik maupun psikologis, untuk memperoleh perubahan perilaku yang menyenangkan dan berlangsung dalam jangka waktu yang cukup lama, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.⁴⁴ Ketika seseorang belajar, mereka mengalami perubahan dalam diri mereka sendiri dan di mana perubahan tersebut memiliki

⁴⁴ Asep Muhyidin dan Masrupi Masrupi, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Menulis Bahasa Indonesia," *Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia)* 3, no. 2 (2018), hlm.13. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v3i2.5225>.

nilai positif bagi perkembangan dirinya. Menurut Gagne, belajar dapat didefinisikan dalam dua cara, yaitu sebagai proses mendapat insentif dari pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku, atau sebagai penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan.⁴⁵

Agus Suprijono berpendapat bahwa hasil belajar mencakup pola-pola perbuatan, sikap, nilai, dan praktik.⁴⁶ Gagne menambahkan bahwa pengetahuan dapat berupa beberapa bentuk, termasuk sikap, keterampilan fisik, metode kognitif, informasi verbal, dan kemampuan intelektual.⁴⁷ Hasil pembelajaran, menurut Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar yang didapatkan siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka. Keterampilan ini mewakili perubahan dalam perilaku mereka dalam domain kognisi, afek, dan keterampilan psikomotorik.⁴⁸

Pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, penghargaan, dan kemampuan adalah contoh-contoh hasil belajar. Menurut beberapa sumber tambahan, hasil belajar juga dapat dipahami sebagai hasil dari tindakan yang dilakukan secara individu maupun kelompok.⁴⁹ Hasil

⁴⁵ Bambang Warsita, "Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar," *Jurnal Teknodik*, 2018, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.

⁴⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Psutaka Pelajar, 2009), hlm. 19.

⁴⁷ Bambang Warsita, "Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar," *Jurnal Teknodik* XII, no. 1 (2018): 064–078, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.

⁴⁸ Emmy Rumbaya, "Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Metode Teka-Teki Silang Di Kelas VIII D SMP Negeri 1 Ende," *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 8, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.37478/jpe.v8i1.2744>.

⁴⁹ Somadayo, "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Konsep Cerita Pengalaman Yang Mengesankan Siswa Kelas V Sd Negri 27 Kota Ternate," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 6, no. 1 (2020): 71–80.

belajar sering kali digunakan oleh para pendidik atau guru sebagai alat ukur untuk menentukan sejauh mana seorang siswa telah memahami atau memperoleh mata pelajaran yang telah diajarkan.⁵⁰ Hasil belajar mencakup semua kemampuan dan temuan siswa selama proses pembelajaran dan diukur dengan angka atau nilai, serta dengan tes atau non tes.⁵¹

Sesuai dengan pernyataan Gagne bahwa hasil pembelajaran mengacu pada kemampuan internal individu, yang mencakup pengetahuan, kemampuan, dan keyakinan yang memungkinkan mereka melakukan tugas berdasarkan kapasitasnya. Setelah mempelajari kepribadian, perilaku, dan keterampilan tertentu, serta kemampuan peserta didik tahap selanjutnya peserta didik akan menghasilkan peningkatan yang positif ketika mereka melakukan tindakan.⁵²

Sebagaimana hasil belajar, menurut Hamalik, dapat diamati dalam berbagai bentuk, antara lain informasi, pengertian, kebiasaan, kecakapan, emosi, interaksi sosial, keadaan jasmani, budi pekerti, dan sikap. Setelah menjalani proses pendidikan, seseorang akan menunjukkan modifikasi dalam satu atau lebih ciri-ciri perilaku.⁵³

Sudjana mengatakan hasil belajar dapat didefinisikan sebagai

⁵⁰ Ihwan Mahmudi, *Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Lintang books, 2020), hlm. 20.

⁵¹ Silvia Marlina, "11211-Article Text-33839-1-10-20230108" 5 (2023): 1811–22.

⁵² Rinaldo Adi Pratama dan Inne Marthyane Pratiwi, "Hasil Belajar Sejarah Indonesia Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is A Teacher Here Berdasarkan Kemandirian Belajar," *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 6, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i1.1036>.

⁵³ Muhammad Afandi, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, 1st ed. (Semarang: Unisula Press, 2011), hlm. 4.

kemampuan yang dipelajari siswa selama proses pendidikan, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang telah diajarkan.⁵⁴ Hasil belajar ialah pencapaian yang dibuktikan sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan, dan biasanya diukur melalui berbagai metode penilaian seperti tes dan non tes (observasi, tugas, dan proyek).⁵⁵

Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tersebut mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan pemahaman materi, tetapi juga perubahan dalam perilaku dan kebiasaan yang mendukung perkembangan individu secara keseluruhan. Bloom (1956) dalam taksonominya mengklasifikasikan hasil yang dikumpulkan dibagi menjadi tiga domain utama:⁵⁶

- 1) Domain Kognitif: Melibatkan kemampuan berpikir dan pemahaman intelektual, misalnya pengetahuan, pemahaman, menggunakan, menganalisis, menyusun, dan mengevaluasi. Hasil belajar kognitif. Menurut Nitko dapat diukur melalui evaluasi

⁵⁴ Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*, 1st ed. (Jakarta: Penerbit NEM, 2022), 29–30.

⁵⁵ M. Rizal Fuadiy, "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.

⁵⁶ Benjamin S. Bloom et al., "Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals Handbook 1 Cognitive Domain," *Taxonomy of Educational Objectives*, 1956, 62–197.

berbasis tes yang menilai pemahaman, analisis, dan keterampilan berpikir siswa. Evaluasi ini sejalan dengan domain kognitif Bloom yang mencakup enam tingkatan berpikir, mulai dari mengingat hingga mencipta.⁵⁷ Contoh dalam mata pelajaran SKI : Menghafal fakta sejarah, memahami konsep peristiwa sejarah, menganalisis dampak suatu kejadian terhadap peradaban Islam. Dapat diukur dengan tes tertulis, kuis atau analisis.

2) Domain Afektif: Berkaitan dengan perasaan, sikap, dan nilai, seperti penerimaan, tanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi. Contoh dalam mata pelajaran SKI : Siswa menunjukkan ketertarikan (antusias) terhadap sejarah Islam, menghormati tokoh sejarah, dan memiliki sikap toleran terhadap keberagaman budaya dalam Islam. Dapat diukur dengan observasi, jurnal, angket sikap.

3) Domain Psikomotorik: Melibatkan keterampilan motorik dan tindakan fisik, seperti persepsi, kesiapan, gerakan terpinpin, mekanisme, dan penyesuaian. Contoh dalam mata pelajaran SKI : Siswa dapat memerankan tokoh sejarah dalam role playing dengan baik, menunjukkan ekspresi dan gestur yang sesuai. Dapat diukur melalui kinerja portofolio.

⁵⁷ L. W. Anderson and Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives.*, ed. Allyn Bacon., 1st ed. (New York, 2001). hlm. 86

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pembelajaran tidak hanya melibatkan tindakan fisik tetapi juga proses mental, seperti berpikir, oleh karena itu ada banyak elemen yang dapat memengaruhi hasil akhir. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat elemen internal dan eksternal.⁵⁸ Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa sendiri dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Factor ini meliputi:

- 1) Faktor Psikologi, merupakan variabilitas yang berkaitan dengan keadaan siswa.
- 2) Faktor intelegensi (kecakapan) seseorang merupakan faktor bawaan dan kecakapan merupakan salah satu faktor bawaan dari gen. Terdapat dua hal yang berhubungan dengan kecakapan dalam pengetahuan yaitu (a) mengingat prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi, dan (b) menerapkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi. Dengan kemampuan ini, siswa dapat memecahkan masalah belajar serta masalah lain yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Faktor minat dan motivasi. Minat ialah perasaan keterikatan dan keinginan yang tidak kompulsif terhadap suatu barang atau aktivitas. Namun, motivasi adalah hal yang rumit dan akan menyebabkan transformasi energi dalam diri manusia sehingga

⁵⁸ suntoko dkk Abduloh, *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, ed. Yogi, 1st ed. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022).

berkaitan dengan masalah psikologis, emosional, dan afektif. Pembelajaran yang menarik akan membuat minat peserta didik merasa menyenangkan untuk mempelajari, sehingga membantu mempercepat proses belajar dan meningkatkan prestasi siswa. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah tentu akan merasa bersemangat terhadap apa yang dipelajarinya; kedua faktor ini berpengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran.

- 4) Faktor cara belajar, yakni kegiatan untuk melihat bagaimana peserta didik melaksanakan belajar. Hal ini mencakup: konsentrasi belajar, usaha memahami pelajaran, membaca dengan teliti, menyelesaikan dan berlatih mengerjakan soal.

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa, diantaranya :

- 1) Lingkungan Keluarga: Dukungan dari keluarga, seperti perhatian, dorongan, dan fasilitas belajar yang memadai, sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan keluarga yang harmonis dan mendukung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Lingkungan Sekolah: Sekolah dengan lingkungan yang kondusif, seperti guru yang kompeten, fasilitas belajar yang lengkap, serta suasana belajar yang nyaman, dapat mendukung proses belajar yang efektif.

- 3) Teknik Pembelajaran: Teknik pengajaran guru memiliki dampak besar pada hasil belajar siswa. Minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik interaktif seperti *role playing* dan *edutainment*.
- 4) Sarana dan Prasarana: Memiliki akses sarana dan prasarana yang memadai, seperti laboratorium, materi pembelajaran, dan buku pelajaran, membantu siswa dalam memahami materi.
- 5) Pengaruh Teman Sebaya: Teman sebaya dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dengan cara yang baik atau buruk. Meskipun pergaulan yang tidak efektif dapat menghambat proses belajar, kelompok belajar yang produktif dapat meningkatkan hasil belajar.⁵⁹

c. Ciri-ciri Hasil Belajar

Perubahan tingkah laku individu yang memiliki ciri-ciri berikut :

- 1) Perubahan terjadi dengan kesadaran
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat konstruktif dan dinamis
- 3) Perubahan pembelajaran berlangsung lama
- 4) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- 5) Perubahan mencakup semua aspek tingkah laku.⁶⁰

⁵⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, 1st ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 129.

⁶⁰ Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sistem Reproduksi Manusia*, ed. Setyasih Harini, 1st ed. (Surakarta: Unisri Press, 2022), hlm. 24.

Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa proses pendidikan telah berjalan dengan efektif, memenuhi tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Guru dan sekolah dapat menggunakan hasil belajar sebagai umpan balik untuk menilai efektivitas metode pengajaran, kualitas kurikulum, serta kebutuhan pengembangan profesional guru. Pada sisi lain, hasil belajar juga memberikan informasi penting bagi siswa dan orang tua mengenai kemajuan pendidikan dan area-area yang memerlukan perhatian lebih.⁶¹ Dengan memahami konsep hasil belajar, indikator dan faktor yang mempengaruhinya, pendidik dapat merancang metode pembelajaran yang lebih sesuai dan berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

d. Indikator Keberhasilan Belajar

Tanda-tanda atau kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dikenal sebagai indikator hasil belajar. Biasanya, tanda-tanda ini berbentuk tindakan yang dapat diamati dan diukur. Berikut ini adalah beberapa indikator hasil belajar di setiap domain:

1) Indikator Domain Kognitif

- a) Pengetahuan (*Knowledge*): Siswa mampu mengingat dan mengenali informasi yang telah dipelajari, seperti fakta, konsep, dan prinsip.

⁶¹ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019).

- b) Pemahaman (*Comprehension*): Siswa mampu menjelaskan konsep dengan kata-kata mereka sendiri atau meringkas materi yang telah dipelajari.
- c) Aplikasi (*Application*): Siswa mampu menggunakan ide atau prinsip yang telah dipelajari dalam lingkungan yang berbeda.
- d) Analisis (*Analysis*): Siswa mampu memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami bagaimana masing-masing terkait satu sama lain.
- e) Sintesis (*Synthesis*): Siswa mampu menggabungkan informasi untuk membentuk kesimpulan atau menghasilkan sesuatu yang baru.
- f) Evaluasi (*Evaluation*): Siswa mampu menilai atau membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu.

2) Indikator Domain Afektif

- a) Penerimaan (*Receiving*): Siswa menunjukkan kesadaran atau ketertarikan terhadap materi atau nilai tertentu.
- b) Penanggapan (*Responding*): Siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan menunjukkan perhatian yang lebih terhadap materi.
- c) Penilaian (*Valuing*): Siswa menunjukkan sikap positif atau menghargai nilai-nilai tertentu dalam pembelajaran.
- d) Pengorganisasian (*Organizing*): Siswa mampu mengorganisasikan nilai-nilai menjadi sistem nilai pribadi.

- e) Karakterisasi (*Characterizing*): Siswa menunjukkan perilaku yang konsisten dengan nilai-nilai yang telah diinternalisasi.

3) Indikator Domain Psikomotorik

- a) Persepsi (*Perception*): Siswa mampu menggunakan indera untuk mengenali objek atau situasi.
- b) Kesiapan (*Set*): Siswa siap secara fisik dan mental untuk melakukan tindakan.
- c) Gerakan Terpimpin (*Guided Response*): Siswa mampu melakukan gerakan sederhana dengan bimbingan.
- d) Mekanisme (*Mechanism*): Siswa mampu melakukan tindakan atau keterampilan secara otomatis dan lancar.
- e) Penyesuaian (*Adaptation*): Siswa mampu menyesuaikan keterampilan dengan situasi baru atau kondisi yang berbeda.⁶²

Unsur-unsur kognitif yang diuraikan dalam indikator penelitian merupakan fokus utama dari hasil yang dievaluasi dalam penelitian ini. Kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.⁶³ Hasil dari proses pembelajaran diukur dari seberapa baik atau buruknya proses belajar mengajar. Jika pembelajaran memiliki kualitas berikut ini, maka pembelajaran tersebut dianggap berhasil:

⁶² ratih ayu apsari Ni Nyoman parwati, Ptu pasek suryawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, 1st ed. (Depok: Pt Raja Garfindo Persada, 2018), 23–28.

⁶³ Anderson and Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*.

- 1) Daya serap terhadap materi pelajaran mencapai prestasi terbaik baik secara individu atau kelompok
- 2) Peserta didik telah melakukan perilaku yang digariskan dalam pengajaran khusus baik secara individual atau kelompok.
- 3) Proses pemahaman materi terjadi, yang membawa materi ke tahap berikutnya.⁶⁴

2. Metode Pembelajaran Role Playing

a. Definisi Metode Role Playing

Metode *role playing* yakni metode drama atau peran. Dengan pendekatan ini, siswa akan berpura-pura menjadi pemain dalam sebuah skenario dan mendemonstrasikan tindakan yang sesuai. Pendekatan bermain peran dalam pembelajaran menumbuhkan hubungan dan memungkinkan ekspresi otentik melalui penggunaan contoh-contoh kejadian sesungguhnya.⁶⁵ Selain meningkatkan pemahaman hal tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, karena dapat melatih peserta didik berkomunikasi dengan baik.

⁶⁴ Latifah Hanum Rahmah Johar, *Strategi Belajar Mengajar Menjadi Guru Yang Profesional*, ed. Cut Rita Zahara, 3rd ed. (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2019), 180.

⁶⁵ Nur aini sri Adini, *Metode Bermain Peran*, ed. Fazaur Ravida (Riau: Dotplus, 2020), hlm. 11.

b. Langkah-langkah Metode Role Playing

Penerapan simulasi

- 1) Menentukan topik, tema atau masalah serta tujuan yang ingin dicapai
- 2) Guru menentukan pemain yang akan berpartisipasi, peran yang harus dimainkan oleh pemain, dan jumlah waktu yang disediakan.
- 3) Guru memberi peserta didik kesempatan untuk bertanya, terutama tentang orang-orang yang terlibat dalam pameran.

Pelaksanaan simulasi

- 1) Kelompok pemeran mulai memainkan simulasi
- 2) Peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- 3) Guru harus membantu pemeran yang mengalami masalah.
- 4) Simulasi hendaknya diberhentikan saat akhir dari skenario. Dengan arti untuk mendorong peserta didik berfikir dalam menyelesaikan masalah simulasi.

Penutup

- 1) Berbicara tentang proses simulasi atau materi yang disimulasikan. Siswa harus didorong untuk memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan.
- 2) Membuat kesimpulan.⁶⁶

⁶⁶ Hasrian Rudi Setiawan, *Monograf Metode Role Playing*, ed. Rizka Harfiani, 1st ed. (Medan: Umsu Press, 2023), 43.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

Kelebihan metode *role playing* antaranya:

- 1) Dapat memberikan praktik tersembunyi di mana siswa tidak menyadari menggunakan kata-kata terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
- 2) Peserta didik berlatih menjadi fleksibel saat bermain peran karena mereka diharuskan untuk menyampaikan pendapat mereka dengan cepat.
- 3) Dapat memberikan kepada peserta didik kesenangan karena pada dasarnya *role playing* adalah belajar dengan bermain
- 4) Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan kerja sama mereka.
- 5) Menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak
- 6) Memberikan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik mereka saat mereka belajar melalui pendekatan *role playing* dapat membantu mereka lebih memahami materi pelajaran.

Kekurangan metode *role playing* diantaranya:

- 1) Menimbulkan kegaduhan yang terkadang mengganggu kelas lain
- 2) Membutuhkan kemampuan guru untuk mengatur permainan
- 3) Peserta didik kurang menghayati perannya
- 4) Persiapan untuk bermain membutuhkan banyak waktu

d. Teori Belajar Berbasis Metode Role Playing

Teori belajar yang berbasis pada *role playing* menggabungkan beberapa pendekatan yang berfokus pada pembelajaran aktif dan keterlibatan sosial. Berikut adalah beberapa teori yang mendasari penggunaan *role playing* dalam pendidikan:

1) Teori pembelajaran sosial

Teori ini pertama kali dikembangkan oleh Albert Bandura, memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pembelajaran dapat terjadi melalui interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan, teori ini menjelaskan bahwa siswa tidak hanya belajar melalui instruksi langsung, tetapi juga melalui pengamatan terhadap tindakan dan perilaku orang lain. Pengamatan ini kemudian diikuti dengan proses imitasi atau peniruan perilaku tersebut. Teori ini menekankan pentingnya peran model (seperti guru atau teman sebaya) dalam proses pembelajaran. Metode *role playing* sangat relevan dengan teori ini, karena dalam peran bermain, siswa diberi kesempatan untuk mengamati, meniru, dan menginternalisasi tindakan yang relevan dalam situasi sosial tertentu.

Dalam *role playing*, siswa tidak hanya mendengarkan teori atau instruksi dari guru, tetapi mereka secara langsung terlibat dalam sebuah skenario di mana mereka harus berperan sesuai dengan situasi yang diberikan. Dalam penerapannya di kelas, guru dapat memanfaatkan teori pembelajaran sosial ini untuk membentuk

perilaku yang diinginkan dan mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Dengan demikian siswa belajar melalui pengalaman langsung yang dapat memperluas pemahaman siswa terkait interaksi sosial dan pengambilan keputusan.⁶⁷ Dalam hal ini, metode *role playing* menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang memanfaatkan interaksi sosial dan pengamatan terhadap peran yang dimainkan oleh teman mereka. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar dari instruksi guru tetapi juga dari pengalaman dan kontribusi aktif rekan-rekan mereka, yang memperkuat pembelajaran sosial yang lebih aplikatif.

2) Teori Konstruktivisme

Teori ini merupakan teori pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam menciptakan pengetahuan dan pemahamannya sendiri. Teori ini beranggapan bahwa pendidikan harus dibangun berdasarkan pengalaman dan kejadian siswa itu sendiri. Menurut Piaget selaku bapak konstruktivisme siswa tidak hanya pasif mencari informasi tentang lingkungannya, tetapi juga secara aktif menciptakan pemahamannya sendiri tentang dunia melalui interaksi dengan lingkungannya. Selain Piaget teori konstruktivisme dipengaruhi oleh Lev Vygotsky menekankan

⁶⁷ arwan paramansyah Erfita Norman, Windi megayanti, *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1st ed. (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022), 47.

pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan teori ini mempunyai pengaruh yang besar. Guru dianggap sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman.⁶⁸

Teori Konstruktivisme ini menjadi landasan penting untuk memahami bagaimana siswa membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Berdasarkan pandangan teori ini, pembelajaran bukan hanya sekadar menerima informasi, tetapi proses aktif dalam mengonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman. Dalam konteks penelitian ini, teori konstruktivisme mendukung penerapan metode *role playing* yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis, berinteraksi dengan materi pembelajaran, dan menyusun pemahaman mereka dengan cara yang lebih bermakna dan mendalam.

3) Teori Experimental Learning

Experimental learning berlandaskan pada premis bahwa pengalaman adalah dasar dari seluruh proses pembelajaran. Berdasarkan teori ini, individu tidak hanya belajar melalui informasi yang diberikan secara teoritis, tetapi juga melalui keterlibatan langsung dengan lingkungan dan pengalaman yang mereka alami.

Konsep ini dikembangkan oleh David Kolb, yang menekankan

⁶⁸ Dkk Sri Nurhayati, *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Efitra, 1st ed. (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 72–74.

bahwa pembelajaran berbasis pengalaman adalah suatu proses yang dinamis dan berkelanjutan. Menurut Kolb, pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan individu untuk memahami apa yang telah mereka pelajari dengan lebih mendalam melalui interaksi langsung dengan situasi dan lingkungan sekitar.⁶⁹

Melalui pengalaman langsung, siswa dapat mengonseptualisasikan apa yang baru mereka pelajari, memahami relevansi materi tersebut dalam kehidupan nyata, dan kemudian mengujinya dalam praktik. Proses ini membuat pembelajaran lebih bermakna, karena siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik dan melihat hasilnya secara langsung. Dalam konteks penelitian ini, teori pembelajaran eksperimental mendukung penerapan metode *role playing*. Metode ini memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, teman, dan lingkungan pembelajaran secara langsung.⁷⁰

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁶⁹ Wahyuni Christiany Matono, Heni, and Lina Anastasia Karolin, "Implementasi Model Experiential Learning Sebagai Bagian Dari Program Sekolah Ramah Anak," *"Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas"*, 2022, 159–67, [https://eprints.uad.ac.id/14038/1/artikel wahyuni christiany martono.pdf](https://eprints.uad.ac.id/14038/1/artikel%20wahyuni%20christiany%20martono.pdf).

⁷⁰ Rahayu S. Purnami and Rohayati Rohayati, "Implementasi Metode Experiential Learning dalam Pengembangan Softskills Mahasiswa yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen dan Bisnis," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 13, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>.

3. Metode Pembelajaran Edutainment

a. Pengertian Metode Edutainment

Metode pengajaran yang efektif adalah strategi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi, memahami materi pelajaran dengan mudah, dan menyelesaikan tugas dengan sempurna, istilah pendidikan dan hiburan digabungkan menjadi *edutainment*. Sementara *entertainment* adalah hiburan, *education* adalah pendidikan. Dengan kata lain, *edutainment* adalah metode pembelajaran yang diciptakan agar informasi instruksional dan hiburan dapat hidup berdampingan serentak untuk memberikan pendidikan yang menyenangkan. Secara bahasa, ini berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan.⁷¹

b. Langkah-langkah Metode Edutainment

Edutainment merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, sering kali menggunakan media visual seperti gambar, video, animasi atau permainan interaktif. Dengan memanfaatkan media ini, *edutainment* mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Berikut langkah – langkah dalam menerapkan metode *edutainment*:

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran, Menyusun strategi penyampaian
- 2) Guru membagi peserta didik menjadi berkelompok untuk memberikan keaktifan pada peserta didik

⁷¹ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st ed. (Jakarta: kencana, 2016), hlm. 3.

- 3) Guru menjelaskan materi atau tema yang akan dipelajari
- 4) Menyajikan materi sebagai pengantar dengan memberikan pemulaan pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik
- 5) Guru menunjukkan gambar dan memperlihatkan gambar atau animasi yang telah disiapkan, dan peserta didik memperhatikan dengan seksama.
- 6) Guru menunjuk atau memanggil siswa berulang kali untuk memasang atau mengurutkan foto.
- 7) Guru menyiapkan quiz dan pertanyaan untuk setiap kelompok sebagai ajang permainan
- 8) Pada quiz atau permainan tersebut siswa diminta untuk menjawab dan menjelaskan setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru dan alasan dasar atas jawaban pemikirannya didepan teman lainnya.
- 9) Kesimpulan atau rangkuman isi dari materi yang dipelajari peserta didik.⁷²
- 10) Penutup dengan mengevaluasi proses jalannya pembelajaran.

c. Teori Belajar Berbasis Edutainment

Salah satu teori yang memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah teori pembelajaran berbasis *edutainment*. Para ahli pendidikan telah mengembangkan banyak teori dan psikologi mengenai cara terbaik untuk melibatkan siswa

⁷²Sri Wahyuningsih, *Penerapan Model Picture and Picture*, ed. M Hidayat, 1st ed. (Lombok: Insan Cendekia, 2022), hlm.21.

mengambil bagian dalam kegiatan belajar sehingga mereka dapat mengambil manfaat dari dan mempertahankan informasi yang disampaikan kepada mereka secara efektif.⁷³ Adapun pada teori pembelajaran berbasis *edutainment* akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Teori belajar Kooperatif

Teori ini berfokus pada pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antara individu-individu dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pendekatan ini, siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari berbagai latar belakang dan kemampuan untuk memecahkan masalah, mengerjakan tugas, atau menyelesaikan proyek bersama. Pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kolaborasi dan interaksi antara siswa, dengan tujuan untuk saling membantu dan belajar satu sama lain dalam proses mencapai tujuan akademis. Konsep dasar dari teori ini adalah bahwa setiap anggota kelompok memiliki kontribusi yang saling bergantung, yang berarti keberhasilan kelompok tidak hanya ditentukan oleh upaya individu tetapi oleh kontribusi bersama.⁷⁴

Selain itu, siswa dapat belajar untuk menerima kekurangan diri mereka sendiri dan orang lain, yang meningkatkan

⁷³ Rahmat Shodiqin, "Pembelajaran Berbasis Edutainment," *Jurnal Al-Maqoyis* 4, no. 1 (2016): 36–52, <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/>.

⁷⁴ Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Muftadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64, <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/82>.

keterampilan sosial seperti empati, toleransi, dan kemampuan untuk bekerja dalam tim. Pembelajaran kooperatif juga memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan bekerja sama, siswa dapat memanfaatkan kekuatan dan keahlian masing-masing anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas atau memahami konsep yang sulit. Melalui diskusi dan kolaborasi, mereka bisa mendapatkan perspektif yang berbeda dan memperkaya pemahaman mereka tentang topik yang dipelajari. Dalam konteks penelitian ini, teori belajar kooperatif mendukung penerapan *edutainment*, di mana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk merencanakan dan melaksanakan permainan peran atau aktivitas edukatif.⁷⁵

2) Teori Otak Triun

Paul Maclean mengemukakan gagasan tentang “otak tritunggal,” atau tiga otak dalam satu kepala. Berdasarkan teori tersebut otak manusia dibagi menjadi 3 bagian yakni *reptilian complex* (otakreptil), *limbic system* (sistem limbic), *Neo cortex* (neokortek).⁷⁶ Teori otak tritunggal ini mengilustrasikan bagaimana ketiga bagian otak berinteraksi untuk membentuk pengalaman, termasuk dalam konteks pembelajaran. Maclean

⁷⁵ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Penerbit Graha Cendekia Yogyakarta, 2017), hlm. 6.

⁷⁶ Relly Maulita, Ermis Suryana, and Abdurrahmansyah, “Neurosains dalam Proses Belajar dan Memori,” *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan* 8, no. 2 (2022): 1–16, <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.264>.

berpendapat belajar harus menyenangkan karena jika ketiga bagian otak yang disebutkan di atas bekerja sama, otak akan berfungsi dengan baik, menjadikan keseluruhan lebih mudah untuk memahami hal-hal yang diberikan jika sirkuit otak berfungsi dengan baik.⁷⁷

Metode *edutainment* sangat relevan dalam konteks ini karena pendekatan yang menyenangkan dan menghibur dapat merangsang ketiga bagian otak tersebut. *Edutainment* berusaha membuat pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga melibatkan emosi (*limbic system*) dan merangsang kemampuan kognitif (*neokorteks*) sambil tetap menjaga respons dasar (*reptilian complex*). Ketika pembelajaran dikemas dengan cara yang menghibur, otak lebih mudah menyerap informasi karena ketiga bagian otak ini bekerja bersama dengan baik. Oleh karena itu, *edutainment* menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kesiapan belajar siswa, memastikan otak bekerja dengan optimal dan memudahkan pemahaman materi. Dapat disimpulkan pembelajaran yang menyenangkan akan merangsang ketiga bagian otak—*reptilian complex*, sistem limbik, dan neokorteks—untuk bekerja secara optimal. Dengan melibatkan emosi dan kecerdasan kognitif, *edutainment* menciptakan pengalaman pembelajaran yang

⁷⁷ Adi W Gunawan, *Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*, 1st ed. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), 57–58.

lebih holistik dan menyeluruh, yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan menyerap materi.

3) Teori Kecerdasaan Majemuk

Teori kecerdasan majemuk menjelaskan bahwa semua orang mungkin memiliki kecerdasan majemuk. Ini karena tidak menutup kemungkinan bahwa setiap orang memilikinya derajat intelegences meskipun tidak sama atau beragam. Howard Gardner mengemukakan dalam bukunya *Frame Of Mind*, bahwa kecerdasan otak termasuk kecerdasan verbal dan linguistik, kecerdasan musikal, kecerdasan logis, interpersonal dan naturalis.⁷⁸ Metode edutainment memungkinkan pendekatan pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan beragam kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki siswa, membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan dengan potensi setiap siswa.

Dengan demikian, teori ini mendukung penggunaan metode *edutainment* sebagai strategi pembelajaran yang dapat merangsang otak secara menyeluruh dan menyesuaikan dengan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu, meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa secara lebih maksimal.

⁷⁸ Anita Lie, *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruangruang Kelas*, 1st ed. (Jakarta: Pt Grasindo, 2002), hlm. 40.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Edutainment

Edutainment pada dasarnya dapat digunakan dalam model pendidikan apa pun, dengan tujuan dan teori pembelajaran yang menyenangkan, dalam pembelajaran ini *edutainment* yang akan diterapkan berbasis picture and picture sebagai pendekatan utama.

Kelebihan metode *edutainment* diantaranya:

- 1) Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran akan menghasilkan kemandirian yang positif, di mana konsolidasi akan didapatkan bersama-sama
- 2) Setiap siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan guru harus menilai peserta didik
- 3) Kerja sama yang tinggi ditingkatkan selama proses pembelajaran, yang menghasilkan keterampilan sosial. Dan membuat penguasaan materi menjadi meningkat

Kekurangan metode *edutainment* :

- 1) Dalam mengembangkan strategi pembelajaran, guru harus dapat mengidentifikasi berbagai kemampuan dan kelemahan peserta didik
- 2) Metode pembelajaran *edutainment* membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Dalam pembelajaran ini akan terlihat anak yang aktif dan pasif yang membuat kurangnya kepercayaan diri pada peserta didik yang kurang aktif.

e. Tujuan Metode Edutainment

Dalam metode *edutainment* terdapat beberapa tujuan diantaranya:

- 1) mendorong siswa untuk berinteraksi secara verbal,
- 2) meningkatkan kefasihan dan kepercayaan diri siswa,
- 3) menyediakan konteks pembelajaran,
- 4) merupakan alat untuk menghilangkan rasa bosan,
- 5) sebagai alat untuk mempertahankan, menguatkan, dan mengembangkan ketampilan dan kemampuan siswa.⁷⁹

G. Kerangka Berpikir

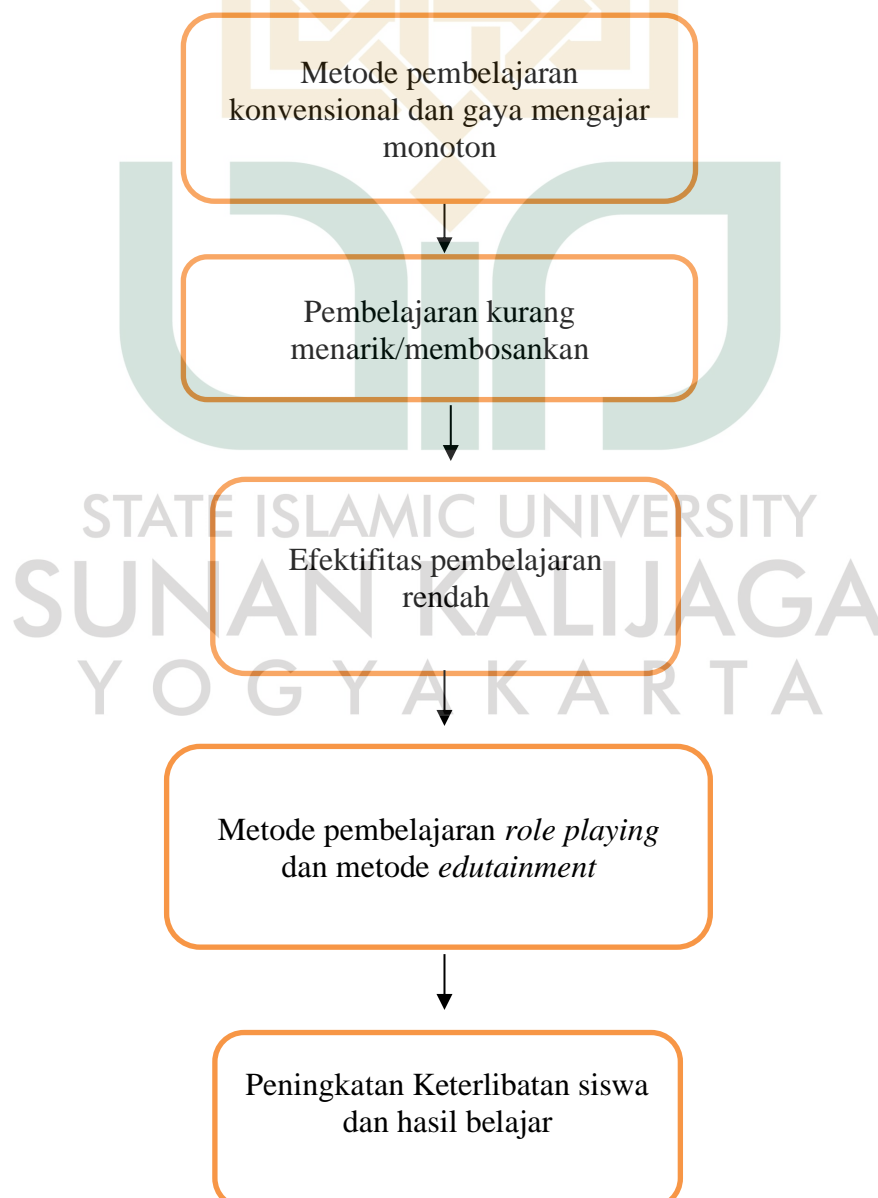
Kerangka pemikiran yang menghasilkan hipotesis dapat dibangun berdasarkan latar belakang masalah. Hubungan antar variabel yang akan diteliti (X) akan dijelaskan secara teoritis dengan kerangka pemikiran yang baik. Pendekatan pembelajaran, khususnya metode *role playing*, *edutainment*, dan konvensional merupakan variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi. Sedangkan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi (Y).

Pada siswa kelas 3 MIN 2 Sleman mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode pengajaran konvensional, yang menyebabkan siswa menjadi sangat bosan saat belajar dan menghasilkan hasil belajar yang kurang ideal. Lebih banyak siswa yang belajar secara pasif selama proses pembelajaran. Situasi ini menunjukkan kurangnya minat siswa dalam belajar

⁷⁹ Amirudin, *Metode Metode Mengajar Perspektif Al Qur'an dan Implementasinya Terhadap PAI*, 1st ed. (Yogyakarta: Deeppublish, 2023), hlm. 244–47.

Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dan mengurangi ketidaknyamanan mereka saat mempelajari sejarah kebudayaan Islam, diperlukan modifikasi metodologi pengajaran. Sejarah kebudayaan Islam dapat dipelajari melalui penggunaan teknik *edutainment* dan *role playing* atau bermain peran. Telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya bahwa pendekatan pengajaran ini lebih menyenangkan dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dibawah ini terdapat gambaran kerangka berpikir dalam bentuk bagan:

Gambar 1.1
Kerangka Berfikir Penelitian



H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sementara ketika pertanyaan penelitian ditulis sebagai kalimat pertanyaan, hipotesis berfungsi sebagai solusi jangka pendek. Karena jawabannya hanya bergantung pada keyakinan yang relevan daripada fakta nyata yang dikumpulkan melalui pengumpulan data.⁸⁰

Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang harus dibuktikan melewati penelitian. Dan tidak akan menemukan jawaban valid apabila tanpa penelitian. Adapun hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan antara metode *role playing*, metode *edutainment* dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas 3 MIN 2 Sleman Yogyakarta. Atau dalam perumusan sebagai berikut:

H₁₁: Terdapat perbedaan antara penerapan metode *role playing* dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta.

H₁₀: Tidak ada perbedaan antara penerapan metode *role playing* dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta.

H₂₁: Terdapat perbedaan antara penerapan metode *edutainment* dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta.

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 22nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 20.

- H2₀: Tidak ada perbedaan antara penerapan metode *edutainment* dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta
- H3₁: Terdapat perbedaan antara penerapan metode *role playing* dan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta.
- H3₀: Tidak ada perbedaan antara penerapan metode *role playing* dan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta
- H4₁: Terdapat perbedaan antara penerapan metode *role playing*, metode *edutainment* dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta.
- H4₀: Tidak ada perbedaan antara penerapan metode *role playing*, metode *edutainment* dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 3 di MIN 2 sleman Yogyakarta.

I. Sistematika Pembahasan

Jika dilakukan pembahasan secara menyeluruh dan metodelis, maka pengembangan tesis ini akan menghasilkan temuan yang komprehensif. Penulisan ini akan memberikan ringkasan pembahasan secara keseluruhan. Bagian formalitas terdiri dari halaman pengesahan, halaman persetujuan pembimbing, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, tabel, gambar, dan lampiran. Bagian isi memiliki subbagian masing-masing lima bab:

BAB I : adalah pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian tentang “Studi komparasi penerapan metode *role playing* dan metode *edutainment* terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa kelas 3 di MIN 2 Sleman Yogyakarta” , kerangka teori (Hasil belajar, metode *role playing*, metode *edutainment*, sejarah kebudayaan Islam), kerangka berpikir, hipotesis penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II : Berisikan metode penelitian, rencana penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, alat, dan uji validitas, uji realibilitas, analisis butir soal, aplikasi *spss*.

BAB III : Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum lokasi penelitian berupa profil lokasi penelitian, visi, misi, tujuan, data guru karyawan, data jumlah siswa putra siswi putri, program unggulan MIN 2 Sleman.

BAB IV : Pada bab ini, berisikan terkait Hasil penelitian dan pembahasan berupa deskripsi hasil penelitian, hasil uji hipotesis penelitian (uji normalitas, uji homogenitas, uji independent t test), pembahasan, keterbatasan penelitian.

BAB V : Pada bab ini, berisikan mengenai penutup yang mencakup kesimpulan, implikasi praktis dan teoritis serta saran untuk penelitian mendatang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *role playing* dan konvensional. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, yang mengindikasikan bahwa perbedaan antara kedua kelompok tersebut adalah signifikan. Rata-rata perbedaan antara kelompok *role playing* dan konvensional adalah 3.045, dengan Std. Error Difference sebesar 0.707. Hal ini yang menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode Konvensional. Dengan demikian, metode *role playing* dapat dianggap lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
2. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *edutainment* dan konvensional. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, yang mengindikasikan bahwa perbedaan antara kedua kelompok tersebut adalah signifikan. Rata-rata perbedaan antara kelompok *edutainment* dan konvensional adalah 3.091, dengan Std. Error Difference sebesar 0.682. Hal ini yang menunjukkan bahwa metode *edutainment* memberikan hasil belajar yang lebih tinggi

dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, metode *edutainment* dapat dianggap lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

3. Berdasarkan hasil penelitian perbandingan antara metode *role playing* dan *edutainment* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Uji t menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.930, yang lebih besar dari 0.05, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Rata-rata perbedaan antara kelompok *role playing* dan *edutainment* adalah -0.045, dengan Std. Error Difference sebesar 0.516. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kedua metode pembelajaran tersebut.
4. Berdasarkan hasil uji ANOVA, penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan tiga metode pembelajaran yang berbeda, yaitu *role playing*, *edutainment*, dan konvensional. Nilai signifikansi sebesar 0.000 menunjukkan bahwa perbedaan ini bukan terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan. Analisis data menunjukkan bahwa kelompok siswa yang belajar dengan metode *role playing* memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 12.96 dengan standar deviasi 1.819, sedangkan kelompok *edutainment* juga memperoleh rata-rata hasil belajar yang sama. Sementara itu, kelompok yang menggunakan metode konvensional memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih rendah, yaitu 10.32, dengan

standar deviasi 2.773. Hasil ini menunjukkan bahwa baik metode *role playing* maupun *edutainment* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Meskipun demikian, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara metode *role playing* dan *edutainment*, yang mengindikasikan bahwa keduanya memiliki efektivitas yang serupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoritis

- a. *Role playing* (bermain peran) metode pembelajaran dimana siswa memerankan situasi atau karakter tertentu untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung. Memperkuat teori belajar konstruktivisme menurut Piaget dan Vygotsky, pembelajaran terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman. Dalam *role playing*, siswa berinteraksi dan mempraktikkan pengetahuan, memperkuat pemahaman mereka tentang materi yang diberikan guru. Serta memungkinkan siswa untuk menginternalisasi konsep secara lebih mendalam dibandingkan hanya melalui metode konvensional atau pembelajaran pasif. Pengalaman langsung dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif yang berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.
- b. *Edutainment* perpaduan antara pendidikan dan hiburan, yang bertujuan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Memperkuat dari teori belajar behaviorisme dalam metode ini elemen

hiburan berfungsi sebagai reinforcement atau penguatan positif, sehingga membantu siswa lebih termotivasi dan merasa senang dalam proses belajar. Game, cerita dan aktivitas interaktif lainnya yang menyenangkan membuat siswa lebih fokus dan meningkatkan retensi informasi. Hiburan dalam *edutainment* dapat menarik siswa dalam meningkatkan konsentrasi mereka, retensi informasi meningkat karena otak lebih mudah memproses dan menyimpan informasi yang dianggap menyenangkan dan relevan.

- c. Menurut skinner terkait hasil belajar teori behaviorisme menekankan bahwa hasil belajar akan terlihat dari perubahan perilaku melalui penguatan positif. Teori kognitivisme (piaget, Bruber) berfokus pada pengolahan informasi dan kemampuan berpikir kritis, serta teori konstruktivisme (Vygotsky) mendorong siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial.

2. Implikasi Praktis

- a. Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Sleman yang dapat mempengaruhi siswa menyangkut atau memberikan dampak signifikan dari beberapa indikator, yakni dalam (1) penguatan karakter, ketrampilan sosial, dan keberanian serta kedisiplinan, (2) Kemampuan siswa memahami peran tokoh sejarah, (3) Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. Metode ini mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Metode ini dapat menjadi acuan bagi

guru dalam menciptakan pembelajaran aktif yang tidak hanya berorientasi pada nilai akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan ketrampilan siswa.

- b. Penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 2 Sleman difokuskan pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dengan indikator: (1) keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui media interaktif bergambar, (2) pemahaman konsep siswa melalui alat bantu gambar atau foto dan permainan edukatif. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar karena pengalaman yang menyenangkan dan relevan, serta guru dapat mengintegrasikan teknologi dan alat bantu visual dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan daya tarik pembelajaran dan motivasi siswa
- c. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MIN 2 Sleman Yogyakarta setelah diterapkannya metode *role playing* dan metode *edutainment*, dapat dilihat dari beberapa indikator: (1) peningkatan nilai akademik dalam evaluasi lebih berkala, (2) ketrampilan sosial siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi, (3) Tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan (4) kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat atau bercerita tentang tokoh sejarah. Kombinasi kedua metode ini memberikan dampak positif pada hasil belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik.

C. Saran

Berikut ini adalah beberapa rekomendasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi semua bagian terkait sekolah, penelitian lebih lanjut, dan pihak-pihak yang berkepentingan :

1. Bagi pengelola sekolah, penting untuk lebih mengoptimalkan metode pembelajaran dengan menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan, sehingga dapat memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.
2. Untuk peneliti yang akan datang, agar dapat memperluas penelitian ini dengan menambahkan variabel tambahan, baik sebagai variabel independent maupun dependen.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, suntoko dkk. *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Edited by Yogi. 1st ed. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Adini, Nur aini sri. *Metode Bermain Peran*. Edited by Fazaar Ravida. Riau: Dotplus, 2020.
- Afandi, Muhammad. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. 1st ed. Semarang: Unisula Press, 2011.
- Alfianti, Evi, and Wanda Kartikasari. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone." *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro* 1, no. 2 (2023): 127–34. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.19>.
- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Muftadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/82>.
- Alifia. "Pentingnya Pendidikan Ski Dalam Shaping Karakter Siswa di Era Modern." *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2024): 67–79. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.2422>.
- Amirudin. *Metode Metode Mengajar Perspektif Al Qur'an dan Implementasinya Terhadap PAI*. 1st ed. Yogyakarta: Deeppublish, 2023.
- Anderson, L. W., and Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Edited by Allyn Bacon. 1st ed. New York, 2001.
- Andre Bahrudin, Aiman Fikri, Mardiah Astuti, Ismail Sukardi, Fatimah Zahro. "Jurnal Taujih Jurnal Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Inovasi Dan Tradisi : Analisis Perbandingan Metode Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar / Mi Jurnal Taujih Jurnal Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Taujih Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 02 (2024): 52–67.
- Anggriani, Risva, and Ishartiwi Ishartiwi. "Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>.
- Aprido, Muktar, Tarida. *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook Aprido Dkk*, n.d.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- . *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. 5th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- . *Prosedur Penelitian*. 1st ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019).
- Badriyah, Laila. "Penerapan Metode Edutainment dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru." *Jurnal Kependidikan Islam* 12, no. 2 (2022): 115–26. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.115-126>.

- Bahtiar, Reza Syehma, and Diah Yovita Suryarini. "Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2019): 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>.
- Bloom, Benjamin S., M. D. Engelhart, E. J. Furst, W. H. Hill, and David R. Krathwohl. "Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals Handbook 1 Cognitive Domain." *Taxonomy of Educational Objectives*, 1956, 62–197.
- Crowther, C. H. *Seeing and Learning*. New Scientist. Vol. 162, 1999.
- Daradjat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Desti Siti Hanifah, Supatmi, Et.al. *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by Dini Wahyu Mulyasari. 1st ed. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023.
- Dewantara, Ki Hajar. *Karya Ki Hajar Dewantara Bab 1 : Pendidikan*. Jakarta : Majelis Luhur Taman siswa, 1961.
- Dini Siswani, Mulia, and Suwarno. "PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah di SD Negeri Kalisube, Banyumas." *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan* IX, no. 2 (2016).
- Dokumentasi. "Power Point Profil MIN 2 Sleman." Sleman, 2022.
- Erfita Norman, Windi megayanti, arwan paramansyah. *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1st ed. Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022.
- Fachrudin, Yudhi. "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 6, No. 1 (2023). <https://doi.org/10.51476/Dirasah.V6i1.458>.
- Fadlillah, M. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. 1st ed. Jakarta: kencana, 2016.
- Febriyanti, Rita. "Improving Students Speaking Ability Through Role Play Method." *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 2023, 1–84.
- Fiatul Mungawanah, Mursilatussa'adah. "Upaya Peningkatan Karakter Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing Kelas 4 di Sd Negeri 1 Podoluhur." *IBTIDA Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2022): 86–87.
- Fuadiy, M. Rizal. "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009.
- Gunawan, Adi W. *Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*. 1st ed. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Hakima, Azizatul, and Lutfiyah Hidayati. "Peran Model Experiential Learning dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana." *E-Journal* 09, no. 03 (2020): 51–59.
- Hanip, E., Rizal, S., & Putra, T., S. Rizal, and T. Putra. "Implementation of Experiential Learning in Social Studies Courses at Musamus University."

- Inventa* 7, no. 2 (2023): 161–66.
- Hayati, Sri. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Penerbit Graha Cendekia Yogyakarta, 2017.
- Hayya, Luma'ul 'Adilah, and Abu Dharin. "Peran Kognitif Taksonomi Bloom dalam Pengembangan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *J-PGMI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6, no. 1 (2023): 73–83.
- Hidayat, Komarudin. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009.
- Huda, Nurul, and Maemonah Maemonah. "Penerapan Modelling Teori Albert Bandura Pada Mata Pelajaran Fikih di MI Ummul Qura." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 1088. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1130>.
- Idris, Gusti. "Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Ungkapan Pemaparan." *Jurnal Pembelajaran Prospektif* 3, no. 2 (2018): 134–48. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/view/37812>.
- Isjoni. *Guru Sebagai Motivator Perubahan*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009.
- Jaelani, Aceng. "Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyya (Mi)." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 1 (2015): 1–16. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>.
- Kadi, Titi. *Model dan Starategi Pembelajaran*. Edited by Ahmad Muadzin. 1st ed. Mojokerto: Al Hikmah Presindo, 2021.
- Kadir. *Statistik Terapan*. Depok: Raja Gerindo Persada, 2017.
- Khaledi, Ata, Raziye Ghafouri, Sima Zohari Anboohi, Malihe Nasiri, and Mohsen Ta'atizadeh. "Comparison of Gamification and Role-Playing Education on Nursing Students' Cardiopulmonary Resuscitation Self-Efficacy." *BMC Medical Education* 24, no. 1 (2024): 1–6. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05230-7>.
- Kolb, David A. *Experiential Learning*. Edited by Amy Neidlinger. 2nd ed. USA: United States of America, 2014.
- Lestari, Puji. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019." *Journal Ilmiah Rinjani* 7, no. 2 (2019): 98. <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>.
- Lie, Anita. *Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruangruang Kelas*. 1st ed. Jakarta: Pt Grasindo, 2002.
- Mahmudi, Ihwan. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Lintang books, 2020.
- Manalu, Effendi. "Penerapan Pendekatan Konstruktivis Sosial Dalam." *Jurnal Handayani* 2, no. 1 (2014): 13–23. <https://doi.org/10.24114/jh.v2i1.1733>.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data*. 3rd ed. Jakarta: Pt Raja Garfindo Persada, 2012.
- Matono, Wahyuni Christiany, Heni, and Lina Anastasia Karolin. "Implementasi Model Experiential Learning Sebagai Bagian dari Program Sekolah Ramah Anak." *"Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas"*, 2022, 159–67. [https://eprints.uad.ac.id/14038/1/artikel wahyuni](https://eprints.uad.ac.id/14038/1/artikel%20wahyuni)

christiany martono.pdf.

- Maulidiyah, Yuli, Khusni Mubarak, and Ery Rahmawati. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>.
- Maulita, Relly, Ermis Suryana, and Abdurrahmansyah. "Neurosains dalam Proses Belajar Dan Memori." *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan* 8, no. 2 (2022): 1–16. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.264>.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistic*. 2nd ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Mubayyinah, Nurrahmatika, and Moh. Yahya Ashari. "Efektivitas Metode Active Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A Di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2017): 75–93. journal.unipdu.ac.id/index.php/jpi/index.
- Muhyidin, Asep, and Masrupi Masrupi. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Menulis Bahasa Indonesia." *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 3, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.30870/jmbsi.v3i2.5225>.
- Mukhasonah, Dewi, and Nur 'Azah. "Implementasi Program Gerakan Literasi Madrasah (Gelem) dalam Peningkatkan Budaya Membaca dan Menulis Siswa di Mtsn 3 Jombang." *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2022): 131–54. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v4i2.610>.
- Nanang, Nuryadi dan. *Evaluasi Dan Proses Pembelajaran Matematika*. 1st ed. Yogyakarta: Leutika Prio, 2016.
- Nasution, Fauziah, Zuhrona Siregar, Riska Anita Siregar, and Annisa Zakhra Manullang. "12 Pembelajaran dan Konstruktivis (Fauziah Nasution, Dkk) Madani." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12 (2024): 837–41. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10465606>.
- Ni Nyoman parwati, Ptu pasek suryawan, ratih ayu apsari. *Belajar dan Pembelajaran*. 1st ed. Depok: Pt Raja Garfindo Persada, 2018.
- Nur, Amiruddin Z. "Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Al-Ibrah* 6, no. 1 (2017): 60–68.
- Nurhasanah, A. I., Sujana. A., & Sudin. A. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 4, no. 2 (2023): 182–91.
- Nuridayanti. *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*. 1st ed. Jakarta: Penerbit NEM, 2022.
- Pangestu, Gilang Aji, and Yeni Kurniawati. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model Edutainment." *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 8, no. 2 (2019): 225–36. <https://doi.org/10.17509/factum.v8i2.22153>.
- Pitriani, Hani, Deni Faslah, and Imas Masitoh. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin* 9, no. 1 (2023): 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Edited by Meita. 1st ed. Yogyakarta: Ar Ruzz, 2016.

- Pratama, Rinaldo Adi, and Inne Marthyane Pratiwi. "Hasil Belajar Sejarah Indonesia Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is A Teacher Here Berdasarkan Kemandirian Belajar." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 6, No. 1 (2019). <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i1.1036>.
- Purnama Sari, Tungga. "Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya." *PAUD Teratai* 2, no. 2 (2013): 1–12.
- Purnami, Rahayu S., and Rohayati Rohayati. "Implementasi Metode Experiential Learning dalam Pengembangan Softskills Mahasiswa Yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen Dan Bisnis." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 13, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>.
- Rahma Dena, Hijra, Pendidikan Sejarah, and Fakultas Keguruan dan. "Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Rambah Hilir." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022).
- Rahmah Johar, Latifah Hanum. *Strategi Belajar Mengajar Menjadi Guru Yang Profesional*. Edited by Cut Rita Zahara. 3rd ed. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2019.
- Rahman, Aulia Arif. "Islam dan Budaya Masyarakat Yogyakarta Ditinjau." *EL HAKAH Jurnal Budaya Islam* 13, no. 1 (2011).
- Rasyid, Harun. "Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan." *Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12345>.
- Rosadi, Khumaini, and Tiara Wulandari. "Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTs DDI Bontang Tahun Pembelajaran 2022/2023." *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2024): 153–70.
- Rumbaya, Emmy. "Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Metode Teka-Teki Silang di Kelas VIII D SMP Negeri 1 Ende." *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 8, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.37478/jpe.v8i1.2744>.
- Salim, Fahrul Razi, Rusnila Hami, Ma'ruf, and Arief Sukino. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Edited by Syamsul Kurniawan. 2nd ed. Kalimantan Barat: IAIN Pontianak Press, 2017.
- Sarbaitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, and Muhammadong. "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kreatif." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 2 (2024): 367–79. <https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>.
- Setiawan, Hasrian Rudi. *Monogrof Metode Role Playing*. Edited by Rizka Harfiani. 1st ed. Medan: Umsu Press, 2023.
- Setiawati, Eka, Suci Aprilyati R, Ayu Fajarwati, and Yusdiana Yusdiana. "Penerapan Edutainment dalam Meningkatkan Kemampuan Eksploratif Anak Usia Dini." *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 9, no. 1 (2022): 50–59. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.379>.
- Shodiqin, Rahmat. "Pembelajaran Berbasis Edutainment." *Jurnal Al-Maqoyis* 4, no. 1 (2016): 36–52. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/maqoyis/article/view/792/pdf>.

- Silvia Marlina. "11211-Article Text-33839-1-10-20230108" 5 (2023): 1811–22.
- Sitepu, Juli Maini. "Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." *The Progressive and Fun Education Seminar*, 2017.
- Somadayo. "Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Gambar Pada Konsep Cerita Pengalaman Yang Mengesankan Siswa Kelas V Sd Negeri 27 Kota Ternate." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 6, no. 1 (2020): 71–80.
- Sri Nurhayati, Dkk. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Edited by Efitra. 1st ed. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Suarca, Kadek, Soetjiningsih Soetjiningsih, and IGA. Endah Ardjana. "Kecerdasan Majemuk Pada Anak." *Sari Pediatri* 7, no. 2 (2016): 85. <https://doi.org/10.14238/sp7.2.2005.85-92>.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Pt Raja Garfindo, 2008.
- Sudirman, Sudirman, and Suswati Hendriani. "Upaya Peningkatan Prestasi Siswa di Smp Negeri 7 Sawalunto." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, No. 2 (2022). <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i2.56>.
- Sudrajat, Didi, Muhammad Amsal Sahban, Sulaminingsih Sulaminingsih, Pipit Rahayu, I Wayan Karang Utama, and Rezki Novianti. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Spss dalam Pengolahan Data Peneliti." *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 4 SE-Articles (2024): 6014–18. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/31135>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*. 22nd ed. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Ikapi Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suhono. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sistem Reproduksi Manusia*. Edited by Setyasih Harini. 1st ed. Surakarta: Unisri Press, 2022.
- Sukardi. *Metdologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Sukardi, Muhammad. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasinya*. 1st ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Psutaka Pelajar, 2009.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. 1st ed. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Tabrani, Ahmad, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, and Dwi Istiyani. *Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Edited by Muhammad Zain. 1st ed. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.
- Tarmujianto, Tarmujianto. "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Publik." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 5, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i2.7047>.

- Ulfah, and Opan Arifudin. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021).
- Utami, I.G.A. Lokita Purnamika. "Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris." *Prasi* 11, no. 01 (2016): 4–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/download/10964/7022>.
- Wahyuningsih, Sri. *Penerapan Model Picture and Picture*. Edited by M Hidayat. 1st ed. Lombok: Insan Cendekia, 2022.
- Warsita, Bambang. "Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar." *Jurnal Teknodik* XII, no. 1 (2018): 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.
- . "Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar." *Jurnal Teknodik*, 2018. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.
- Xu, Lingling, Wangkai Liu, Xiaoyun Jiang, and Yijuan Li. "Impact of Using Peer Role-Playing on the Clinical Skills Performance of Pediatric Trainees." *BMC Medical Education* 23, no. 1 (2023): 1–5. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04554-0>.