

SKRIPSI

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS Di MTS
MA'ARIF 1 PUNGGUR**

Oleh:

**Devi Damayanti
NPM: 2201071009**



**Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2026 M**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS Di MTS
MA'ARIF 1 PUNGGUR**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**Devi Damayanti
NPM: 2201071009**

**Pembimbing: Atik Purwasih, M.Pd
NIP 199205032019032009**

**Program Studi: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas: Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2026 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Devi Damayanti
NPM : 2201071009
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MTs
MA' ARIF 01 PUNGGUR

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui
Ketua Program Studi Tadris IPS


Anita Lisdiana, M.Pd.
NIP. 199308212019032020

Metro, 19 Februari 2026



Atik Purwasih, M.Pd.
NIP. 19920503 201903 2 009

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MTs
MA`ARIF 01 PUNGGUR
Nama : Devi Damayanti
NPM : 2201071009
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 19 Februari 2026
Pembimbing



Atik Purwasih, M.Pd.
NIP. 19920503 201903 2 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dawantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp: (0725) 47297; 42775; Faksimil: (0725) 47296; Website: www.uinjember.ac.id; e-mail: humas@uinjember.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-0902/UH.36.1/D/PP.00.9/03/2026

Skripsi dengan judul: PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR, yang disusun oleh: Devi Damayanti, NPM: 2201071009, Program Studi: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jumat/27 Februari 2026.

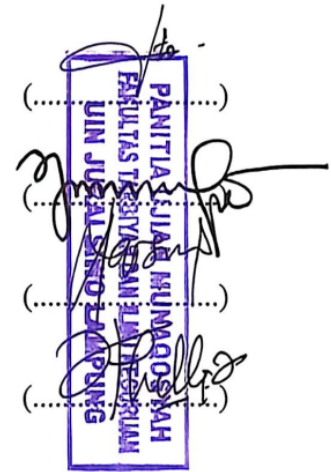
TIM PENGUJI

Penguji I : Atik Purwasih M.Pd.

Penguji II : Dr. Wardani M.Pd.

Penguji III : Karsiwan M.Pd.

Penguji IV : Wellfarina Hamer M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS Di MTS MA'ARIF 1 PUNGGUR

Oleh:
Devi Damayanti

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VIII di MTs Ma'arif 01 Punggur yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran dan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VIII di MTs Ma'arif 01 Punggur. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar IPS siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran serta rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* menggunakan desain *non-equivalent control group*. Sampel penelitian berjumlah 56 siswa yang terdiri dari kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest), observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *role playing* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari *t-tabel*, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif tipe *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di MTs Ma'arif 01 Punggur.

Kata Kunci: metode pembelajaran aktif, *role playing*, hasil belajar, IPS

**THE EFFECT OF ACTIVE LEARNING ROLE-PLAYING METHOD ON
SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES AT MTS MA'ARIF 1
PUNGGUR**

ABSTRAK

This study was motivated by the low learning outcomes in Social Studies (IPS) among eighth-grade students at MTs Ma'arif 01 Punggur, which were caused by the lack of variation in teaching methods and the low level of students' active participation in the learning process. This study aims to determine the effect of the active learning method of role playing on students' learning outcomes in Social Studies (IPS) for eighth-grade students at MTs Ma'arif 01 Punggur. The background of this research is based on the low learning outcomes of students caused by the lack of varied learning methods and the low level of students' active participation in the learning process. The learning methods applied by teachers tend to be conventional and less engaging for students. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 56 students, with class VIII C as the experimental group and class VIII F as the control group. Data collection techniques included tests (pretest and posttest), observation, and documentation. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing through an independent sample t-test. The results showed a significant difference in learning outcomes between students taught using the active learning role playing method and those taught using the Problem Based Learning (PBL) method. The hypothesis testing indicated that the calculated t-value was greater than the t-table value, leading to the acceptance of H_a and the rejection of H_0 . Therefore, it can be concluded that the active learning method of role playing has a significant effect on improving students' Social Studies learning outcomes. This method enhances students' learning outcomes, understanding of learning materials in the Social Studies learning process.

Keywords: active learning method, role playing, learning outcomes, social studies

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Devi Damayanti

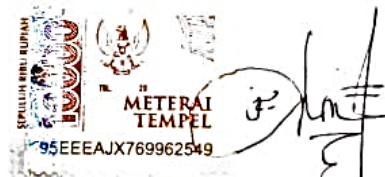
NPM : 2201071009

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil saya kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya dan disebut dalam daftar Pustaka.

Metro, 04 Januari 2026
Yang menyatakan,



Devi Damayanti
NPM. 2201071009

MOTTO

Dalam setiap lelah, belajar bersabar, dalam setiap jatuh aku belajar bangkit, dan dalam setiap doa aku menyerahkan hasil sepenuhnya kepadanya. Sebab aku percaya, bersama kesulitan selalu ada kemudahan

(QS. Al-Insyirah: 6)

Keterbatasan bukan penghalang, melainkan alasan untuk terus berusaha

(-Najwa Sihab)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrobi`alami

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada;

1. Kedua orang tua tercinta, pintu surgaku Ibu Yatemi. Terimakasih sebesar-besarnya, penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang di berikan selama ini. Beliau sangat berperan penting dalam penyelesaian program studi S1 walaupun beliau hanya mampu menempuh Pendidikan tahap dasar, beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan. Namun sangat memotivasi serta selalu berdoa untuk kesuksesan anak-anaknya. Dan untuk cinta pertama serta panutanku, Bapak Sayet. Beliau mampu mengusahakan anak bungsunya ini untuk pendidikan setinggi-tingginya meski beliau hanya bisa menempuh Pendidikan menengah pertama. Beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan sehingga mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Kepada kakak Perempuanku satu-satunya, Lisa Hidayati Sp.d. Terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, doa yang luar biasa kepada penulis. Dan kepada kakak ipar saya, tak lupa kepada keponakan saya Awaliyah Mufriha Izati terimakasih telah mendukung dan memberi semangat, doa kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini. Peneliti skripsi ini adalah sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN JUSILA guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami M. Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.
3. Anita Lisdiana, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Atik Purwasih M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mendukung.
5. Para dosen dan staf Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
6. Para guru dan staf TU MTs Ma'arif 01 Punggur telah memberikan kontribusi dan bimbingan dalam penelitian ini.
7. Seluruh rekan mahasiswa di Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang telah memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.

Peneliti menyadari kekurangan skripsi ini dan mengharapkan kritik serta saran membangun untuk perbaikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak terkait, terutama di bidang pendidikan.

Metro, 1 Juli 2025

Peneliti,



Devi Damayanti
NPM. 2201071009

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
OREANTASI	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan peneliti.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Penelitian Relevan.....	10
BAB II KAJIAN TEORISTIK	13
A. Hasil Belajar.....	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Ciri-Ciri Hasil Belajar	14
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	15
4. Keberhasilan Belajar	16
B. Teori Belajar	16
1. Pengertian Teori Belajar	16
2. Pengertian Metode Belajar	18
3. Pengertian Metode Membaca <i>Role Playing</i>	19
4. Langkah-langkah Metode Aktif Tipe <i>Role playing</i>	21
5. Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran <i>role playing</i>	22
C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	24
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	24
2. Ruang lingkup Pembelajaran IPS	26
D. Kerangka Berfikir	30
E. Hipotesis Penelitian	30

BAB III	METODE PENELITIAN	32
	A. Rancangan Penelitian	32
	B. Definisi Konseptual.....	34
	C. Definisi Operasional Variabel	35
	1. Variable Bebas (Metode Pembelajaran <i>Aktif Role</i> <i>Playing</i>	35
	2. Variable Terikat Hasil Belajar	37
	D. Populasi dan Sampel	37
	1. Populasi	37
	2. Sampel	38
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
	1. Metode Test	40
	2. Observasi	41
	3. Metode Dokumentasi	41
	F. Instrument Penelitian	41
	1. Rancangan Kisi-Kisi Instrumen	42
	2. Pengujian Instrumen	43
	a) Uji validitas Test	44
	b) Uji Reabilitas Intrumen	45
	c) Tingkat Kesukaran	46
	d) Daya Pembeda.....	47
	G. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data	48
	1. Uji Normalitas.....	48
	2. Uji Homogenitas	50
	3. Uji Hipotesis.....	51
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
	A. Hasil Peneliti	54
	1. Deskripsi Lokasi Penelitian	54
	2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
	a) Deskripsi hasil belajar.....	61
	b) Hasil pengujian intrumen test	64
	c) Hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol	70
	3. Uji Prasyarat.....	73
	a) Uji Normalitas.....	73
	b) Uji Homogenitas	74
	c) Uji Hipotesis	75
	B. Pembahasan.....	77
BAB V	PENUTUP	84
	A. Kesimpulan	84
	B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Ulangan Akhir Semester. TA. 2024-2025	4
Tabel 1.2. Penelitian Relavan.....	11
Tabel 2.1 Materi IPS kelas VIII	26
Tabel 3.1 Data populasi penelitian MTs Ma`arif 01 Punggur T.P 2024-2025	38
Tabel 3.2. Data sampel penelitian MTs Ma`arif 01 Punggur.....	39
Tabel 3.3. kisi-kisi hasil belajar	43
Tabel 3.4. Besarnya nilai dan katagori tingkat kesukaran	47
Tabel 3.5. Kalasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	48
Tabel 3.6. Kategori tingkatan N-Gain.....	53
Tabel 4.1. kepeguruan Dikelolah Para Tokoh Masyarakat	54
Tabel 4.2. kepengurusan Pendidikan Ma`arif Nahdlatul Ulama (NU)	55
Tabel 4.3. sejarah Kepala Sekolah MTs Ma`arif 01 Punggur	55
Tabel 4.4. keadaan Dewan Guru MTs Ma`arif 01 Punggur.....	59
Tabel 4.5. Jenis Kegiatan	60
Tabel 4.6. Uji Validitas Test	64
Tabel 4.7. Nilai r Tabel Product Moment	64
Tabel 4.8. Tingkat Reliabilitas test	65
Tabel 4.9. hasil uji Reliabelitas Intrumen	65
Tabel 4.10. Uji Tingkat Kesukaran	66
Tabel 4.11. Klarifikasi Tingkat Kesukaran	67
Tabel 4.12. Uji Daya Pembeda	67
Tabel 4.13. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	69
Tabel 4.14. Hasil pretest Kelas VIII C (Eksperimen)	69
Tabel 4.15. Perhitungan pretest kelas C (Eksperimen)	70
Tabel 4.16. Hasil Posterst Kelas VIII C (Eksperimen).....	70
Tabel 4.17. Perhitungan postest kelas C (Eksperimen).....	71
Tabel 4.18. Hasil pretest kelas F (control)	71
Tabel 4.19. Perhitungan pretest kelas F (control)	72
Tabel 4.20. Hasil Postest kelas F (control)	72
Tabel 4.21. perhitungan Postest kelas F (control).....	73
Tabel 4.22. Uji Normalitas.....	74
Tabel 4.23. Uji Homogenitas	74
Tabel 4.24. Uji Independent Sampel Tes	75
Tabel 4.25. Uji N Gain.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berfikir	31
Gambar 4.1 struktur Organisasi sekolah	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Bimbingan Skripsi	94
Lampiran 2. Outline	95
Lampiran 3. APD	97
Lampiran 4. Modul ajar <i>role playing</i>	109
Lampiran 5. modul ajar <i>problem based learning</i>	130
Lampiran 6. Surat Izin prasurway	148
Lampiran 7. Surat Balasan prasurway.....	149
Lampiran 8. surat izin research.....	150
Lampiran 9. Surat balasan research.....	151
Lampiran 10. Surat tugas	152
Lampiran 11. Surat bebas perpus	153
Lampiran 12. Hasil uji validitas	154
Lampiran 13. Hasil Reabilitas dan tingkat kesukaran.....	164
Lampiran 14. Hasil daya pembeda	165
Lampiran 15. Dokumentasi foto.....	166
Lampiran 16. Daftar riwayat hidup	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah unsur terpenting dalam menentukan keberhasilan pembangunan nasional. Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan pendidikan dalam pembangunan nasional yaitu tujuan pendidikan, guru, siswa, materi pendidikan, metode pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan pendidikan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, dalam pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara aktif melalui proses pembelajaran.¹

Tujuan dari pendidikan merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan itu sendiri. Tujuan pendidikan mencakup nilai-nilai yang harus diaktualisasikan dalam proses atau kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan. Tanpa adanya nilai-nilai yang jelas, kegiatan pendidikan akan berlangsung tanpa dasar yang kuat. Jika hal itu terjadi, dapat dikatakan bahwa praktik pendidikan tersebut belum terlaksana.²

Kompetensi yang perlu dikuasai oleh pendidik didalam ruang kelas meliputi pemahaman materi, struktur, konsep, serta pola pikir ilmiah yang

¹ Siti Fadia Nurul Fitri, "Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1617–20.

² Rukiyati Rukiyati, "Tujuan Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Pancasila," *Humanika* 19, no. 1 (2020): 56–69, <https://doi.org/10.21831/hum.v19i1.30160>.

relavan dengan mata pelajaran yang di ajar. Selain itu mereka harus memahami standar kopetensi dan kompetensi dasar pelajaran atau bidang yang mereka ajarkan. Pendidik diharapkan dapat mengembangkan kreatifan, meningkatkan perofesional secara bersinambungan melalui tindakan reflektif, serta memanfaatkan teknologi.³ Dalam pembelajaran IPS seorang guru dapat memberi dorongan kepada siswa agar menguasai konsep dasar pembelajaran, sehingga siswa dapat membentuk struktur ilmu pengetahuan itu sendiri.

Pembelajaran IPS dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sebagai titik dasar untuk melakukan kegiatan. Dalam pembelajaran IPS, materi tidak hanya ditangkap secara teoritis tetapi juga bisa dimainkan. pelajaran IPS memerlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai tokoh-tokoh perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia serta kehidupan sosial mereka. Oleh karna itu, guru harus dapat mendukung siswa agar mampu memahami atau memerankan suatu materi tersebut.⁴

Pemilihan jenis-jenis metode pembelajaran bisa membantu pendidik dalam memilih cara mengajar yang dianggap tepat bagi siswa, sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih menarik. Selain itu, pendidik juga perlu mempertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran, pendekatan, metode, serta media yang digunakan agar materi yang diajarkan

³ Patrisia Heni Jogo et al., "Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Ips Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7, no. 1 (2022): 62–72, <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i1.1506>.

⁴ Alviani Saridevita et al., "Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran Ips," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 75–82, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/543>.

sesuai dengan yang ingin disampaikan kepada siswa. Hal ini penting agar proses belajar dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil prasarvei, permasalahan yang terdapat di sekolah MTs Ma`arif 01 Punggur dalam pembelajaran IPS adalah siswa masih kurang aktif dan belum maksimal dalam mengikuti kegiatan belajar. selain itu, minat belajar masih rendah sehingga hampir semua mata pelajaran berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Akibatnya nilai hasil ulangan harian, ujian akhir semester secara keseluruhan masih di bawah rata-rata.⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan bapak Alwi selaku guru mata pelajaran IPS di MTS Ma`arif 01 Punggur, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPS belum berjalan secara maksimal. Hal ini terlihat dari kebiasaan siswa yang hanya belajar ketika di sekolah serta sangat bergantung pada guru. Dalam penyampaian materi guru menggunakan metode konvensional dan Problem Based Learning (PBL), serta mengacu pada buku paket, dengan sesekali memanfaatkan proyektor untuk memperkuat materi yang telah di sampaikan. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran IPS belum berfarian sehingga kretivitas dalam memahami materi kurang optimal pada siswa MTS Ma`arif 01 Punggur.⁶

Kesimpulannya, proses pembelajaran IPS di MTs Ma`arif 01 Punggur masih kurang maksimal karena metode yang digunakan guru cenderung terbatas pada cara konvensional dan PBL dengan sumber utama buku paket. Penggunaan media pembelajaran juga belum bervariasi sehingga membuat

⁵ Ahmad Zainudin, "*Kegiatan Pembelajaran Ips*" (punggur: wawancara pribadi, 2025).

⁶ Muhammad Alwi, "*Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Menggunakan Apa Saja Metode-Metode*" (punggur: wawancara pribadi, 2025).

siswa kurang kreatif, hanya aktif saat di sekolah, dan masih sangat bergantung pada guru dalam memahami materi.

Dapat dilihat dari hasil nilai mata pelajaran IPS dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1. Ulangan Tengah Semester. TA. 2025-2026

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas	Persentase tuntas (%)	tidak tuntas	Persentase tidak tuntas (%)
A	73	23	12	52	11	48
B	73	24	14	58	10	42
C	73	28	5	18	23	82
D	73	30	8	27	22	73
E	73	30	2	7	28	93
F	73	28	4	14	24	86
Total		163	45	28	118	72

Berdasarkan data yang diperoleh dari salah satu guru IPS yang ada di Mts Ma`arif 01 Punggur di dalam kelas VIII.C terdapat siswa yang telah tuntas KKM yaitu 18% dari jumlah seluruh siswa dikelas VIII.C, sedangkan siswa yang belum tuntas KKM yaitu 82% dari jumlah seluruh siswa kelas VIII.C. selanjunya pada data yang di peroleh hasil belajar kelas VIII.F diketahui sebanyak 14% siswa yang telah tuntas KKM dan sebanyak 86% siswa yang belum tuntas dalam KKM. Hal tersebut dapat diketahui bahwa siswa kelas VIII.C lebih banyak tuntas KKM dari pada kelas VIII.F.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran di MTS ma`arif 01 Punggur, sebagian besar siswa merupakan santri pondok pesantren. sehingga kondisi ini menjadi salah satu kendala atau permasalahan dalam proses pembelajaran, karena padatnya aktivitas yang harus di ikuti di pondok. Banyaknya kegiatan tersebut menyebabkan siswa mengalami kelelahan, sehingga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung mereka cenderung mudah mengantuk dan kurang

fokus dalam menerima pelajaran. Selain itu, siswa yang tidak tinggal di pondok pun turut terpengaruh oleh suasana kelas tersebut, sehingga konsentrasi dan motivasi belajar secara keseluruhan menurun.

Dari banyaknya metode pembelajaran diantaranya *role playing* melibatkan aktivitas siswa individu maupun kelompok dapat dilibatkan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. *Role Playing* adalah salah satu pelajaran berdasarkan pengalaman. Karena dalam permainan *role playing*, peserta didik dapat dengan bebas mengungkapkan perasaannya melalui kata-kata atau gerakan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di Indonesia seperti interaksi budaya pada masa kerajaan Islam.⁷

Metode *role playing* salah satu strategi pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan aktivitas peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Melalui kegiatan *role playing* (bermain peran) peserta didik dapat mengekspresikan perasaan, gagasan dan pemahaman mereka mengenai sebuah kejadian, seperti interaksi budaya pada masa kerajaan Islam. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis tetapi relevan dan lebih mudah untuk dimengerti. Hal ini dapat menekan pada meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran adalah cara yang diterapkan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar mengajar terkait dengan teknis yang diterapkan.

Dalam kegiatan belajar di kelas, penting untuk memilih metode pembelajaran

⁷ Ade Husnaeni, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien," *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3, no. 02 (2023): 132–40, <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v3i02.2128>.

yang sesuai agar menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal, salah satu jenis metode yang dapat diterapkan dengan baik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa adalah metode bermain peran (*role playing*).⁸

Maka *role paying* (bermain peran) disebut metode pembelajaran karena didalamnya ada rencana langkah-langkah sistematis seperti memilih tema, membagikan peran, memainkan skenario, diskusi refleksi, hingga kesimpulan. Selain itu, *role playing* juga bisa di sebut sebagai metode pembelajaran semisal guru meminta siswa untuk memerankan tokoh dalam suatu situasi tertentu sebagai upaya memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar.⁹

Oleh karena itu penelitian ini menerapkan metode pembelajaran *role playing* agar semua peserta didik aktif selama proses belajar mengajar baik aktif di dalam bermain peran maupun aktif mengamati memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Hal ini diharapkan dapat memberi kesan pada peserta didik maupun guru dalam pembelajaran menjadi semangat dan tidak mengantuk, serta semua peserta didik yang aktif memerankan diharapkan bisa memahami serta mencerna materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. karna metode *role playing* menerapkan cara belajar

⁸ Lutfi Muhammad Hidayat, Erliany Syaodih, and Rita Zahara, "Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicarapada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari," *Educare* 14, no. 2 (2016): 18–29.

⁹ Hendri Pratama Putra, Muncarno Muncarno, and A Sudirman, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 16 (2018): 1–12, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17138>.

menyenangkan dan agar siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan cara bermain untuk memikat peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Serta dilihat dari kondisi siswa cenderung kurang bersemangat dan mudah mengantuk dalam pembelajaran, karena padatnya kegiatan di pondok pesantren dan pembelajaran hanya mengandalkan dari guru, begitupun dengan anak luar pondok. Berdasarkan hasil akumulasi, diketahui bahwa 81 siswa yang bermukim di dalam pondok dan 86 siswa yang diluar pondok. Oleh karna itu, metode *role playing* sepertinya cocok dalam menyampaikan pembelajaran IPS di MTs Ma`arif 01 Punggur.

Tujuan pembelajaran *role palying* adalah mengajarkan kepada peserta didik berbagai keterampilan, sekaligus mengembangkan imajinasi dan empati. Melalui aktif memerankan suatu tokoh siswa dapat lebih mendalami materi pembelajaran, meningkatkan literasi interpersonal serta mengasah kreatifitas dalam kelompok dan bisa memahami materi.

Berdasarkan penelitian Maidar di SMP Negeri 2 Tapaktuan, Aceh Selatan, metode *role playing* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 80,30 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,3 dengan hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t_{hitung} 2,59 > t_{tabel} 2,02$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* lebih efektif dibandingkan metode ceramah, karena tidak hanya

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengasah keterampilan sosial dan pemecahan masalah mereka.¹⁰

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 1 Cikunir, metode role playing terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai pre-test dan post-test yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam membuat siswa lebih aktif, memahami materi, serta mencapai tujuan pembelajar.¹¹

Berdasarkan penelitian di SMP negeri 2 Tapaktua dan SDN 1 Cikunir, metode *role playing* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini tidak hanya menaikkan nilai rata-rata secara signifikan, tetapi juga membuat siswa lebih aktif, mudah memahami materi, serta melatih keterampilan sosial dan pemecahan masalah. Dengan demikian, *role playing* layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran.

Masalah pembelajaran yang ada, maka peneliti sumber fakta untuk meneliti “Pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS di MTs Ma’arif 01 Punggur”.

¹⁰ Maidar, “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan,” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 15, no. 2 (2025): 287–98.

¹¹ Melinda Mardiana, Nana Ganda, and Karlimah Karlimah, “Pengaruh Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2021): 72–76, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi dalam permasalahan di kelas VIII sebagai berikut:

1. Pemilihan metode pembelajaran belum optimal
2. Pembelajaran IPS pada siswa masih berpatokan pada seorang guru
3. Partisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran masih rendah
4. Pemahaman siswa terhadap materi masih rendah
5. Hasil belajar siswa sebagian besar tidak tuntas sehingga hasil belajar masih tergolong rendah

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang telah direncanakan dan sesuai dengan harapan peneliti, maka peneliti membatasi pada penggunaan metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diuraikan di atas, permasalahan penelitian ini dituangkan kedalam rumusan sebagai berikut " Apakah ada pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS di MTs Ma`arif 01 Punggur? ”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang sudah di uraikan diatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role*

playing terhadap hasil belajar IPS dibandingkan dengan metode PBL pada pembelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian kuantitatif ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Siswa, yaitu melatih siswa dalam mengembangkan diri untuk aktif dan kreatif serta meningkatkan hasil belajar IPS dengan cara menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *role playing* (bermain peran).
2. Guru, yaitu untuk menambah wawasan guru dalam meningkatkan profesional, juga dapat menambah pengetahuan dalam penggunaan metode pembelajaran bervariasi serta strategi pembelajaran yang tidak monoton sehingga dapat mengatasi siswa yang pemahaman kurang.
3. Sekolah, yaitu dapat memberikan nilai positif dari sumbangan yang berguna pada pengembangan mutu pelaksanaan metode pembelajaran untuk pencapaian tujuan pendidikan.
4. Peneliti, yaitu bermanfaat untuk calon pendidik profesional dimasa depan.

G. Penelitian Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian terdapat beberapa hasil penelitian yang berkaitan mengenai pengaruh metode pembelajaran aktif *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Adapun beberapa hasil penelitian berupa karya ilmiah pada penelitian sebelumnya memiliki hal pokok pembahasan yang hampir sama dengan penelitian yang akan diteliti lakukan. Diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.2 Penelitian Relavan

No	Penelitian Relavan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Afidatul Azizah dan Rudi Salam yang berjudul pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IX. Berdasarkan penelitian peneliti menggunakan metode kuantitatif dan juga menggunakan penelitian jenis eksperimen semu. ¹²	Penerepan ini dapat menjadikan peserta didik tambah semangat dalam pembelajaran karena metode <i>role paying</i> salah satu langkah agar pembelajaran di dalam kelas lebih aktif dan menyenangkan dan mudah untuk mencerna materi.	Permasalahan pada penelitian tersebut adalah terdapat pada penelitian kuantitatif serta eksperimen semu yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menguakan metode role playing menggunakan variabel bebas dan variabel di pengaruhi serta menggunakan sama-sama menggunakan perlakuan kelompok kontrol dua kali yaitu pre test dan post tes.	Perbedaan dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas VIII pembelajaran IPS
2.	Dara Shintia, Yunus Abidin, Ai Sitini dengan judul penggunaan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi penduduk dalam mata pelajaran IPS. ¹³	mendorong siswa untuk optimal dalam belajar. pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah mengunaan metode <i>role playing</i>	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan hasil belajar pada siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> .	Perbedaan dari penelitiannya serta dari jumlah siswa yang akan melakukan proses pembelajaran serta penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SD Negri 1 karamat wangi
3.	Ati Astuti Taka dengan judul penerapan metode	menambah literatur dan	Permasalah dari penelitian ini adalah	Perbedaan dari penelitian

¹² Afidatul Azizah and Rudi Salam, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Ix," *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS* 5, no. 2 (2023): 113–24.

¹³ Dara Dewi, Yunus Abidin, and Ai Sutini, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk Dalam Mata Pelajaran IPS," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.75473>.

	<p>pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII 1 di SMP Negeri Tomia, kabupaten wakatobi, sulawesi. Berdasarkan penelitian peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen.¹⁴</p>	<p>referensi Serta bisa dilihat bagaimana setelah menggunakan metode <i>role playing</i> meningkat hasil belajar. penelitian ini menggunakan duakali pertemuan dan dua kali soal tes</p>	<p>sama-sama meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan satu metode yaitu <i>role playing</i>.</p>	<p>ini yaitu dari kelas yang berbeda dan jumlah siswa harus sama yang di teliti adalah kelas VIII 1 di SMP Negeri Tomia, kabupaten wakatobi, sulawesi.</p>
--	---	--	---	--

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* terbukti mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Penerapan metode ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Melalui penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu yang menggunakan pre-tes dan post-test pada kelompok kontrol, ditemukan bahwa perlakuan dengan metode *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Persamaannya dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus yang sama, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *role playing*, sedangkan berbedaanya dilakukan pada mata pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi penduduk atau tema disekolah dasar, penelitian ini secara khusus difokuskan pada siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS.

¹⁴ Wakatobi, “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Mata Pelajaran Pkn Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii I Di ,” 2019, 76–83.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan bahwa berhasil atau gagal nya pencapaian tujuan pendidikan itu tergantung pada proses belajar siswa, baik ketika mereka berada disekolahan maupun di rumah.¹⁵

Menurut Bloom secara garis besar membagikan klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotif:

- a. Ranah kognitif bermakna dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

¹⁵ Sunarti Rahman, "PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR 'Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0' PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR," *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat* 05, no. November (2021): 298.

- b. Ranah afektif yang mencakup perilaku yang terdiri dari lima jenis, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.¹⁶

Dari penjelasan di atas hasil belajar sudah mencakup pengertian, pemahaman, informasi, dan keterampilan dalam pembelajaran serta mengajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari keseluruhan tidak hanya satu aspek.

2. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Menurut Rahmawati dan Nugraheni, mengatakan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkat laku siswa, tetapi tidak semua tingkah laku memiliki ciri-ciri sebagai berikut: perubahan yang disadari, perubahan yang bersifat kontinu atau perubahan yang terjadi terus menerus, perubahan yang bersifat konfesional, perubahan positif, dan perubahan yang bertujuan dan terarah.¹⁷

Dapat disimpulkan bahawa hasil belajar tidak sekedar perubahan perilaku melainkan perubahan yang berlangsung secara sadar,

¹⁶ Siti Komariyah and A Laili, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 4, no. 2 (2018): 55–60.

¹⁷ Beti Nugraheni and Stefanus C. Relmasira, "JPD : Jurnal Pendidikan Dasar UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS IV Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Pada Sisw," n.d.

berkesinambungan, bersifat positif, serta mengarah pada tujuan tertentu yang bersifat bagi hasil belajar peserta didik.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses pembelajaran memiliki beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antaranya yaitu: faktor internal dan eksternal

- a. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar. faktor internal dapat di bedakan menjadi faktor psikologis dan faktor fisiologis, faktor psikologis ini meliputi motivasi belajar, minat belajar, serta kebiasaan belajar dan faktor fisiologis yang meliputi kesehatan, jasmani, dan faktor cacat tubuh.
- b. Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya faktor keluarga. Keadaan keluarga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor ini meliputi cara orang tua mendidik, suasana rumah. Faktor eksternal lain yaitu metode mengajar yang dilakukan guru, sarana dan prasarana, serta faktor masyarakat.¹⁸ Dapat disimpulkan dari paparan diatas, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal (psikologis dan fisiologis) serta faktor eksternal (keluarga, metode mengajar, sarana prasarana, dan lingkungan masyarakat).

¹⁸ Paramita, Pujani, and Priyanka, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 11, no. 1 (2021): 10–19.

4. Keberhasilan belajar

Indikator keberhasilan belajar memiliki tiga aspek yang harus dipahami yaitu perubahan dalam pola perilaku individu, artinya perubahan ini nampak dari banyaknya kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik. Kemampuan-kemampuan itu meliputi: kemampuan kognitif atau pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorik motorik atau keterampilan melakukan rangkaian gerak gerik badan dalam urutan tertentu dan kemampuan dinamik afektif (sikap dan nilai) yang meresapi perilaku dan tindakan. Maka hasil belajar dapat dimengerti sebagai perubahan dalam pola perilaku individu yang mencakup ranah kognitif, psikomotorik dan afektif.¹⁹ Indikator keberhasilan belajar tercermin melalui perubahan pola perilaku individu yang mencakup tiga aspek utama yaitu ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap dan nilai).

B. Teori Belajar

1. Pengertian teori belajar

Teori belajar adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk menjelaskan, memprediksi, dan memahami fenomena tertentu dalam berbagai bidang pengetahuan. Teori seringkali didasarkan pada pengamatan, penelitian, dan analisis yang dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola atau hubungan-hubungan antara variabel-variabel yang ada.²⁰

¹⁹ Yohanes Joko Saptono, "Motivasi Dan Keberhasilan Belajar Siswa. REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen," *Volume 1 / Nomor 1 / Maret 1*, no. 1 (2016): 181–204,.

²⁰ Putriani Lubis, Maria Bintang Hasibuan, and Gusmaneli Gusmaneli, "Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran," *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa 2*, no. 3 (2024): 01–18,

Maka dapat di simpulkan teori belajar merupakan kegiatan seseorang untuk mengubah mereka dari seluruh kegiatan belajar dari kecakapan, sikap, minat dan penyesuaian diri. Adapun beberapa teori belajar yang digunakan diantaranya:

- a. Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar yaitu adanya perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Hasil belajar diperoleh dari proses penguatan atas respons yang muncul terhadap lingkungan belajar, baik yang internal maupun eksternal. Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran merupakan upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan.²¹ Penerapan teori belajar behavioristik mudah sekali dimukan disekolah karna mudahnya penerapan teori ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik.
- b. Teori belajar humanistik adalah suatu persepektif tentang belajar yang menekankan pertumbuhan pribadi dan pengalaman subjektif individu. Hal ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan dan dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap sosial dan kerja sama sekaligus mengembangkan potensi diri mereka sendiri. Teori ini

²¹ Novi Irwan Nahar, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran," *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)* 1, no. 3 (2018): 65, <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>.

menekankan hasil belajar yaitu memanusiakan peserta didik dengan memperhatikan pemenuhan kebutuhan siswa dalam belajar.²²

Adanya teori belajar memberikan tata cara pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan siswa dan guru, merancang strategi pembelajaran yang digunakan didalam maupun diluar. Guru dapat menggunakan teori belajar agar menjadi guru profesional. Menciptakan lingkungan yang bagus memiliki stratedi yang optimal, menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan memberikan penilaian yang adil pada siswa.²³ Maka dapat disimpulkan teori belajar berperan penting dalam membantu guru merancang strategi pembelajaran yang efektif, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta mendukung profesionalisme guru dalam memberikan penilaian yang adil kepada peserta didik.

2. Pengertian Metode Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses mentranfer ilmu dari guru ke siswa yang membutuhkan metode-metode yang tepat dan sesuai agar ilmu yang disampaikan bisa diterima secara baik. Metode pembelajaran dalam proses KBM disamping peran guru yang netral dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa.²⁴

²² Bakhrudin Al Habsy et al., "Teori Humanistik Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 12, <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162>.

²³ B Budiman et al., "Pengaplikasian Teori Belajar Serta Peran Dan Keefektifannya Dalam Pembelajaran," *Innovative: Journal Of ...* 3 (2023): 1126–37

²⁴ Ridwan Wirabumi, "Metode Pembelajaran Ceramah," *Annual Conference on Islamic Education and Thought* I, no. I (2020): 105–13.

Dapat di simpulkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk strategi pembelajaran seperti ceramah, diskusi, simulasi, pengalaman lapangan, debat, belajar sambil bermain dan lain sebagainya.

Menurut sudjana metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya perjalanan. Sedangkan menurut sutikno metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidikan agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa untuk mencapai tujuan.²⁵ Hal ini merupakan metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan materi dan membangun interaksi dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing memiliki dasar berupa teknik untuk memainkan peran-peran yang dalam kehidupan nyata kedalam sebuah dialog peran di kelas. Selanjutnya, hal ini dapat digunakan sebagai refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian terhadap pemeran. Maka metode ini

²⁵ Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016): 165–74, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>.

menciptakan interaksi antara dua atau lebih siswa mengenai suatu tema atau keadaan.²⁶

Dapat di simpulkan bahwa metode ini bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktek serta memahami isi dari pelajaran yang di pelajari pada mata pelajaran IPS.

Pembelajaran *role playing* menurut hamzah merupakan suatu metode yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri didunia sosial dan memecah adil. Maka melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya perubahan yang berbeda dari dirinya serta prilaku orang lain.²⁷

Pembelajaran *role playing* menurut Hamdani adalah suatu cara penguasaan materi pembelajaran malalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.²⁸ Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa, pembelajaran menggunakan metode aktif *Role playing* itu memberikan kesempatan bagi siswa melatih mental dalam proses pembelajaran berlangsung dengan bermain tujuan untuk mengasah pemahaman materi yang telah di pelajari.

²⁶ Ulfaira, Jamaludin, and Septiwiharti, "Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III Di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 3 (2014): 125–42.

²⁷ Darmiah, "Model Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Inklusif," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): 43–53, <https://doi.org/10.22373/jim.v2i1.562>.

²⁸ Euis Anih, "Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , ISSN : 2477-5673 Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Subang Volume I Nomor 1 , Desember 2015 Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , ISSN : 2477-5673 Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pend," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* I, no. 1 (2015): 113–21.

4. Langkah-Langkah Metode Aktif Tipe *Role playing*

pelaksanakan penelitian pembelajaran dengan metode *role playing* melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan topik yang akan dikaji serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan guru memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana cara memainkan dialog.
- b. Membentuk kelompok menjadi 3. Kelompok pertama sriwijaya materi teori masuknya islam, kelompok kedua majapahit materi bentuk penyebaran agama islam di indonesia, kelompok 3 singasari materi kerajaan islam dan menentukan peran bagi setiap siswa.
- c. Membagikan soal pretest kepada peserta didik sebelum memulai memainkan peran 10 menit
- d. Setelah siswa selesai mengerjakan lembar kerja maka langsung memulai pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan durasi satu kelompok 20 menit
- e. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan hasil diskusi untuk kelas eksperimen.
- f. Guru memberikan kesimpulan akhir atau melakukan evaluasi pada masing-masing kelompok dengan waktu 10 menit contoh proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia terjadi secara damai melalui jalur perdagangan, perkawinan, pendidikan, dan dakwah para ulama. Interaksi budaya antara masyarakat lokal dan para pedagang Muslim menunjukkan adanya sikap toleransi, kerja

sama, serta saling menghargai perbedaan. Melalui kegiatan role playing ini, kalian tidak hanya memahami materi tentang perkembangan Islam dan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara, tetapi juga belajar tentang nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri.²⁹

- g. Setelah dipentaskan pada kelas eksperimen (*role playing*) selesai, setiap siswa diberikan lembar kerja posttest untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah mereka mainkan 10 menit.

5. Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *role playing*

Dalam setiap penerapan metode pembelajaran pasti memiliki kekurang dan kelebihan, maka seorang pendidik yang profesional bisa menyesuaikan metode pembelajaran dalam penyampaian.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran katif *role playing* sebagai berikut:

a. Kelebihan dari metode pembelajaran aktif *role playing*

Kelebihan dalam pembelajaran *role playing* di antaranya:

- 1) Siswa diberi kebebasan penuh untuk mengambil keputusan dan mengekspresikan diri selama bermain peran, sehingga mereka bisa menunjukkan karakter asli dan penghayatan.

²⁹ Rima Gontina, Kanada Komariyah, and Uswatun Hasanah Hasanah, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 79–92, <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946>.

- 2) Kegiatan bermain peran adalah metode sederhana dan fleksibel yang dapat digunakan di berbagai situasi dan kapan saja, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
- 3) Guru bisa memahami pengalaman belajar siswa secara langsung dengan mengamati cara mereka berinteraksi dan berpartisipasi dalam permainan
- 4) Pengalaman yang didapat dalam bermain peran cenderung membekas dalam ingatan siswa, sehingga mereka lebih mudah mengingat materi pembelajaran.
- 5) Kegiatan ini sangat menarik bagi siswa, membuat suasana kelas jadi antusias, sehingga pembelajaran berlangsung dinamis (semangat).³⁰
- 6) Membentuk peserta didik mengembangkan rasa percaya diri serta keberanian dalam berbicara didepan orang lain.

b. Kekurangan dari Metode Pembelajaran Aktif *Role Playing*

- 1) Sebagian peserta didik yang tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain peran menunjukkan tingkat partisipasi masih kurang.
- 2) Banyaknya memakan waktu baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan

³⁰ Siti Rokmanah et al., "Analisis Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024): 1388–99.

- 3) Kelas lain sering terganggu karna suara pemain dan para penonton kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya
- 4) Memerlukan tempat yang nyaman agar pemain luasa.³¹

C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Pengertian IPS menurut sapriya bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran lainnya. IPS tidak hanya mengajarkan pengetahuan secara terpisah, tetapi menyajikannya secara terpadu agar peserta didik mampu memahami peristiwa, dan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh.³²

Menurut ahmad susanto hakiakatnya ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa sehingga dengan memberikan pendidikan IPS dirapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.³³

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan atau

³¹ Ari Yanto, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MTs. Almaarif 03 Singosari," *Jurnal Cakrawala Pendas* I, no. 1 (2015): 53–57, <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4681>.

³² Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218, <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.

³³ Sari Mahdalena and Moh. Sain, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin," *ASATIZA: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 118–38, <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>.

pengalaman peserta didik melalui berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar maupun masyarakat. Materi dalam IPS di susun dengan terpadu dari beberapa disiplin ilmu, antaranya sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi.

Dalam penelitian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya kajian sejarah, kawasan penelitian berfokus pada peristiwa masa lalu yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan masyarakat masa kini. Penelitian sejarah dalam IPS bertujuan untuk menggali fakta, menafsirkan peristiwa, serta memahami proses perkembangan sosial, politik dan budaya dan ekonomi pada suatu kawasan. Menurut Sartono Kartodirdjo, sejarah tidak hanya mengungkapkan fakta masa lalu, tetapi juga berfungsi sebagai cermin untuk memahami dinamika masyarakat dan memberikan perjalanan bagi kehidupan sekarang. Oleh karena itu, kawasan penelitian IPS bidang sejarah tidak hanya terbatas pada pengungkapan peristiwa, tetapi distransformasikan ke dalam pembelajaran.³⁴

2. Ruang lingkup pembelajaran IPS

Ruang lingkup pada materi pembelajaran IPS di MTs Ma'arif 01 Punggu pada kelas VIII sebagai berikut:

- a. Perkembangan agama dan kebudayaan islam di indonesia
- b. Bentuk interaksi budaya serta pengaruh islam di indonesia
- c. Kerajaan-kerajaan islam

³⁴ Kartodirdjo, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Jakarta: Gramedia, 1992).

Tabel 1.3. materi IPS kelas VIII

No	Materi	waktu
Tema 02 : Kemajemukan masyarakat indonesia		
A.	Keragaman aktivitas ekonomi masyarakat	
1	Kondisi geografis dan penjelajahan samudera	6 JP
2	Pemanfaatan lingkungan sekitar	2 JP
3	Perdagangan antar pulau	4 PJ
B.	Mobilitas sosial	
1	Dinamika kependudukan	6 JP
2	Keragaman masyarakat	4 JP
3	Proses mobilitas sosial	6 JP
C..	Interaksi budaya pada masa kerajaan islam	
1	Perkembangan agama dan kebudayaan islam indonesia	2 JP
2	Cara penyebaran agama islam di indonesia	2 JP
3	Inretaksi budaya pengaruh islam di indonesia	2 JP

Ruang lingkup merupakan ilmu yang mengkaji tentang suatu bidang dalam disiplin bidang akademis yang menunjukkan bahwa IPS ini dipelajari dengan fokus kepada gejala sosial dan permasalahan dimasyarakat maupun budaya.³⁵ Selain itu ruang lingkup IPS itu membahas mengenai persoalan interaksi budaya seperti masa kerajaan islam, bidang ekonomi, bidang sosial, dan bidang pendidikan. Maka kerajaan tersebut dapat menjadikan sebuah objek kalijian pembelajaran IPS di sekolah serta sumber belajar pada mata pelajaran IPS.

Maka materi yang akan dikaji pada pembelajran IPS ini yaitu interaksi budaya pada masa kerajaan islam sebagai berikut:

a. Perkembangan agama islam dan kebudayaan islam di indonesia

Islam merupakan agama berikunya yang masuk ke indonesia setelah hindu-budha. Tetapnya islam masuk indonesia masih belum begitu jelas. Maka hal ini diperkirakan telah ada pada masa sriwijaya yaitu pada abad ke-13 ditandai dengan mulai munculnya negara-negara

³⁵ Jiwa Leadership, Siswa Di, and S M A Muhammadiyah, "Ruang Lingkup Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Inklusif* 8, no. 2 (2024): 46–54.

tradisional bercorak islam nusantara. Islam baru benar-benar tersebar luas bertepatan dengan runtuhnya kerajaan hindu terbesar di indonesia, yaitu majapahit pada awal abad ke 15. Maka sejak itu islam mengalami perkembangan dan diterima secara luas oleh sebagian besar masyarakat.³⁶

Perkembangan agama islam di indonesia semakin pesat dengan berdirinya kerajaan-kerajaan islam. Perkembangan kerajaan islam di indonesia berlangsung antara abad ke-13 hingga ke-18 serta kerajaan tersebut dibagi sesuai pemeritahan pusat yaitu disumatra, jawa, sulawesi, dan maluku. Masing-masing kerajaan memiliki peran penting dalam memperluas pengaruh Islam, baik melalui jalur perdagangan, perkawinan politik, maupun dakwah para ulama.

1) Teori masuknya islam

Perkembangan islam di indonesia berlangsung pesat sejak abad ke-13 hingga abad ke-18, ditandai dengan berdirinya sebagai kerajaan islam di sumatra, jawa, sulawesi, dan maluku. Mengenai asal mula masuk islam, terdapat tiga teori utama yaitu teori mekah yang menyatakan islam masuk langsung dari arab sejak abad ke-7 M, dikemukakan oleh Hamka. Teori gujarat yang menyebut islam dibawa pedagang gunjarat india pada abad ke-13 M, diperkenalkan oleh J. Pijnapel dan didukung oleh sarjana belanda lainnya. Teori persia yang dikemukakan oleh hoesein djajadiningrat, berpendapat

³⁶ Zainuri Siroj, Dwi Haryanto, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP/MTS Kelas VIII* (yogyakarta: penerbit andi, 2022).

bahwa islam datang dari persia dengan bukti adanya kesamaan tradisi dan budaya antara masyarakat persia indonesia.³⁷

2) Cara penyebaran agama islam di indonesia

Penyebaran agama islam di indonesia berlangsung lama melalui berbagai cara, terutama lewat jalur perdagangan yang memungkinkan interaksi antara pedagang muslim dan masyarakat lokal. Islam semakin cepat berkembang ketika dianut oleh para raja, sehingga rakyat mengikuti agama penguasa seperti di kerajaan samudra pasai, malaka, dan gowa-tolla. Selain perdagangan, proses islamisasi juga terjadi melalui perkawinan, ajaran tasawuf yang mudah diterima masyarakat, pendidikan, serta dakwah para ulama. Maka islam dapat menyebar luas dan diterima dengan baik diberbagai wilayah indonesia.³⁸

b. Bentuk interaksi budaya pengaruh islam di indonesia

Pengaruh islam di indonesia membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat. Dalam bidang ekonomi, aktifitas perdagangan berkembang pesat dengan berdirinya bandar-bandar penting yang menjadi pusat transaksi, tidak hanya bagi pedagang lokal tetapi juga mancanegara seperti Arab, Persia, Tiongkok, hingga Eropa.³⁹ Dalam bidang sosial dan budaya, islam cepat diterima karena ajarannya sederhana tidak memberatkan dan sesuai dengan nilai-nilai masyarakat indonesia. Sehingga syiar islam

³⁷ *ibid.* hal 27

³⁸ *ibid* hal 41-42.

³⁹ *ibid* hal 42-43.

berkembang luas. Sementara dalam bidang pendidikan, lembaga seperti tauhid, al-qur`an, hadist, fikih, serta bahasa arab, melanjutkan tradisi pendidikan yang telah ada sejak masa hindu-budha namun dengan nuansa keislaman yang lebih kuat.

D. Kerangka berfikir

Pembelajaran di kelas umumnya menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) atau diskusi kelompok yang dapat melatih berfikir kritis dan kerja sama, namun belum sepenuhnya membuat semua siswa aktif dan memahami materi secara merata. Sebaliknya, metode *role paying* mendorong siswa belajar melalui peran yang dimainkan sehingga lebih terlibat secara kognitif, sosial, dan emosional. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga lebih mudah mengingatnya. Oleh karena itu *role playing* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa dibandingkan metode PBL.

Gambar 2. 1 kerangka berfikir



H. Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono hipotesis penelitian jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁴⁰ Maka hanya dugaan pertanyaan dan jawaban tentang apa yang peneliti amati.

Adapun hipotesis dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar di MTs Ma'arif 1 Punggur

H_o : Tidak ada pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar MTs Ma'arif 1 Punggur

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Jl. Gegerkalong Hilir No.84 Bndung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 2022).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menggunakan penelitian kuantitatif karena data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dapat dianalisis dan didapatkan menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif adalah langkah-langkah ilmiah yang ditempuh seorang peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh data-data yang dikuantifikasi dan dianalisis untuk memecahkan suatu masalah.⁴¹

Menurut ahli Sukmadinata penelitian kuantitatif merupakan prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.⁴² Dengan demikian penelitian kuantitatif suatu metode ilmiah yang menggunakan data yang bersifat angka, grafik, tabel, dan analisis datanya berupa statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Desain* (Eksperimen semu) mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain *Quasi Eksperimen Desain* menggunakan rancangan dengan *Non-Equivalent Desain*. Pada desain

⁴¹ Abdul Muin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2023.

⁴² Muhammad Irfan Syahrani, "Prosedur Penelitian Kuantitatif," *EJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (2022): 43–56, <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>.

experimen ini menggunakan *Non Equivalent Desain* yaitu hampir sama dengan pretest dan posttest namun pada desain ini kelompok experimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.⁴³

Desain penelitian non-iquivalent sebagai berikut:

$$\begin{array}{|c|} \hline O_1 X O_2 \\ \hline O_3 - O_4 \\ \hline \end{array}$$

Keterangan:

O_1 = Pretest kelompok eksperimen

O_2 = Posttest kelompok ekperimen

O_3 = Pretest kelompok kontrol

O_4 = Posttest kelompok kontrol

X = perlakuan dengan menggunakan modul

- = tanpa mengurangi modul.

Berdasarkan keterangan diatas dapat dianalisis bahwa penelitian yang akan dilakukan untuk mengontrol variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dan mengontrol variabel seberapa besar pengaruh metode belajar aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS berdasarkan dari masing-masing variabel.

⁴³ Purnomo Windu, "Metodologi Penelitian Kuantitatif," *Metoologi Riset Dan Analisis Data. Program Doktor FKM UNAIR*, 2020.

B. Definisi konseptual

Definisi konseptual adalah suatu uraian teoritis yang memberikan batasan makna suatu konsep secara umum dan abstrak berdasarkan kajian pustaka. Definisi ini bersifat konseptual karena belum mencakup cara pengukuran atau indikator empiris, melainkan menekankan pada pengertian dan karakteristik inti dari konsep tersebut.⁴⁴ Dengan definisi konseptual, peneliti dan pembaca akan memiliki pemahaman yang sama tentang istilah atau variabel yang digunakan dalam penelitian, sekaligus menjadi landasan dalam merumuskan definisi operasional dan instrumen penelitian lihat Definisi Konseptual dan Operasional.

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini merupakan tingkat pencapaian kemampuan pengetahuan peserta didik pada materi pembelajaran IPS, yang ditunjukkan oleh skor yang diperoleh peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal tentang interaksi budaya masa Indonesia.⁴⁵

metode *role playing* merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran. Hasil belajar ini mencakup aspek kognitif, efektif dan psikomotor yang nampak dalam bentuk pemahaman konsep, sikap serta keterampilan yang dikembangkan melalui peran yang dimainkan. Dengan demikian pembelajara

⁴⁴ M Shohibul Aziz, "Tinjauan Literature Tentang Knowledge Management: Definisi Konseptual, Dasar Teoritik Dan Praktik Knowledge Management, Serta Perkembangan Penelitiannya Dalam Bidang Ilmu Manajemen Dan Pendidikan," *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 1–34.

⁴⁵ Indra Cahya Firdaus, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 2, no. 1 (2017): 51, <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1505>.

materi secara teoritis, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menghayati pengalaman belajar secara langsung.⁴⁶

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional merupakan yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Definisi operasional memungkinkan sebuah konsep yang abstrak dijadikan suatu yang operasional sehingga memudahkan penelitian dalam melakukan pengukuran.⁴⁷

Selain itu definisi variabel diperlukan, dengan adanya definisi operasional variabel dapat menunjukkan pada pengambilan sampel yang cocok untuk digunakan. Maka penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa definisi operasional variabel merupakan rumusan yang memiliki perhitungan yang berupa angka-angka, serta menggunakan nominal untuk memudahkan untuk mempermudah membaca data. Variabel yang digunakan sebagai obyek tindakan peneliti dalam penelitian menggunakan dua yaitu variabel bebas atau penyebab *independen* dan variabel terkait *dependen* :

1. Variabel Bebas (Metode Pembelajaran Aktif *Role Playing*)

Variabel bebas (*Independen Variable*) merupakan variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas disebut pula variabel yang diduga sebagai sebab (*Presumed Cause Variable*). Variabel independen juga dapat disebut sebagai variabel yang

⁴⁶ Mayzanul Afifah, Hanif Amrulloh, and Nurul Aisyah, "Implementasi Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Anak SDN 36 Tulang Bawang Tengah," *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2025): 158–74.

⁴⁷ Jurnal Hikmah, "Paradigm," *Computer Graphics Forum* 39, no. 1 (2020): 672–73, <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.

mendahului (*Antecedent Variabel*). Variabel bebas (*Independen*). Pada penelitian ini yang digunakan oleh peneliti adalah metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing*.⁴⁸

Menurut Uno metode pembelajaran *role paying* adalah salah satu metode pembelajaran sosial, yaitu suatu metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk menjadikan peran seorang tokoh yang ada pada materi yang telah disampaikan atau kejadian yang telah dijalankan dalam bentuk cerita.⁴⁹ Indikator dalam metode pembelajaran aktif *role playing* diantaranya:

- a. Siswa mampu memahami peran tokoh yang terdapat dalam materi atau cerita yang diberikan guru.
- b. Siswa dapat memerankan tokoh sesuai dengan karakteristik yang ditugaskan
- c. Siswa mampu menghubungkan peran yang dimainkan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- d. Siswa aktif dalam kegiatan pementasan atau simulasi peran.
- e. Siswa menunjukkan kemampuan kerja sama dengan teman dalam memainkan sebuah cerita
- f. Siswa dapat mengambil pelajaran atau nilai dari peran yang dimainkan.

⁴⁸ Lie Liana, "Using MRA with SPSS to Test the Effect of Moderating Variables on the Relationship between Independent Variables and Dependent Variables," *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik* 14, no. 2 (2009): 90–97, <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/95>.

⁴⁹ A Rahim and Rizky Dwiprabowo, "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020): 210–17, <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>.

2. Variabel terikat hasil belajar

Variabel dependent (terikat) adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependent merupakan yang diduga muncul sebagai akibat dari adanya pengaruh variabel lain (*Presumed Effect Variabel*). Variabel dependent juga disebut sebagai variabel konsekuensi (*Consequensi Variabel*), yaitu yang muncul sebagai hasil atau akibat dari pengaruh variabel independen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan hasil belajar sebagai variabel. Menurut Suprijono dalam Thobroni hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Maka hasil belajar siswa didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai pendidikan kehidupan masyarakat.⁵⁰

Indikator dari hasil belajar menunjukkan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa, yang mencakup berbagai aspek-aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵¹ Maka indikator tersebut dapat diamati melalui perilaku yang ditunjukkan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung sehingga memberikan gambaran mengenai pencapaian hasil pembelajaran.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menggambarkan sekumpulan informasi yang jumlahnya sangat banyak dan besar dan mencakup berbagai aspek dalam sebuah penelitian

⁵⁰ Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94, <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

⁵¹ Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.

untuk sumber data dan pengambilan kesimpulan menurut data yang telah terkumpul.⁵² Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah 163 peserta didik.

*Tabel 3.1 Data populasi penelitian MTs Ma`arif 01 Punggur
T.P 2024-2025*

No	Peserta didik (kelas)	Jumlah peserta didik
1.	VIII A	23
2.	VIII B	24
3.	VIII C	28
4.	VIII D	30
5.	VIII E	30
6	VIII F	28
	Jumlah	163

2. Sampel

Sampel merupakan teknik (prosedur) yang diterapkan oleh peneliti untuk secara sistematis memiliki sejumlah item atau individu yang relatif lebih sedikit dibandingkan dengan populasi yang telah ditetapkan sebelum dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan.⁵³ Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 56 peserta didik.

Teknik sampling adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan peneliti untuk mengambil sebagian anggota dari populasi sebagai sampel

⁵² Sena Wahyu Purwanza, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi*, 2020.

⁵³ Deri Firmansyah and Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114, <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>.

yang dianggap dapat mewakili karakteristik populasi tersebut.⁵⁴ Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *non-probability* sampling yaitu tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Adapun *non-probability* sampling menggunakan jenis *purposive* sampling adalah pemilihan sampel dilakukan melalui pertimbangan tertentu oleh peneliti.⁵⁵

Hal ini peneliti memilih sampel dilihat dari hasil ulangan tengah semester nilai murni tahun ajaran 2025/2026 pada kelas VIII untuk menentukan sampel yang sesuai dengan tujuan peneliti. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang hampir sama atau karakteristik hasil belajar yang cenderung relatif hampir sama.

*Tabel 3.2 Data sampel penelitian MTs Ma`arif 01 Punggur
T.H 2025/2026*

No	Peserta didik (kelas)	Jumlah peserta didik	Tuntas	Persentase (%)	Tidak tuntas	Persentase (%)
1.	VIII C	28	5	18	23	82
2.	VIII F	28	4	14	24	86
	Jumlah	56	9	16	47	84

Penelitian menetapkan kelas C dan F sebagai subjek penelitian dengan pertimbangan bahwa kedua kelas tersebut memiliki tingkat ketidaktuntasan hasil belajar yang relatif hampir sama. Hampir sama kondisi ini memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat diperoleh

⁵⁴ Asrulla et al., "Population and Sampling (Quantitative), Serta Pemilihan Informasi Kunci (Kuantitatif) Dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.

⁵⁵ Ulva Putri Ramadani et al., "Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas Dan Representativitas," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 574–85, <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>.

secara lebih efektif dan representatif. Karena kondisi kedua kelas tersebut dianggap mampu menggambarkan yang sebenarnya dari permasalahan pembelajaran yang diteliti.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah (dua) 2 kelas yaitu kelas (VIII C) yang memiliki jumlah 28 siswa yang dijadikan sebagai kelas percobaan (eksperimen) dan kelas (VIII F) dengan jumlah 28 siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol, jadi jumlah keseluruhan sampelnya adalah 56 siswa yang berperan sebagai responden.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya:

1. Metode test

Test adalah salah satu alat ukur paling efektif yang digunakan guru untuk mengukur kuantitas dan kualitas pembelajaran karena menggambarkan sebagai prosedur standar untuk mendapatkan sampel perilaku dari bidang tertentu. Test adalah instrumen yang dirancang dengan baik secara total, mengukur hasil belajar yang realitas mewakili ciri-ciri perilaku yang diharapkan.⁵⁶ Test ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur dari segi kognitifnya yaitu lembar test soal pilihan ganda 20 soal. Hasil belajar di dapat dari pretest dan posttest sehingga dapat diperoleh hasil belajar dari peserta didik.

⁵⁶ Suwanto and Moh. Zain Bin Musa, "Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam," *Jurnal Pendidikan* 31, no. 1 (2022): 109–20, <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>.

2. Observarsi

Observasi penelitian ini bersifat Partisipan merupakan orang-orang yang dijadikan subjek penelitian, yaitu mereka yang memberikan data yang relevan, informasi, atau pengalaman untuk menjawab pertanyaan peneliti. maka data yang partisipan yaitu kegiatan guru dalam pelaksanaan mengajar terkait proses pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas VIII dan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada.⁵⁷ Serta mencari data variabel yang akan diteliti oleh peneliti. Dokumentasi dalam penelitian ini bersifat sekunder karna hanya untuk pelengkap data primer, sumber dokumentasi diperoleh dari berbagai data sekolah seperti daftar nama siswa, hasil belajar IPS peserta didik yang telah di capai, dan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur.

F. Instrumen Penelitian

Pada penelitian terdapat suatu variabel, yang ingin diketahui karakteristiknya, dapat dilakukan dengan cara melakukan pengukuran untuk mengukur karakteristik suatu variabel diperlukan alat ukur yang disebut dengan instrumen.⁵⁸ Instrumen penelitian ini menggunakan tes. Tes suatu alat yang digunakan untuk mengukur dan menilai pemahaman siswa dalam

⁵⁷ Hanafiah Hanafiah et al., "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Supervisi Klinis Kepala Sekolah," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022): 4524–29, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1049>.

⁵⁸ I Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian*, Deepublish, 2023,

menguasai materi, tes juga digunakan untuk pengumpulan data dalam kemampuan pemahaman pembelajaran IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* (bermain peran).

Penelitian ini menggunakan tes dua kali yaitu ters awal (*pretest*) dan tes kedua (*post-test*). Pada test awal untuk mengetahui seberapa tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. kemudian test kedua untuk mengetahui seberapa tingkat kemapuan dan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran. test yang awal yaitu (*pretest*) diberikan ke siswa sebanyak 20 soal yang berupa pilihan ganda, tes pilihan ganda digunakan sebagai melihat kemampuan belajar siswa untuk memelih jawaban berdasarkan pilihan yang sudah disediakan. Ketentuannya setiap soal yang dijawab siswa benar diberikan bobot skor 1 dan ajawaban yang salah diberikan skor 0 dengan rubik penilaian sebagai berikut;

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 10$$

1. Rancangan Kisi-Kisi Intumen

Taksimoni bloom memiliki peran penting dalam pendidikan karena memberikan struktur yang jelas dalam tujuan pembelajaran.kerangka membantu pendidik dan calon pendidik menentukan pencapaian pembelajran yang spesifik dan tersetruktur, memiliki startegi mengajar yang sesuai, serta mengembangkan alat evaluasi yang relavan. taksomoni bloom mempunyai 3 (tiga) ranah didalamnya yaitu kognitif, afektif, psikomotorik secara jenjang dari tingkat kemapuan yang sederhana hingga yang kompleks yang terdiri dari C1 (ingatan), C2 (pemahaman), C3

(penerapan), C4 (Aanalisis), C5 (sintesis), C6 (evaluasi).⁵⁹ Pada penelitian ini peneliti menggunakan taksimoni bloom kognitif karena ingin menguji seberapa pengetahuan siswa. Berikut ini kisi-kisi intrumen test hasil belajar IPS yang paparkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Hasil Belajar Interaksi Budaya Pada Masa kerajaan islam

NO	Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi	Indikator penilaian	Nomer soal	Jumlah soal
1	Menganalisis proses masuk dan berkembangnya agama islam di indonesia	1. menjelaskan teori masuknya islam ke indonesia	C2	1	6
			C2	2	
			C3	3	
			C3	4	
			C2	6	
		2. menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penyebaran islam di indonesia	C2	7	5
			C5	8	
			C2	9	
			C3	10	
			C3	11	
		2	Mengidentifikasi perkembangan karajaan-kerajaan islam di indonesia serta pengaruhnya dalam politil, ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	3. menyebutkan kerajaan-kerajaan islam besar di indonesia	C4
C2	13				
C2	14				
C3	15				
C5	16				
4. mengidentifikasi peran kerajaan-kerajaan islam dalam ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	C2			17	4
	C3			18	
	C4			19	
	C4			20	

2. Pengujian Instrumen

Pengujian intrumen penelitian bertujuan untuk menilai tingkat validitas dan reliabilitas pada setiap butir pertanyaan. Proses pengujian dilakukan dengan melibatkan calon responden, kemudian data yang diperoleh dianalisis guna memastikan kelayakan instrumen sebelum digunakan

⁵⁹ Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, and Islam, "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3 (2025): 228.

dalam penelitian.⁶⁰ Pengujian instrumen penelitian bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir-butir soal memiliki validitas dan reabilitas yang baik. Melalui keterlibatan calon responden secara tepat menilai kelayakan intrumen sehingga dapat di gunakan secara tepat dan akurat dalam penelitian.

a. Uji Validitas Test

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang akan di ukur, semakin tinggi validitas intrumen menunjukan semakin akurat alat pengukur dengan pengukur data. Penguji validitas ini sangat penting dilakukan agar pertanyaan yang diberikan tidak menghasilkan data yang menyimpang dari gambaran variabel.

Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan kolerasi *Poin Beserial*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_1 - M_0}{s} \cdot \sqrt{pq}$$

Keterangan:

M_1 = Rata-rata skor pada kelompok dengan kategori 1

M_0 = Rata-rata skor pada kelompok dengan kategori 0

s = Simpangan baku skor total (Variabel kontinu)

p = proporsi subjek yang masuk katagori 1

⁶⁰ Putu Gede Subhaktiyasa, "Validitas Dan Reliabilitas Halaman 7," *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2021): 7.

$XY = \text{proporsi subjek yang masuk kategori 0 (sehingga } q = 1 - p \text{)}$.⁶¹

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah indeks yang menggunakan sejauh mana suatu alat pengukuran atau diandalkan, sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan *cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS versi 16 bertujuan menentukan reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0. Pada metode ini menggunakan rumus Kuder Richanrdsin (KR-20) dengan bantuan SPSS 16.⁶²

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Koenfisien reliabilitas tes
- k = Jumlah soal
- p = Proporsi sampel yang menjawab soal salah
- q = Proporsi sampel yang menjawab soal benar
- $\sum pq$ = Jumlah perkalian p dan q
- S = Standar defiasi (skor varian) dari tes

⁶¹ Michelle Fishburne, "Amanda," *Who We Are Now* VIII, no. 1 (2024): 210–13, <https://doi.org/10.5149/northcarolina/9781469671239.003.0098>.

⁶² Nilda Miftahul Janna and Herianto, "Artikel Statistik Yang Benar," *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.

Berikut ini untuk mencari varian total dapat menggunakan rumus dibawah ini :

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = Skor varian sampel

N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

X = Hasil dari kuesioner IPS

Y = Total skor

c. **Tingkat Kesukaran**

Tingkat kesukaran adalah derajat kesukaran suatu soal yang dinyatakan dalam bentuk suatu bilangan. Tingkat kesukaran pada sola menunjukkan bahwa semua soal termasuk dalam kriteria sedang dan tidak ada yang mudah ataupun sulit. Soal disebut baik apabila soal tersebut tidak termasuk dalam kategori terlalu mudah atau terlalu sukar atau sulit, soal terlalu sukar akan membuat siswa menjadi putus asa dan patah semangat karena diluar kemampuan mereka. Sedangkan soal terlalu mudah tidak dapat merangsang siswa tidak menumbuhkan usaha memecahkan soal.⁶³ maka sebaiknya jangan membuat soal yang sukar dan yang terlalu mudah agar siswa tidak kehilangan semangat dan tidak membuat siswa menjadi hilang rasa memecahkan masalah.

Indeks kesukaran butir-butir soal ditentukan dengan rumusan dan bantuan SPSS.

⁶³ Hera Apriliana Saputri et al., "Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Beda Butir Soal," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 5 (2023): 2986–95.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

B = Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

P = Tingkat kesukaran soal

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 3.4 kategori tingkat kesukarankisi-kisi hasil belajar

Besarnya Nilai P	Kategori tingkat kesukaran
0	Sangat sukar
$0 < p \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < p \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < p < 1$	Mudah
1	Sangat mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan antara butir soal dapat membedakan antara siswa yang menguasai materi yang diuji dan siswa yang belum menguasai materi yang diujika. Daya beda butir soal yaitu indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kemampuan kelompok siswa yang telah memahami mauoun yang belum memahami materi yang di ajarkan kepada pendidik.⁶⁴

Namun sebelum menentukan daya pembeda terlebih dahulu harus mengurutkan skor tertinggi sampai skor terendah. Selanjutnya diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% sekor terbawah sebagi kelompok bawah. Untuk dapat nenentukan daya pembeda soal maka digunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan:

⁶⁴ Ana Rita Garcia et al., "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor" 8 (n.d.): 37-64.

BA = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyak peserta kelompok bawah menjawab soal dengan benar.

JA = Banyak peserta kelompok atas

JB = Banyak peserta kelompok bawah

D = Daya pembeda

PA = Proposi subjek atas yang menjawab benar

PB = Proposi subjek kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 3.5. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak baik
$0 < D < 0,20$	Kurang baik
$0,20 < D < 0,40$	Cukup
$0,40 < D < 0,70$	Baik
$0,70 < D < 1$	Sangat baik

G. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum data dianalisis maka dilakukan langkah-langkah uji prasyarat diantaranya sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu dari uji statistik yang dipergunakan untuk mengetahui apakah suatu data yang dimiliki berasal dari populasi distribusi normal atau bukan. Serta uji normalitas yang dilakukan bertujuan untuk menilai penyebaran data pada sebuah kelompok atau variabel apakah berdistribusi normal atau tidak penyebaran tersebut.⁶⁵

⁶⁵ Nurhaswinda Nurhaswinda et al., "Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS," *Jurnal Cahaya Nusantara* 1, no. 2 (2025): 55–68, <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>.

Untuk menguji normalitas pada skor test setiap masing-masing kelompok menggunakan uji normalitas kolmogros smirnov dengan bantuan SPSS V.16 langkah-langkahnya seperti berikut:

- d. Menentukan proposif kumulatif (KP)

$$Kp = \frac{f_{Kumulatif}}{n}$$

Keterangan:

Kp = Bilangan baku

F_{kumulatif} = Frekuensi kumulatif

n = Jumlah skor

- e. Mencari bilangan baku

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

Z_i = Bilangan baku

\bar{X} = Rata-rata skor

X_i = Skor tujuan

S = Standar deviasi

- f. Menentukan luas kurva Z₁ (menggunakan Z_{tabel})

- g. Menentukan α₁ dan α₂ :

α₂ : Selisih Z_{tabel} dan KP pada batas (α₂ = Absolut (KP – Z_{tabel}))

α₁ : Selisih Z_{tabel} dan KP pada batas bahwa (α₁ = Absolut (α₂ - $\frac{f_i}{n}$))

- h. Menentukan harga mutlak dari α₁ dan α₂, dinotasi dengan D_o

- i. Menentukan harga D_{tabel}

- j. Membuat kesimpulan, apabila $D_o > D_{tabel}$ maka data berdistribusi dengan normal dan begitu sebaliknya.⁶⁶

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok sampel mempunyai varians sama (homogen) atau tidak. Karna pengujian ini penting untuk dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis statistik parametrik, sehingga hasil uji dapat memberikan dasar yang lebih valid untuk menarik kesimpulan penelitian.⁶⁷

Pada penelitian ini peneliti menggunakan taraf signifikan 10%. Uji homogenitas varians dapat menggunakan dua kelompok perlakuan dengan menggunakan uji *fisher* (Uji *F*) dengan bantuan SPSS dengan rumus seperti berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

F = Uji fisher

S_1^2 = Varian data terbesar

S_2^2 = Vatian data terkecil

Dasar pengambilan data pengujian ini menggunakan kretiaria berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka keputusan homogen

⁶⁶ Usmani, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)" 7, no. 1 (2020): 50–62.

⁶⁷ Abdul Nasar et al., "Uji Prasyarat Analisis," *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 786–99.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka keputusan tidak homogen⁶⁸

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji statistik merupakan pengujian terhadap pernyataan yang kebenarannya masih belum pasti atau jawaban sementara. Dalam melakukan pengujian menggunakan data sampel yang dibedakan antara sampel kecil ($n < 30$) dengan sampel besar ($n \geq 30$). Dalam Uji hipotesis ini peneliti menggunakan sampel kecil menggunakan *independen* sampel *t Test*.⁶⁹ Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada metode pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran PBL.

Independen sampel *t Test* adalah menguji pengaruh pada perbedaan rata-rata data dua sampel. Dalam independen ini memiliki asumsi dua yaitu tidak terkait, tidak saling berhubungan serta berasal dari dua populasi yang berbeda.⁷⁰ Hipotesis yang diujikan adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur.

H_a : ada pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Ma`arif 01 Punggur.

⁶⁸ Retno Kuswari and . Rasiman, "Keefektifan Model Make a Match Dengan Media Rorumat Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Mimbar Ilmu* 24, no. 1 (2019): 20, <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17406>.

⁶⁹ Manna Wassalwa et al., "Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik," *Al Ittihadu* 3, no. 1 (2023): 67–79, <https://doi.org/10.63736/ai.v3i1.124>.

⁷⁰ Fauzian Prima Aditya putra Rachman, Rito Goejantoro, and Memi Nor Hayati, "Penentuan Jumlah Replikasi Bootstrap Menggunakan Metode Pretest Pada Independent Sampel T Test (Pendapatan Asli Daerah Kabupaten / Kota Di Provinsi Kalimantan Timur Dan Kalimantan Utara Tahun 2015)," *Jurnal Ekspansional* 9, no. 1 (2018): 35–40.

Dasar pengambilan keputusan pengujian menggunakan kriteria berikut:

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S^2_1 + (n_2 - 1)S^2_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata dari kelompok control

S^2_1 = Varians dari kelompok eksperimen

S^2_2 = Varians dari kelompok control

S = Standar deviasi

n_1 = Jumlah subyek dari kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah subyek dari kelompok control

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan berarti H_a diterima.

H_a diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan berarti H_0 ditolak.

Untuk mencari t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

Namun untuk dapat melihat pada kriteria pengujian berdasarkan probabilitas yaitu:

H_0 ditolak apabila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ dan hasil H_a diterima.

H_a diterima apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ dan H_0 ditolak.

Peningkatan yang terjadi dan sudah dipelajari dengan rumus gain faktor (N-Gain) yaitu

$$g = \frac{s^{post} - s^{pre}}{s^{toget} - s^{pre}}$$

keterangan :

S_{post} = Skor postes

S_{pretes} = Skor pretes

S_{maks} = Skor maks ideal

Kriteria tingkatan Gain adalah:

Tabel 3.6. Kategori tingkatan N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Madrasah ini berawal dari jama'ah kegiatan pengejian dusun V Sidoraharjo kampung Sidomulyo kec. Punggur Lampung Tengah yang di dirikan pada tahun 1969, yang makin hari kian bertambah jumlah jama'ahnya, awalmulanya kelompok pengajian ini diikuti oleh para orang tua (bapak-bapak dan ibu-ibu) yang berdomisili di dusun V (lima) sidorahayu kempung sidomulyo kec. Punggur yang di prakarsai oleh simbah KH. Ali Hasyim Merasa khawatir terhadap pendidikan putra putrinya yang pada waktu itu di dusun sidorahayu desa sidomulyo kecamatan punggur belum ada sekolah lanjutan setelah lulus dari sekolah dasar (SD) maka jama'ah membentuk yayasan yang bergerak dalam bidang pendidikan yang kepengurusanya di kelola oleh para tokoh masyarakat terdiri dari :

Tabel 4.1
Kepengurusan Dikelolah Para Tokoh Masyarakat

1.	KH. Ali Hasyim
2.	Ahmad Dahlan
3.	Imam Ghozali
4.	Ismangin
5.	Muhammad Syamsun
6.	Muhammad Syurur
7.	Muhammad Maskur
8.	Zainudin Mukti
9.	Muslikhan

Dari hasi musyawarah tersebut berdirilah madrasah yaitu PGA 6 tahun Nejourto tahun 1969. Kemudian pada tahun 1977, terjadi perubahan

peraturan pemerintah tentang pendidikan guru baik PGA maupun SPG yang tadinya 6 tahun berubah menjadi 3 Tahun dan merupakan pendidikan menengah, sehingga izin operasional PGA Nejourtoyo dicabut. Akibatnya berdirilah Madrasah Tsanawiyah yang bernaung dibawah lembaga pendidikan Ma'arif NU Punggur yaitu MTs Ma'arif 01 Punggur pada tanggal 01 Januari 1977 hingga sekarang, dengan surat izin operasional No: 11/MTs/LT/85 Tertanggal 08 Oktober 1985. Sehubungan para tokoh pendiri yayasan lembaga pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama (NU) Punggur semua tersebut diatas sudah dipanggil oleh Allah, maka kepengurusan sekarang dilanjutkan kepada generasi penerus dari pengurus yang aktif saat ini yaitu :

Tabel 4.2
kepengurusan pendidikan
Ma'arif Nahdlatul Ulama (NU) saat ini

1.	KH. Muchtar Ghozali	Ketua Umum
2.	H. Lukman Faruq, S.Ag	Ketua I
3.	Mujahidin Ilyas	Ketua II
4.	Ahmad Musholin Zakyzein	Sekretaris
5.	Muhammad Alwi	Bendahara
6.	Futiatur Rahmah, S.Pd.I	Seksi pendidikan formal
7.	Misbahul Munir, SE	Seksi Pesantren
8.	Muhammad Sholeh	Seksi pembangunan
9.	Muhadi	Seksi Pembantu Umum

Adapun sejarah kepala sekolah MTs. Ma'arif 01 Punggur sejak berdirinya yaitu pada tahun 1977 hingga sekarang yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.3
Sejarah kepala sekolah MTs Ma'arif 01 Punggur

1.	Sgm, M. Usman	Masa Bakti Tahun 1977 – 1992
2.	Drs, Muhajir	Masa Bakti Tahun 1992 – 1994
3.	Fatchurahman, S. Pd	Masa Bakti Tahun 1994 – 1996
4.	M. Usman, Amd. Pd	Masa Bakti Tahun 1996 – 1999
5.	Langgengno Karma, B. Sc	Masa Bakti Tahun 1999 – 2002
6.	Fatchurrahman, S. Pd	Masa Bakti Tahun 2002 – 2007
7.	Langgengno Karma, B. Sc	Masa Bakti Tahun 2007 – 2022
8.	Ahmad Zainudin, S.Pd.	Masa Bakti Tahun 2022 – sekarang

Pendidikan dalam perjuangan didunia pendidikan dan penyebaran ajaran islam di lokasi yang sama di lembaga Ma'arif 01 Punggur juga berdiri pondok pesantren Baitul Mustaqim yang di asuh langsung oleh KH. Muchtar Ghozali dan KH. Ahmad Zunaidi yang santrinya sebagian juga sebagai siswa-siswi Madrasah Tsanawiyah Ma'arif 01 punggur, sehingga Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Punggur akan mengarah ke semi boarding School di masa mendatang.

Sesuai dengan tujuan awal para pendiri Madrasah Tsanawiyah Ma'arif 01 punggur untuk membantu pemerintah, dan orang tua dalam mencerdaskan anak bangsa, adapun visi MTs Ma'arif 01 Punggur adalah "Terwujudnya Peserta Didik Yang Berimtaq, Beriptek, Berkarakter Islam, Dan Mampu Berkompetitif Secara Nasional Dan Global" Untuk mewujudkan visi tersebut diatas, ada beberapa misi yang di lakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Mengajarkan ilmu pengetahuan umum dan ilmu pengetahuan agama secara berimbang sebagai dasar untuk membekali peserta didik dimasa mendatang.
- b. Menanamkan dasar-dasar keimanan dan ketaqwaan melalui mata pelajaran Aqidah Akhlaq, Al Qur'an Hadis, Fiqh dan Mata pelajaran agama lainya untuk membentuk watak dan karakter yang baik.
- c. Membiasakan bersikap sopan dan santun dilingkungan madrasah dan dimanapun siswa berada dalam bergaul, dengan harapan siswa dapat

bersikap sebagaimana mestinya jika bergaul dengan sesama teman maupun dengan orang yang lebih tua dan orang yang lebih muda.

- d. Mengenalkan dan membiasakan budaya islami yang diharapkan dapat membentengi diri dari budaya asing yang banyak masuk ke Indonesia yang tidak sesuai dengan aqidah dan ideologi yang ada di Indonesia.
- e. Meningkatkan dan memfasilitasi upaya peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk dapat mempersiapkan dirinya dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan kompetitif secara nasional.
- f. Melatih dan membiasakan pengamalan ibadah wajib dan sunah dengan berazaskan Ahlul Sunnah Wal Jama'ah (Aswaja) dimanapun dan kapanpun berada.
- g. Mengenalkan dan melatih kemampuan peserta didik untuk mengakses informasi yang diperlukan melalui sarana jaringan elektronik agar dapat mengikuti perkembangan dunia pendidikan di tingkat nasional.
- h. Mengarahkan para lulusannya untuk dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yang kompetitif secara nasional.
- i. Study banding dan study wisata pada sekolah unggulan di provinsi Lampung maupun di pulau Jawa, guna memotivasi peserta didik untuk lebih maju.
- j. Mengirimkan para guru ke berbagai pelatihan dan pendidikan lain untuk meningkatkan mutu para pendidik di MTs. Ma'arif 01 Punggur.

k. Mengenalkan peserta didik dan para pendidik dengan teknologi ICT dan cara pemanfaatannya.

Dengan Visi dan Misi tersebut diatas diharapkan kedepanya MTs. Ma'arif 01 Punggur akan dapat lebih maju dalam kiprahnya didunia pendidikan untuk ikutserta mencerdaskan bangsa. Sehingga menjadi madrasah unggulan yang dijadikan tujuan utama bagi para tamatan SD dan MI untuk melanjutkan belajarnya. Ketahanan sekolah, pemberdayaan dan peningkatan sumberdaya manusia Guru dan staf yang diiringi dengan kesejah teraan menjadi landasan utama dalam melangkah ke depan sesuai dengan visi dan misi sekolah.

a. Identitas sekolah

- 1) Nama Sekolah : MTs Ma'arif 01 Punggur
- 2) Nama Kepala Madrasah : Ahmad Zainudin, S. Pd
- 3) NPSN : 10816585
- 4) Alamat : Jln. Metro-Kotagajah, Desa Sidomulyo Kec. Punggur Kabupaten Lampung Tengah, 34152.
- 5) Nomor Telepon : 0851- 8300- 6006
- 6) E-mail : mtsm1punggur@gmail.com
- 7) Status Sekolah : Swasta
- 8) Akreditasi : B
- 9) Tanggal Akreditasi : 5 November 2019
- 10) Sekolah didirikan tahun : 1969
- 11) Piagam Pendirian :

a. SK Izin Pendirian dari: Departemen Agama Propinsi Lampung

b. Nomor/Tgl/Bln/Th :11/HTo/LT/58.-
/08/Oktober/1985

c. Jumlah guru MTs Ma`rif 01 Punggur

*Tabel 4.4
Keadaan Dewan Guru MTs Ma`rif 01 Punggur*

1	Muhmad Zanudin S.Pd
2	Dra. Umi Marhamah M.Pd. I
3	Asep Fajrul Hidayat S.Pd
4	Mahsum Yunus S.Pd
5	Muhammad Alwi S.E
6	H. Abdul Jalal
7	Agus Salim S.Ag
8	Drs, Ahmad Sanjuri
9	Mifrahul Janah S.Pd
10	Khabib alwi S.Pd, I
11	Suwanto S,Pd
12	Endang Fatmawati S.Pd
13	Septi Ambarwati S.Pd
14	M. Anis Mudzakir S.Pd
15	Umi Magfiroh M.Pd
16	Ratna Dewi S.Pd, I
17	Muhammad Asnan R, S.Pd.I
18	Siti Habibah S.Pd
19	Weni indrawati S.Pd
20	Widya Anggun Lestari S.Pd
21	Sefi Ruswaningsih S.Pd
22	Sufiantoro S.Pd
23	Ahmad Yasin S.Pd.I
24	Fadwatul Qori`ah S.Pd
25	Annis Waatul Fitri S.Pd
26	Delvia sri mulyanti S.Pd
27	Muhammad Irwan S.Pd
28	Masidah S.Pd
29	Dewi Faidaturrohmah S.Pd.I
30	Rizki Fridiana Pratika S.Mat
31	Anis Septiana S.Pd
32	Siti Munawa S.Pd. I
33	M. khorul Ihsan S.Pd
34	Annisa Ayu Hapsari S.Pd
35	Supriyanto S.Pd
36	Ashuri Yahya S,Pd
37	Rizki Akdes Chairuni S,Si
38	Sekar Ayutya S.Pd
39	Muhammad Taufiq

40	Ulfa Nur Fadila S.E
41	Amrulloh Setyo Nugroho Amd, T
42	M. Sahir Sabah
43	Muhammad Indrawan
44	Purnomo Sidiq
45	Fathul Hasanudin

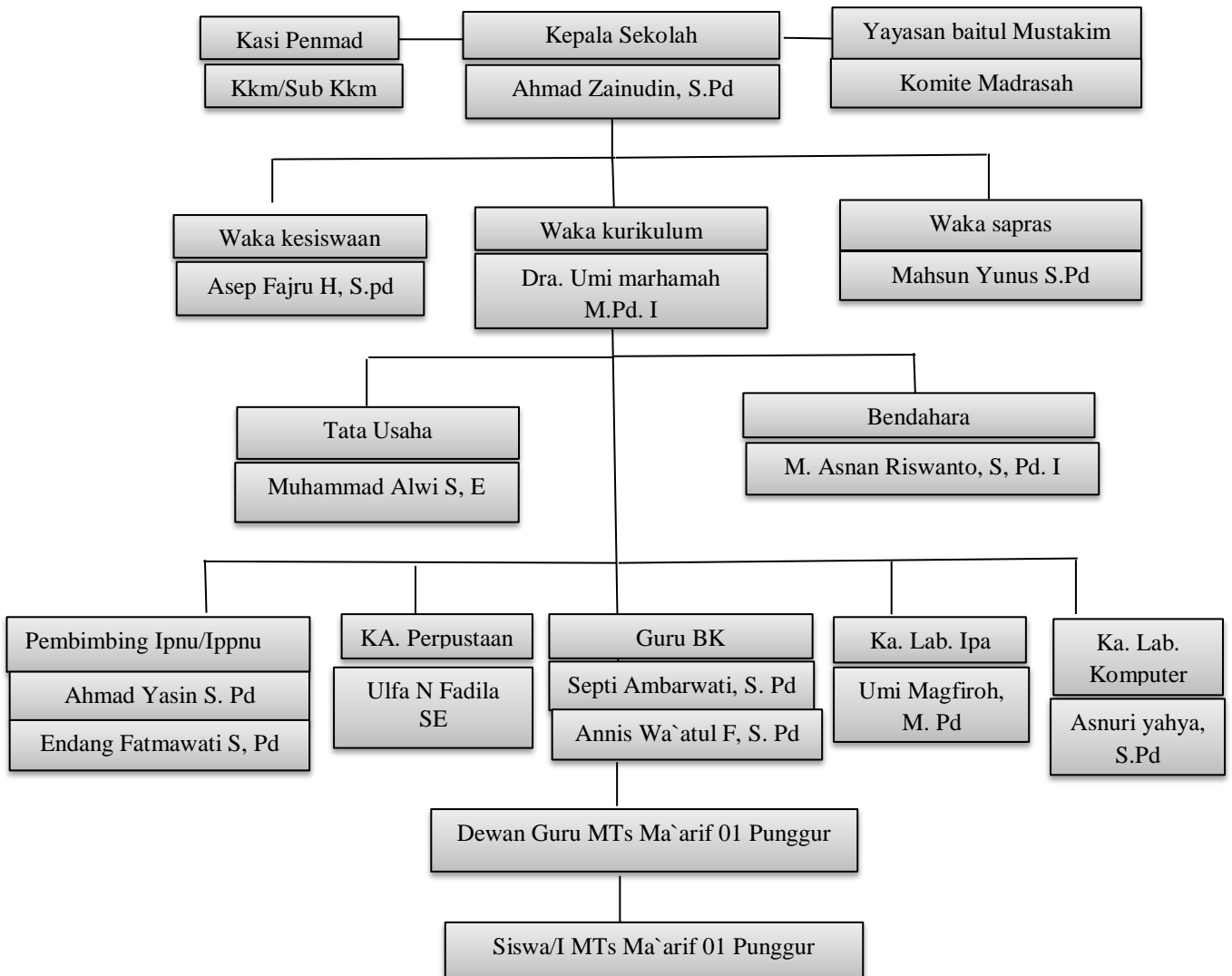
d. Jenis kegiatan Mts Ma`arif 01 Punggur

Table 4.5 Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan di MTs Ma`arif 01 Punggur				
Harian	Mingguan	Bulanan	Tahunan	Ekstrakurikuler
Hafalan/Mengaji Juz 30	Tahlilan Setiap Hari Jum'at	Senam Bersama Setiap Sabtu Akhir Pekan	Harlah MTs Ma'arif 01 Punggur	Tahfid Qur'an
Sholat Dhuha Berjama'ah		Istighozah Setiap Hari Jum'at Dipekan Akhir	Memperingati Tahun Baru	Qiro'atul Qur'an
Sholat Dzuhur Berjama'ah		Ziaroh Kubur (Makam Simbah Kyai Ali Hasyim)	Pelaksanaan Qurban	Futsal
Pembacaan Asmaul Husna			Peringatan Maulid Nabi Muhammad Saw	Voli
Bimbingan Praktik Ibadah dan Amalan Lainnya			Peringatan Isra' Mi'raj	Seni English Club Bahasa Arab Khotil Qur'an Hadroh

3. Struktur organisasi sekolah MTs Ma`arif 01 Punggur

Gambar 4.1 setruktur oraganisasi sekolah



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi hasil belajar

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 November sampai 21 November 2025 di MTs Ma`arif 01 Punggur. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur, dan teratur, sehingga tahapannya dari awal sampai akhir pada penelitian sudah dapat

diprediksi. Penelitian ini banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, terhadap data serta penyajian hasil. Pengumpulan data berbentuk tabel, atau dengan tampilan lain. Sehingga akan meningkatkan serapan pembaca dan dapat mempermudah penyampaian informasi.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Desain* (Ekperimen semu) mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel lain yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Akan tetapi, desain ini lebih baik dari pada *Pre-Exsperimental*. Jadi penelitian ini *Quasi Exsperimental Desain* yaitu menggunakan subjek kelompok belajar bukan mengambil subjek secara acak (random) dan dibagi menjadi 2 yaitu kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok 2 sebagai kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah 163 peserta didik. Sehingga sampel yang di ambil kelas VIII C dengan jumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Penelitian ini menggunakan Teknik sampling jenis *non-probability sampling* yaitu tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Adapun *non-probability* sampling menggunakan jenis *purposive* sampling adalah pemilihan sampel dilakukan melalui pertimbangan tertentu oleh peneliti. Maka hal ini dilakukan apabila populasi dianggap hampir sama pada nilai Ulangan Tengah Semester tiap kelas. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen penelitian tersebut berupa modul ajar, buku cetak peserta didik ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII, serta instrument test. Instrumen test tersebut terlebih dahulu di ujikan pada kelas VIII A sebagai kelas pupolasi yang akan memasuki materi pembelajaran Interaksi budaya pada masa Kerajaan islam.

Kemudian, soal yang telah diuji cobakan tersebut pada kelas VIII A dilakukan dengan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan Tingkat kesukaran butir soal. Maka dapat diperoleh instrument yang layak untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas VIII. Setelah diujikan pada kelas VIII A melalui uji-uji di atas dari 25 soal intrument yang telah di nyatakan valid yaitu 20 soal instrument, sedangkan 5 soal instrument test yaitu 7, 16, 23, 24, dan 25 yang telah dinyatakan tidak valid dengan sampel 25 peserta didik. Maka memperoleh 20 soal instrument yang dapat

diujikan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu terdapat kriteria pada Tingkat kesukaran butir soal yaitu mudan dan sedang.

b. Hasil pengujian intrumen test

1) Validitas

Berdasarkan hasil uji vaiditas, yang diujikan pada kelas VIII A MTs Ma`arif 01 Punggur dengan jumlah peserta didik sebanyak 25, dengan hasil berikut:

Tabel 4.6 Uji Validitas Test

No Soal	Pearson acaorrelation	Nilai Sig.	r _{tabel}	Keterangan
1	0,750	0,000	0,396	Valid
2	0,438	0,029	0,396	Valid
3	0,438	0,029	0,396	Valid
4	0,464	0,019	0,396	Valid
5	0,566	0,003	0,396	Valid
6	0,408	0,043	0,396	Valid
7	0,346	0,090	0,396	Tidak Valid
8	0,482	0,015	0,396	Valid
9	0,482	0,015	0,396	Valid
10	0,535	0,006	0,396	Valid
11	0,456	0,021	0,396	Valid
12	0,577	0,003	0,396	Valid
13	0,394	0,051	0,396	Valid
14	0,605	0,001	0,396	Valid
15	0,566	0,003	0,396	Valid
16	0,265	0,201	0,396	Tidak Valid
17	0,490	0,013	0,396	Valid
18	0,486	0,014	0,396	Valid
19	0,772	0,000	0,396	Valid
20	0,413	0,040	0,396	Valid
21	0,616	0,001	0,396	Valid
22	0,616	0,001	0,396	Valid
23	0,144	0,491	0,396	Tidak Valid
24	0,112	0,594	0,396	Tidak Valid
25	0,144	0,491	0,396	Tidak Valid

Tabel 4.7 Nilai r Tabel Product Moment

N	Taraf signifikan 5%	Taraf signifikan 1%
21	0,433	0,549
22	0,432	0,537
23	0,413	0,526
24	0,404	0,515
25	0,396	0,505
26	0,388	0,496
27	0,381	0,487

Berdasarkan hasil uji validitas, dari dari 25 soal yang dinyatakan telah valid berjumlah 20 soal, dikarenakan nilai *Person Correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu soal nomer 7, 16, 23, 24, dan 25 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 25 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,396$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,396$ maka soal dianggap tidak valid.

2) Uji reliabilitas intrumen test

Untuk koefisien reliabilitas intrumen selanjutnya dikonfirmasi pada r_{tabel} *Product Moment* $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen test dinyatakan reliabel. kemudian koefisien kolerasi dikonfirmasi oleh indeks keterandalan. Tingkat reliabilitas interumen soal dapat dikarifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Tingkat Reliabilitas test

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Data hasil uji *reliabilitas tes* dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 hasil uji Reliabelitas Intrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,654	,726	26

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas :

- a. Cronbach Alpha $> r_{\text{tabel}}$ = Reliabel
- b. Cronbach Alpha $< r_{\text{tabel}}$ = Tidak Reliabel

Bedasarkan hasil uji *reliabilitas* dengan menggunakan spss diperoleh bahwa *Cronbach Alpha* $> 0,396$ yakni sebesar $0,654 > 0,369$ soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat *reliabilitas* yang sangat kaut sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data pada kelas VIII A dalam pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik MTs Ma`arif 01 Punggur.

3) Tingkat Kesukaran

Dari uji tingkat kesukuran bahwa soal yang sudah di ujikan dengan 25 soal kepada 25 peserta didik di kelas VIII A dengan hasil berikut:

Tabel 4.10 Uji Tingkat Kesukaran

No soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Missing		
Soal_1	25	0	0,88	Sedang
Soal_2	25	0	0,68	Sedang
Soal_3	25	0	0,68	Sedang
Soal_4	25	0	0,80	Mudah
Soal_5	25	0	0,84	Mudah
Soal_6	25	0	0,68	Sedang
Soal_7	25	0	0,48	Sedang
Soal_8	25	0	0,76	Mudah
Soal_9	25	0	0,76	Mudah
Soal_10	25	0	0,80	Mudah
Soal_11	25	0	0,48	Sedang
Soal_12	25	0	0,88	Mudah
Soal_13	25	0	0,80	Mudah
Soal_14	25	0	0,80	Mudah
Soal_15	25	0	0,84	Mudah

Soal_16	25	0	0,64	Sedang
Soal_17	25	0	0,84	Mudah
Soal_18	25	0	0,56	Sedang
Soal_19	25	0	0,92	Mudah
Soal_20	25	0	0,84	Mudah
Soal_21	25	0	0,92	Mudah
Soal_22	25	0	0,92	Mudah
Soal_23	25	0	0,84	Mudah
Soal_24	25	0	0,96	Mudah
Soal_25	25	0	0,84	Mudah

Berikut ini tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Klarifikasi Tingkat Kesukaran

Besarnya Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0	Sangat Sukar
$0 < p \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < p \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < p < 1$	Mudah
1	Sangat Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran menggunakan spss v.16 maka terdapat 17 soal dengan tingkat mudah, dan 8 soal dengan tingkat sedang, sehingga hasil uji tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya 20 soal yang digunakan terdapat 14 soal yang mudah dan 6 soal yang sedang.

4) Daya pembeda

Hasil uji coba daya pembeda dengan soal yang sudah diujikan sebanyak 25 soal kepada 25 peserta didik di kelas VIII A MTs Ma`arif 01 Punggur berikut ini hasil dari coba daya pembeda:

Tabel 4.12 Uji Daya Pembeda

No	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal_1	0,693	Baik
Soal_2	0,291	Cukup
Soal_3	0,291	Cukup
Soal_4	0,343	Cukup
Soal_5	0,469	Baik
Soal_7	0,486	Baik

Soal_8	0,354	Cukup
Soal_9	0,354	Cukup
Soal_10	0,422	Baik
Soal_11	0,581	Baik
Soal_12	0,492	Baik
Soal_13	0,266	Cukup
Soal_14	0,504	Baik
Soal_15	0,469	Baik
Soal_17	0,382	Cukup
Soal_18	0,603	Baik
Soal_19	0,728	Sangat baik
Soal_20	0,298	Cukup
Soal_21	0,551	Baik
Soal_22	0,551	Baik
Soal_23	0,016	Kurang baik
Soal_24	0,179	Kurang baik
Soal_25	0,016	Kurang baik

Berikut ini tingkat daya pembeda dapat diklasifikasikan yaitu :

Tabel 4.13 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak baik
$0 \leq D \leq 0,20$	Kurang baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1$	Sangat baik

Penentuan daya pembeda soal dapat dilihat *corrected item-total correlation* uji reliabilitas (daya pembeda). Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal disimpulkan bahwa dari 20 soal yang disediakan, terdapat 11 soal dengan kategori baik, 6 soal dengan kategori cukup dan 1 soal katagori sangat baik.

Dari 25 soal yang dinyatakan telah valid adalah 20 soal, hal ini dikarenakan nilai *person correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu nomer 6, 16, 23, 24, dan 25 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 25 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,396$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} <$

0,396 maka soal dianggap tidak valid. Jika r dapat dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% maka instrumen dianggap valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak valid.

Dapat disimpulkan berdasarkan uji validitas intrumen yang telah dilakukan dari 25 soal yang disusun dan diujicobakan kepada responden terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak memenuhi kriteria validitas, karena validitas berada dibawah batas yang telah ditetapkan. Maka 5 soal tersebut tidak digunakan dalam pengambilan data penelitian, demikian instrument test yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 soal yang telah dinyatakan valid. 20 soal tersebut dianggap mampu mewakili seluruh indikator dan aspek yang diukur, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

c. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

1) Hasil belajar kelas eksperimen

Pelaksanaan pretest pada tanggal 15 November 2025 sebelum diberikan perlakuan dan posttest dilakukan pada tanggal 18 November 2025 dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* terdiri dari 20 soal memperoleh hasil pretest dan posttest sebagai berikut:

Table 4.14
hasil pretest kelas VIII C (Eksperimen)

Nilai mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Std Deviation
60,18	35	85	10,04

Berdasarkan tabel diatas, hasil pretest peserta didik menunjukkan nilai mean sebesar 60,18 yang mengidentifikasikan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori cukup. Nilai maksimum sebesar 85 dan nilai minimum sebesar 35 menunjukkan adanya varian kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Sementara, nilai standar deviasi sebesar 10,04 mencerminkan bahwa seberapa nilai peserta didik bervariasi, sehingga kemampuan awal dapat dikatakan berbeda-beda.

Tabel 4.15 Perhitungan pretest kelas VIII C Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
1	35	1	60,18
2	45	1	
3	50	4	
4	55	2	
5	60	11	
6	65	4	
7	70	2	
8	80	3	
	Jumlah	28	

Berdasarkan hasil perhitungan diatas telah diketahui bahwa skor pretest pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 80 dengan 3 peserta didik dan nilai terendah 35 yaitu 1 peserta didik. Selanjutnya peserta didik yang lulus KKM hanya 17,86%.

Table 4.16
hasil postest kelas VIII C (Eksperimen)

Nilai mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Std Deviation
80,00	60	95	8,92

Berdasarkan tabel di atas hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai mean pada hasil belajar peserta didik yang memiliki kenaikan dari 60,18 menjadi 80,00. Maka perlakuan pembelajaran yang telah diterapkan berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Tabel 4.17 Perhitungan postest kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
1	60	1	80,00
2	65	1	
3	70	5	
4	75	4	
5	80	6	
6	85	5	
7	90	4	
8	95	2	
	Jumlah	28	

Berdasarkan hasil perhitungan diatas bahwa skor postest pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII C memiliki nilai tertinggi 95 ada 2 peserta didik dan nilai terendah 60 dengan 1 peserta didik. Selanjunya kenaikan kelulusan peserta didik mencapai 93,33%. Maka dapat dinyatakan terdapat kenaikan kelulusan peserta didik yang mencapai KKM sebelum perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan sebanyak 75,47%.

2) Hasil belajar kelas kontrol

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar yaitu kelas VIII F yang diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* (PBL) terdiri dari 20 soal memperoleh hasil pretest dan posttest seperti berikut:

Table 4.18
hasil pretest kelas VIII F (kontrol)

Nilai mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Std Deviation
62,86	30	80	11,74

Berdasarkan tabel, hasil pretest menunjukkan bahwa nilai mean sebesar 62,86 yang mengidentifikasi kemampuan awal masih beradapada kategori cukup. Nilai maksimum sebesar 80 dan nilai minimum sebesar 30 bahwa adanya variasi kemampuan awal sebelumdiberikan perlakuan. Semnetara, nilai standar deviasi sebesar 11,74. Maka nilai peserta didik cukup bervariasi sehingga kemampuan awal dikatakan berbeda-beda.

Tabel 4.18 Perhitungan pretest kelas F (control)

No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	30	1	62,86
2	40	1	
3	45	3	
4	50	2	
5	55	4	
6	60	3	
7	65	5	
8	70	3	
9	75	1	
10	80	3	
11	85	2	

Berdasarkan hasil perhitungan diatas bahwa skor pretest pada kelas control memiliki nilai tertinggi sebesar 85 ada 2

peserta didik dan nilai terendah 30 ada 1 peserta didik. Selanjutnya peserta didik yang lulus KKM hanya 25%.

*Table 4.19
hasil postest kelas VIII F (kontrol)*

Nilai mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Std Deviation
70,18	85	45	10,32

Berdasarkan tabel, hasil postest menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah di berikan perlakuan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai mean yang mengalami kenaikan dari 62,86 menjadi 70,18. Dengan temuan ini, dapat mengidentifikasi bahwa perlakuan pembelajara berpengaruh terhadap hasil belajar.

Tabel 4.20 Perhitungan postest kelas F (control)

No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	45	2	70,18
2	50	2	
3	55	2	
4	65	4	
5	70	3	
6	75	4	
7	80	7	
8	85	4	

Berdasarkan perhitungan diatas bahwa skor postest pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi 85 ada 4 peserta didik dan yang memiliki nilai terendah 45 ada 2 peserta didik. Selanjunya kenaikan kelulusan peserta didik mencapai 70,18%. Maka dapat dinyatakan terdapat kenaikan kelulusan peserta didik yang mencapai KKM sebelum perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan sebanyak 39,29%.

3. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui uji *kolmogrov smirnov* dengan bantuan SPSS untuk melihat kelas sampel apakah dapat berdistribusi normal atau tidak. Jika pada tabel *kolmogrov smirnov sig. (2-tailed)* lebih besar dari pada 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berikut uji normalitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

*Tabel 4.21 Uji Normalitas
Tests of Normality*

		Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	Kontrol	.144	28	.140	.959	28	.332
	Eksperimen	.153	28	.090	.946	28	.157

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, menunjukan data posttest kelas VIII C dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* memiliki nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,140 > 0,05$ dan posttest kelas VIII F menggunakan motode pembelajaran *problem based learning* memiliki nilai *sig.(2-tailed)* sebesar $0,090 > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Pada uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Proses perhitungan uji

homogenitas menggunakan SPSS. Jika nilai *signifikansi (sig)* lebih besar dari maka data bersifat homogen dan sebaliknya jika nilai *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 maka data tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas seperti berikut:

*Tabel 4.22 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	1.883	1	54	.176
	Based on Median	1.357	1	54	.249
	Based on Median and with adjusted df	1.357	1	52.214	.249
	Based on trimmed mean	1.827	1	54	.182

Dapat di ketahui nilai *signifikan (sig)* yaitu sebesar $0,176 > 0,05$ sehingga bisa disimpulkan variasi data rata-rata hasil belajar (pretest dan posttest) kelas VIIC menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan data rata-rata hasil belajar (pretest dan posttest) kelas VIII F dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* yaitu homogen.

c. Uji hipotesis

Uji hipotensis bertujuan mengkaji kebenaran hipotensis penelitian serta menentukan ada atau tidak pengaruh penerapn teknik yang diteliti. Pengujian hipotesis ini menggunakan teknik statistik pada data penelitian.

Tabel 4.23
Uji Independent Sampel Test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ- ence	Std. Error Differ- ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	1.883	.176	4.227	54	.000	11.429	2.704	6.008	16.849
	Equal variances not assumed			4.227	52.01 9	.000	11.429	2.704	6.003	16.854

Berdasarkan table di atas menggunakan uji independen sampel t-test menunjukkan bahwa nilaisignifikan levene 0.176 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat dinyatakan varians data antara kelompok adalah homogen. Maka pengujian perbedaan rata-rata dilakukan dengan *equal variances assumed*. Hasil uji T_{hitung} sebesar -4.227 dan nilai T_{tabel} df 54 dengan nilai 2,00488 serta nilai signifikansi dua arah (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang $< 0,05$. Hal ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar sebesar -11,429 dengan interval 95% berada pada rentang 6,008 hingga 16,849. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan anantara ke dua kelompok.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di beri pelakuan. Yaitu menggunakan uji N-Gain karna analisis ini bertujuan untuk mengukur peningkatan peserta didik berdasarkan selisih antara nilai pretest dan posttest.

Tabel 4.24
Uji N-Gain

No	Kelompok	N Gain Score	N Gain (%)
1	Kelas ekperimen	49,8671	49,87
2	Kelas kontrol	-9,9414	-9,94

Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai pada kelas eksperimen sebesar 49,8671 atau 49,87% sedangkan pada kelas kontrol sebesar -9,9414 atau -9,94%. maka hasil analisis ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas ekperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dapat di simpulkan pelakuan pada kelas eksperimen cukup efektif atau sedang dibandingkan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Desain* (Ekperimen semu) mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel laur yang mempengaruhi pelaksanaan Eksperimen. Akan tetapi, desain ini lebih baik dari pada *Pre-Exsperimental*. Jadi penelitian ini *Quasi Exsperimental Desain* yaitu menggunakan subjek kelompok belajar bukan mengambil subjek secara acak (random) dan dibagi menjadi 2 yaitu kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok 2 sebagai kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah 163 peserta didik. Sehingga sampel yang di ambil kelas VIII C dengan jumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*,

sedangkan kelas kontrol, diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Penelitian ini berasumsi bahwa kemampuan awal siswa relatif sama, instrumen penelitian telah valid dan reliabel, proses pembelajaran berjalan sesuai prosedur, serta faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar dianggap terkendali. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang terjadi diasumsikan berasal dari perlakuan yang diberikan, yaitu pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role palying* terhadap hasilbelajar IPS di MTs Ma`arif 01 punggur.

Pada hasil observasi, pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan tidak membosankan karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik terlihat antusias, tidak mudah mengantuk, serta lebih fokus selama pembelajaran berlangsung, terutama mengingat sebagian besar peserta didik berasal dari pondok pesantren dengan aktifitas harian yang padat. Selain itu metode *role playing* membantu peserta didik dalam memahami materi IPS yang bersifat abstrak, khususnya pada materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam, karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara teoritis tetapi juga mengalami langsung melalui peran yang dimainkan.

Skenario pada permainan peran tersebut peserta didik berperan sebagai tokoh-tokoh ada pada materi perkembangan agama dan budaya islam di indonesia, penyebaran islam di indonesia, dan interaksi budaya pengaruh islam di indonesia.

Kegiatan bermain peran juga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik. Karena peserta didik dilatih untuk bicara didepan teman-temannya, bekerja sama dengan kelompok, serta bisa bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui keterlibatan langsung ini membuat materi pembelajaran lebih mudah diingat dan membekas dalam ingatan peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar postes-pretes peserta didik pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif tipe *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik pada kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode *problem based learning* (PBL), yaitu dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan pengujian hipotesis peneliti memperoleh hasil pada pengolahan data dan analisis data yang berhasil dikumpulkan dalam penelitian ini dengan menggunakan uji t. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS di MTs Ma`arif 01 Punggur.

Penggunaan metode *role playing* dilakukan pada kelas VIII C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 peserta didik, sedangkan pada kelas VIII

F sebagai kelas kontrol berjumlah 28 peserta didik dengan menggunakan metode *problem based learning*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Ma'arif 01 Punggur, sebelum diberikan perlakuan kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 60,18 dan nilai persentase kelulusan 17,86% dengan standar deviasi 10,04, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 62,86 dan nilai persentase kelulusan 25% dengan standar deviasi 11,74. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif seimbang dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan diberikan.

Setelah diketahui kemampuan awal peserta didik, kedua kelas kemudian diberikan perlakuan yang berbeda pada materi interaksi budaya pada masa Kerajaan Islam. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL). Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 80,00 dan nilai persentase kelulusan 93,33% dengan standar deviasi 8,92, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 70,18 dan nilai persentase kelulusan 64,29% dengan standar deviasi 10,32.

Berdasarkan data yang diperoleh pada uji hipotesis sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role*

playing terhadap hasil belajar IPS di MTs Ma`arif 01 Punggur”. Berdasarkan hasil uji *Independent t Test Sig. (2-tailed)* 0,000 memperoleh T_{hitung} 4.227 dan T_{tabel} pada df 54 nilai alfa 2,00488 sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $4.227 > 2.00488$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hal ini menyatakan bahwa “terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS di MTs Ma`arif 01 Punggur.

Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai pada kelas eksperimen 49,8671 atau 49,87% sedangkan pada kelas kontrol sebesar -9,9414 atau persentase -9,94%. Maka hasil analisis ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar behavioristik dan humanistik. Dalam teori behavioristik, perubahan perilaku siswa terlihat dari meningkatnya partisipasi dan hasil belajar. Sedangkan dalam teori humanistik, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri, imajinasi, dan empati melalui bermain peran.⁷¹

Menurut penelitian Aprilia Puji Rahmawati, penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Serta menggunakan metode *role playing* terjadi peningkatan keaktifan, keberanian, partisipan siswa, dan peningkatan hasil

⁷¹ Lerin Erzian et al., “Studi Literatur: Implementasi Teori Belajar Behaviorisme Dan Humanisme Serta Tantangan Dalam Konteks Pendidikan,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 7126–30, <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/2955>.

belajar secara bertahap hingga mencapai dan melampaui KKM yang telah ditetapkan.⁷²

Pada penelitian di atas, sebelum menggunakan pembelajaran *role playing* masih berdominan dengan metode ceramah sehingga berpusat pada guru dan membuat siswa kurang aktif. Selain itu, tidak semua siswa memiliki motivasi dan kemandirian dalam mencari sumber belajar. Materi yang seharusnya dipraktikkan juga masih diajarkan secara teoritis, sehingga pemahaman siswa kurang maksimal. Sehingga penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar cocok untuk digunakan.

Menurut penelitian Agrippina Cloruinda, bahwa penerapan metode *role playing* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, metode *role playing* juga membentuk karakter siswa menjadi lebih aktif, antusias, berani berkomunikasi, mampu bekerja sama dalam menyampaikan hasil diskusi.⁷³

Sebelum penerapan metode *role playing* siswa mengalami kesulitan memahami dan mengingat materi IPS sehingga banyak yang belum lulus KKM. Pembelajaran masih bersifat konvensional membuat siswa cenderung pasif, kurang fokus kurang antusias bahkan ada yang berbicara sendiri, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa.

⁷² Aprilia Puji Rahmawati and Durinda Puspasari, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN Mojoagung," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 227–40, <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>.

⁷³ Florina Simona Burta, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," no. 1 (2018): 430–39.

Menurut penelitian Sri Indrawati Daud menjelaskan bahwa penerapan metode *role playing* meningkat hasil belajar siswa yang ditandai dengan bertambahnya ketuntasan belajar. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, berani mampu bekerja sama, dan lebih percaya diri sehingga metode ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga membentuk karakter siswa yang kognitif dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajar.⁷⁴

Jika sebelumnya dalam pembelajaran siswa cenderung pasif, kurang bersemangat, bahkan mudah merasa bosan atau mengantuk karena pembelajaran didominasi ceramah, maka setelah menggunakan metode *role playing* suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlibat langsung dalam memerankan suatu situasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok sehingga mereka lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran.

Menurut penelitian Risma Hartanti, penerapan metode *role playing* terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari kenaikan rata-rata pretest ke posttest serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Selain peningkatan nilai, metode ini juga membuat siswa lebih aktif dalam berproses pembelajaran, lebih berani berperan, terlibat langsung dalam kegiatan belajar, serta lebih mudah memahami materi karena pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.⁷⁵

⁷⁴ Dkk Siti Nur Afni Laparako, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 3 Paguyaman," *I 2*, no. 2 (2025): 65–84.

⁷⁵ Risma Hartati, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Bersinar," *Pendistra 5*, no. 2 (2022): 99–104.

Berdasarkan penelitian Maidar di SMP Negeri 2 Tapaktuan, Aceh Selatan, metode *role playing* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 80,30 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,3 dengan hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t_{hitung} 2,59 > t_{tabel} 2,02$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* lebih efektif dibandingkan metode ceramah, karena tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengasah keterampilan sosial dan pemecahan masalah mereka.⁷⁶

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 1 Cikunir, metode *role playing* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai pre-test dan post-test yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam membuat siswa lebih aktif, memahami materi, serta mencapai tujuan pembelajaran.⁷⁷

Berdasarkan penelitian di SMP negeri 2 Tapaktua dan SDN 1 Cikunir, metode *role playing* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini tidak hanya menaikkan nilai rata-rata secara signifikan, tetapi juga membuat siswa lebih aktif, mudah memahami materi, serta melatih keterampilan sosial

⁷⁶ Maidar, "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 15, no. 2 (2025): 287–98.

⁷⁷ Melinda Mardiana, Nana Ganda, and Karlimah Karlimah, "Pengaruh Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2021): 72–76, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>.

dan pemecahan masalah. Dengan demikian, *role playing* layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran.

Pada pembelajaran konvensional, siswa sering merasa bosan, kurang fokus, bahkan mengantuk karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Namun, ketika menggunakan metode *role playing*, siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar, memerankan suatu situasi, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman. Keterlibatan ini membuat siswa lebih semangat, percaya diri, dan mudah memahami materi, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif tipe *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII MTs Ma`arif 01 Punggur. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode *role paying* dengan kelas yang menggunakan metode *problem based learning* (PBL).

Bahwa kedua kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang relatif sama dan berada pada kategori cukup, namun setelah diberikan perlakuan pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 60,18 menjadi 80,00 dan nilai persentase kelulusan 75,47%. Sedangkan kelas kontrol meningkat dari 62,86 menjadi 70,18 dan nilai persentase kelulusan 39,29%. Meskipun keduanya menunjukkan adanya peningkatan, selisih kenaikan pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih efektif dan positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uji hipotesis statistik menggunakan independent sample t-test, diperoleh nilai thitung sebesar -4,227 dan t-tabel pada taraf signifikan 0,05 dengan df 54 sebesar 2,00488. Karena nilai t-hitung > t-tabel ($4,227 >$

2,00488), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran aktif tipe Role Playing terhadap hasil belajar IPS di MTs Ma'arif 01 Punggur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPS kelas VIII di MTs M'arif 01 Punggur, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru mata Pelajaran IPS untuk menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS, agar lebih bervariasi dan memperbaiki metode tersebut agar siswa lebih aktif dan meningkat hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih berani, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran metode *role playing*, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Husnaeni, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3, no. 02 (2023): 132–40. <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v3i02.2128>.
- Afifah, Mayzanul, Hanif Amrulloh, and Nurul Aisyah. "Implementasi Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Anak SDN 36 Tulang Bawang Tengah." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2025)
- Alwi, Muhammad. "Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Menggunakan Apa Saja Metode-Metode." punggur: wawancara pribadi, 2025.
- Anih, Euis. "Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , ISSN : 2477-5673 Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Subang Volume I Nomor 1 , Desember 2015 Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , ISSN : 2477-5673 Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pend." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar I*, no. 1 (2015)
- Arifudin, Opan. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021)
- Asrulla, Risnita, M. Syahran Jailani, and Firdaus Jeka. "Population and Sampling (Quantitative), Serta Pemilihan Informasi Kunci (Kuanlitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023)
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Azizah, Afidatul, and Rudi Salam. "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Ix." *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS* 5, no. 2 (2023)
- Budiman, B, D S Ningsih, S Rahmadani, and ... "Pengaplikasian Teori Belajar Serta Peran Dan Keefektifannya Dalam Pembelajaran." *Innovative: Journal Of ...* 3 (2023): <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/657>.
- Burta, Florina Simona. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," no. 1 (2018)
- Darmiah. "Model Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Inklusif." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): <https://doi.org/10.22373/jim.v2i1.562>.

- Dewi, Dara, Yunus Abidin, and Ai Sutini. "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk Dalam Mata Pelajaran IPS." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.75473>.
- Firdaus, Indra Cahya. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 2, no. 1 (2017) <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1505>.
- Firmansyah, Deri, and Dede. "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022) <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>.
- Fishburne, Michelle. "Amanda." *Who We Are Now VIII*, no. 1 (2024) <https://doi.org/10.5149/northcarolina/9781469671239.003.0098>.
- Fitri, Siti Fadia Nurul. "Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021)
- Garcia, Ana Rita, Sara Brito Filipe, Cristina Fernandes, Cristina Estevão, and George Ramos. "ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR" 8 (n.d.)
- Gontina, Rima, Kanada Komariyah, and Uswatun Hasanah Hasanah. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019) <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946>.
- Habsy, Bakhrudin Al, Falisa Oktafiani, Dona Maretta Salsabila, and Chintya Inayatus Zahro. "Teori Humanistik Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2023) <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162>.
- Hanafiah, Hanafiah, R. Supyan Sauri, Yuyu Nurhayati Rahayu, and Opan Arifudin. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Supervisi Klinis Kepala Sekolah." *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022) <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1049>.
- Hartati, Risma. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Bersinar." *Pendistra* 5, no. 2 (2022)
- Hidayat, Lutfi Muhammad, Erliany Syaodih, and Rita Zahara. "Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicarapada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari." *Educare* 14, no. 2 (2016)
- Hikmah, Jurnal. "Paradigm." *Computer Graphics Forum* 39, no. 1 (2020): <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.

- Irfan Syahroni, Muhammad. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *EJurnal Al Musthafa* 2, no. 3 (2022) <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>.
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. "Artikel Statistik Yang Benar." *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021)
- Jogo, Patrisia Heni, Muhammad Fitri, Abdul Kholiq, and Anggreni Kaweda Madiku. "Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Ips Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7, no. 1 (2022) <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i1.1506>.
- Kartodirdjo. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Gramedia, 1992.
- Komang Sukendra, I. *Instrumen Penelitian*. Deepublish, 2023. <https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>.
- Komariyah, Siti, and A Laili. "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 4, no. 2 (2018)
- Kuswari, Retno, and . Rasiman. "Keefektifan Model Make a Match Dengan Media Rorumat Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Mimbar Ilmu* 24, no. 1 (2019): 20. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17406>.
- Leadership, Jiwa, Siswa Di, and S M A Muhammadiyah. "Ruang Lingkup Pemebelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Inklusif* 8, no. 2 (2024)
- Lerin Erzian, Mariati Purnama Simanjuntak, Renata Pasaribu, and Grace Nurlela Napitupulu. "Studi Literatur: Implementasi Teori Belajar Behaviorisme Dan Humanisme Serta Tantangan Dalam Konteks Pendidikan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (2025) <https://jerk.in.org/index.php/jerk.in/article/view/2955>.
- Liana, Lie. "Using MRA with SPSS to Test the Effect of Moderating Variables on the Relationship between Independent Variables and Dependent Variables." *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik* 14, no. 2 (2009). <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/95>.
- Mahdalena, Sari, and Moh. Sain. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin." *ASATIZA: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020) <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>.
- Maidar. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan." *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 15, no. 2 (2025):

- Mardiana, Melinda, Nana Ganda, and Karlimah Karlimah. "Pengaruh Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2021)<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>.
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, and Islam. "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3 (2025)
- Muin, Abdul. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2023.
- Nahar, Novi Irwan. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran." *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)* 1, no. 3 (2018): <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>.
- Nasar, Abdul, Dimas Hadi Saputra, Mochammad Rifan Arkaan, Muhammad Bimo Ferlyando, Muhammad Teguh Andriansyah, and Putra Dena Pangestu. "Uji Prasyarat Analisis." *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024)
- Negeri Komala Pagi Wakatobi, Di SD. "76 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran Pkn Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii I Di ," 2019,
- Nugraheni, Beti, and Stefanus C. Relmasira. "JPD : Jurnal Pendidikan Dasar Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Pada Sisw," n.d.
- Nurhaswinda, Nurhaswinda, Aklilah Zulkifli, Juita Gusniati, Marshella Septi Zulefni, Raesa Aldania Afendi, Wahida Asni, and Yuni Fitriani. "Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS." *Jurnal Cahaya Nusantara* 1, no. 2 (2025) <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>.
- Paramita, Pujani, and Priyanka. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 11, no. 1 (2021)
- Purwanza, Sena Wahyu. *Metodologi Penelitian Kuntitatif, Kualitatiif, Dan Kombinasi*, 2020.
- Putra, Hendri Pratama, Muncarno Muncarno, and A Sudirman. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogy:Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 16 (2018) <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17138>.

- Putriani Lubis, Maria Bintang Hasibuan, and Gusmaneli Gusmaneli. "Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran." *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 3 (2024) <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>.
- Putu Gede Subhaktiyasa. "Validitas Dan Reliabilitas Halaman 7." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2021)
- Rachman, Fauzian Prima Aditya putra, Rito Goejantoro, and Memi Nor Hayati. "Penentuan Jumlah Replikasi Bootstrap Menggunakan Metode Pretest Pada Independent Sampel T Test (Pendapatan Asli Daerah Kabupaten / Kota Di Provinsi Kalimantan Timur Dan Kalimantan Utara Tahun 2015)." *Jurnal Ekspansional* 9, no. 1 (2018)
- Rahim, A, and Rizky Dwiprabowo. "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020) <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>.
- Rahman, Sunarti. "Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 'Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0' Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat* 05, no. November (2021)
- Rahmawati, Aprilia Puji, and Durinda Puspasari. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN Mojoagung." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020) <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>.
- Rokmanah, Siti, Encep Andriana, Nasya Wiyudia, Pgsd Fkip, Universitas Sultan, Ageng Tirtayasa, and Sitirokmanah@untirta Ac Id. "Analisis Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024)
- Rukiyati, Rukiyati. "Tujuan Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Pancasila." *Humanika* 19, no. 1 (2020): <https://doi.org/10.21831/hum.v19i1.30160>.
- Saptono, Yohanes Joko. "Motivasi Dan Keberhasilan Belajar Siswa. Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen." *Volume I | Nomor 1 | Maret* 1, no. 1(2016):<http://christianeducation.id/ejournal/index.php/regulafidei/article/view/9>.
- Saputri, Hera Apriliana, Zulhijrah, Nabila Joti Larasati, and Shaleh. "Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Beda Butir Soal." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 5 (2023)
- Saridevita, Alviani, Sagita Destiyantari, Akmal Asshiddiq, and Dian Andriani Suherdi. "Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran Ips."

Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 2, no. 1 (2020)
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/543>.

Shohibul Aziz, M. “Tinjauan Literature Tentang Knowledge Management: Definisi Konseptual, Dasar Teoritik Dan Praktik Knowledge Management, Serta Perkembangan Penelitiannya Dalam Bidang Ilmu Manajemen Dan Pendidikan.” *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020):

Siroj, Dwi Haryanto, Zainuri. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP/MTS Kelas VIII*. Yogyakarta: penerbit andi, 2022.

Siti Nur Afni Laparako, Dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 3 Paguyaman.” *I* 2, no. 2 (2025)

Somayana, Wayan. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020)
<https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. JI. Gegerkalong Hilir No.84 Bndung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 2022.

Suwarto, and Moh. Zain Bin Musa. “Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam.” *Jurnal Pendidikan* 31, no. 1 (2022): <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>.

Ulfaira, Jamaludin, and Septiwiharti. “Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III Di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 3 (2014)

Ulva Putri Ramadani, Raudhotul Muthmainnah, Nisa Ulhilma, Azzah Wazabirah, Rully Hidayatullah, and Harmonedi Harmonedi. “Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas Dan Representativitas.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>.

Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)” 7, no. 1 (2020)

Wassalwa, Manna, Hasny Delaila Siregar, Khairina Janani, and Irma Sari Harahap. “Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik.” *Al Ittihadu* 3, no. 1 (2023): <https://doi.org/10.63736/ai.v3i1.124>.

Windu, Purnomo. “Metodologi Penelitian Kuantitatif.” *Metodologi Riset Dan Analisis Data . Program Doktor FKM UNAIR*, 2020.
https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp

- Wirabumi, Ridwan. "Metode Pembelajaran Ceramah." *Annual Conference on Islamic Education and Thought* I, no. I (2020): <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>.
- Yanto, Ari. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MTs. Almaarif 03 Singosari." *Jurnal Cakrawala Pendas* I, no. 1 (2015) <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4681>.
- Yusuf Aditya, Dedy. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016): 165–74. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>.
- Zainudin, Ahmad. "Kegiatan Pembelajaran Ips." punggur: wawancara pribadi, 2025.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 surat bimbingan skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1052/In.28.1/J/TL.00/11/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Atik Purwasih (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **DEVI DAMAYANTI**
 NPM : 2201071009
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris IPS
 Judul : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI MTS MAARIF 01 PUNGGUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 November 2025
 Ketua Jurusan,



Anita Lisdiana M.Pd.

1

NIP 199308212019032020

Lampiran 2 outline

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

ABSTRAK

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIN

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Pembatasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan peneliti
- F. Manfaat Penelitian
- G. Penelitian Relevan

BAB II KAJIAN TEORISTIK

- A. Hasil Belajar
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Ciri-Ciri Hasil Belajar
 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 4. Keberhasilan Belajar
- B. Teori Belajar
 1. Pengertian Teori Belajar
 2. Pengertian Metode Belajar
 3. Pengertian Metode Membaca *Role Playing*
 4. Langkah-langkah Metode Aktif Tipe *Role playing*
 5. Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *role playing*
- C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial
 2. Ruang lingkup Pembelajaran IPS
- D. Kerangka Berfikir
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Konseptual
- C. Definisi Operasional Variabel
 1. Variable Bebas (Metode Pembelajaran Aktif Role Playing)
 2. Variable Terikat Hasil Belajar
- D. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling

1. Populasi
2. Sampel
- E. Teknik Pengumpulan Data
 1. Metode Test
 2. Observasi
 3. Metode Dokumentasi
- F. Instrument Penelitian
 1. Rancangan Kisi-Kisi Instrumen
 - a) Pengujian Instrumen
 - b) Uji validitas Test
 - c) Uji Reabilitas Instrumen
 - d) Tingkat Kesukaran
 - e) Daya Pembeda
- G. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data
 1. Uji Normalitas
 2. Uji Homogenitas
 3. Uji Hipotesis

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBELAJARAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Hasil Penelitian
 2. Deskripsikan Data Hasil Penelitian
 3. Proses Pembelajaran
 4. Pengujian Prasyarat Analisis Data
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUATAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Atik Purwasih M.Pd
NIP. 199205503201903 2 009

Metro, 23 Oktober 2025

Peneliti



Devi Damayanti
NPM.2201071009

Lampiran 3 APD

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS Di MTS MA'ARIF 1 PUNGGUR

Nama :

Kelas :

KERJAKAN SOAL PILIHAN GANDA DI BAWAH INI DENGAN BENAR!

1. Tokoh yang mengemukakan teori mekah sebagai asal masuknya islam ke indonesia adalah...
 - A. J. Pijnahpel
 - B. Hoesein Djajaningrat
 - C. Haji Abdul Karim Amrullah (HAMKA)
 - D. Snouck Hurgroje
2. Menurut teori gujarat, islam masuk ke indonesia dibawa oleh...
 - A. Pedagang arab langsung dari mekah
 - B. Pedagang persia dari iran
 - C. Pedagang gujarat yang telah memeluk islam
 - D. Ulama dari turki
3. Salah satu faktor utama yang menyebabkan islam mudah menyebar di indonesia adalah...
 - A. Islam disebarkan melalui perang
 - B. Ajarannya mudah diterima dan bersifat damai
 - C. Ditegakkan dengan paksaan oleh kerajaan islam
 - D. Menghapus semua budaya lokal
4. Penyebaran islam melalui jalur perdagangan terjadi karena...
 - A. Pedagangan muslim hanya berdagang di timur tengah
 - B. Pedagang muslim menyebarkan agama sambil berdagang ke nusantara
 - C. Pedagang hindu membantu menyebarkan islam
 - D. Islam disebarkan oleh pelaut eropa
5. Salah satu cara efektif dalam penyebaran islam di indonesia adalah melalui perkawinan, karena...
 - A. Pedagang muslim menikahi bangsawan atau penduduk lokal
 - B. Perkawinan dilakukan antara bangsa eropa
 - C. Hanya orang kaya yang boleh menikah
 - D. Semua pernikahan diatur kerajaan
6. Salah satu dasar teori persia adalah adanya...
 - A. Kesamaan bahasa antara indonesia dan persia
 - B. Kesamaan budaya dan tradisi antara masyarakat persia dan indonesia
 - C. Hubungan politik antara sriwijaya dan persia
 - D. Hubungan ekonomi langsung antara persia dan majapahit
7. Penyebaran agama islam di indonesia dilakukan dengan cara...
 - A. Memaksa mesyarakat untuk masuk islam
 - B. Menggunakan peperangan dan penaklukan
 - C. Damai dan menyesuaikan dengan adat serta budaya setempat
 - D. Menghapus seluruh tradisi masyarakat lokal
8. Mengapa walisongo sangat berperan penting dalam penyebaran islam di tanah jawa?

- A. Karena mereka membangun candi dan patung
 B. Karena mereka memaksa rakyat untuk memeluk islam
 C. Karena mereka menyebarkan islam melalui pendidikan dan kesenian
 D. Karena mereka menulis kitab Hindu-Buddha
9. Salah satu daya tarik masyarakat indonesia untuk memeluk islam adalah...
 A. Islam memiliki banyak dewa
 B. Upacara keagamaanya rumit
 C. Islam mengenal sistem kasta
 D. Islam tidak mengenal perbedaan kasta
10. Hubungan faktor politik dengan penyebaran islam di Indonesia!
 A. Munculnya kerajaan majapahit mempercepat penyebaran islam
 B. Runtuhnya kerajaan hindu-buddha membuka jalan bagi berkembangnya islam
 C. Raja-raja hindu mengajak rakyatnya masuk islam
 D. Perang antara kerajaan hindu menyebabkan penolakan terhadap islam
11. Kerajaan demak terkenal sebagai kerajaan islam pertama di pulau jawa yang didirikan oleh...
 A. Raden patah
 B. Sulatan iskandar muda
 C. Sulatan agung
 D. Sunan kalijaga
12. Bandingkan cara penyebaran islam di pesisir dengan di pedalaman!
 A. Di pesisir melalui perdagangan, di pedalaman melalui pendidikan dan dakwah
 B. Di pesisir dengan kekerasan, di pedalaman dengan perang
 C. Di pesisir melalui peperangan, di pedalaman dengan pernikahan
 D. Di pesisir dengan seni tari, di pedalaman dengan ekonomi
13. kerajaan islam pertama yang berdiri di indonesia adalah...
 A. Demak
 B. Samudra pasai
 C. Banten
 D. Ternate
14. Kerajaan islam di jawa yang berperan penting dalam memperluas pengaruh islam melalui dakwah para walisongo adalah...
 A. Aceh darussalam
 B. Banten
 C. Demak
 D. Banjar
15. Kerajaan islam yang berkembang di wilayah sulawesi bagian selatan adalah dikenal sebagai pusat perdagangan serta penyebaran islam adalah...
 A. Gowa-tallo
 B. Ternate
 C. Banten
 D. Mataram
16. Perhatikan pernyataan berikut!
 1. Munculnya kepercayaan masyarakat terhadap nilai tukar mata uang
 2. Adanya hubungan dagang antara kerajaan islam dan bangsa asing
 3. Pengaruh budaya hindu-buddha yang masih kuat dalam sistem ekonomi
 4. Berkembangnya kegiatan ekspor-impor antarwilayah nusantara



Berdasarkan gambar mata uang kerajaan islam aceh di atas, yang menunjukkan dampak positif penggunaan mata uang terhadap perekonomian adalah...

- A. 1, 2, dan 3
 B. 1, 2, dan 4
 C. 2, 3, dan 4
 D. 1, 3, dan 4
17. Peran kerajaan islam dalam bidang sosial antara lain adalah...
 A. Meningkatkan sistem kasta di masyarakat
 B. Menyebarkan ajaran tentang kesetaraan dan tolong menolong
 C. Melarang perdagangan dengan bangsa asing
 D. Menutup diri dari pengaruh budaya luar

18. Dalam kehidupan budaya, kerajaan islam berperan dalam mengembangkan pada bidang...
- Menghilangkan kesenian tradisional lokal
 - Seni kaligrafi dan arsitektur masjid
 - Menolak budaya asing secara keseluruhan
 - Menghapus sistem gotong royong
19. Mengapa kota-kota pesisir seperti demak, Cirebon, dan Banten tumbuh pesat pada masa islam?
- Letaknya jauh dari pelabuhan
 - Menjadi pusat pertanian dan peternakan
 - Pusat perdagangan dan penyebaran islam
 - Tenpat peristirahatan para bangsawan
20. Bagaimana hubungan antara kegiatan pelayaran dan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa kerajaan islam?
- Membuat ilmu pengetahuan berhenti berkembang
 - Hanya digunakan untuk berdagang rempah-rempah
 - Menjadi sarana pertukaran ilmu, budaya dan agama
 - Tidak berpengaruh terhadap kehidupan sosial
21. Perhatikan pernyataan berikut!
- Menekankan peran perdagangan Gujarat
 - Didukung orientalis belanda
 - Memiliki kesamaan budaya dan tradisi yang berkembang
 - Menyebut islam datang langsung dari arab
 - Dipopuler oleh Hamka
- Pernyataan yang termasuk ciri teori persia adalah...
- 2 dan 1
 - 1 dan 4
 - 3 dan 5
 - 3 saja
22. Materi utama yang diajarkan lembaga pendidikan islam masa kerajaan adalah...
- Tauhid dan matematika
 - Ilmu teknologi dan bahasa arab
 - Tauhid, al-qur'an, hadist, dan fikih
 - Al-qur'an
23. Tokoh yang mengemukakan teori gunjarat tentang masuknya islam ke indonesia adalah...
- Hamka
 - J. Pinjnapel
 - Hoesein Djajadiningrat
 - Marcopolo
24. Salah satu faktor pendukung penyebaran islam di indonesia dalam bidang sosial dan budaya begitu cepat dan pesat adalah...
- Perdagangan internasional
 - Mewajibkan masyarakat untuk memeluk ajaran islam
 - Adanya aspek sosial dalam ajaran islam yang tidak memberatkan
 - Para wali songo yang berdakwah
25. Perkawinan menjadi salah satu sarana penyebab islam di indonesia. Contoh penyebarannya adalah...
- Perdagangan muslim menikahi penduduk lokal, sehingga keluarga dan keturunannya masuk islam
 - Perkawinan hanya dilakukan antara bangsawan islam ditimur tengah
 - Perkawinan menyebabkan runtuhnya kerajaan hindu-budha
 - Perkawinan hanya terjadi dikalangan ulama dan santri

Kisi-Kisi Hasil Belajar Interaksi Budaya Pada Masa kerajaan islam

NO	Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi	Indikator penilaian	Nomer soal	Jumlah soal
1	Menganalisis proses masuk dan berkembangnya agama islam di indonesia	1. menjelaskan dan mengingat teori masuknya islam ke indonesia	C2	1	6
			C2	2	
			C1	3	
			C3	4	
			C3	5	
			C3	6	
		2. menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penyebaran islam di indonesia	C2	7	6
			C2	8	
			C2	9	
			C5	10	
			C2	11	
			C3	12	
2	Mengidentifikasi perkembangan kerajaan-kerajaan islam di indonesia serta pengaruhnya dalam politil, ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	3. menyebutkan kerajaan-kerajaan islam besar di indonesia	C3	13	6
			C4	14	
			C2	15	
			C2	16	
			C2	17	
			C3	18	
		4. evaluasikan dan menganalisis peran kerajaan-kerajaan islam dalam ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	C5	19	7
			C5	20	
			C3	21	
			C4	22	
			C4	23	
			C2	24	
C2	25				

A. Uji validitas test

Berdasarkan hasil uji validitas, yang diujikan pada kelas VIII A MTs MA'arif 01 Punggur dengan jumlah peserta didik sebanyak 25, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1

Uji Validita Test

No Soal	Pearson acaorrelation	Nilai Sig.	r tabel	Keterangan
1	0,750	0,000	0,396	Valid
2	0,438	0,029	0,396	Valid
3	0,438	0,029	0,396	Valid
4	0,464	0,019	0,396	Valid

5	0,566	0,003	0,396	Valid
6	0,408	0,043	0,396	Valid
7	0,346	0,090	0,396	Tidak Valid
8	0,482	0,015	0,396	Valid
9	0,482	0,015	0,396	Valid
10	0,535	0,006	0,396	Valid
11	0,456	0,021	0,396	Valid
12	0,577	0,003	0,396	Valid
13	0,394	0,051	0,396	Valid
14	0,605	0,001	0,396	Valid
15	0,566	0,003	0,396	Valid
16	0,265	0,201	0,396	Tidak Valid
17	0,490	0,013	0,396	Valid
18	0,486	0,014	0,396	Valid
19	0,772	0,000	0,396	Valid
20	0,413	0,040	0,396	Valid
21	0,616	0,001	0,396	Valid
22	0,616	0,001	0,396	Valid
23	0,144	0,491	0,396	Tidak Valid
24	0,112	0,594	0,396	Tidak Valid
25	0,144	0,491	0,396	Tidak Valid

Tabel 1.2

Nilai r Tabel Product Moment

N	Taraf signifikan 5%	Taraf signifikan 1%
21	0,433	0,549
22	0,432	0,537
23	0,413	0,526
24	0,404	0,515
25	0,396	0,505
26	0,388	0,496
27	0,381	0,487

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 soal yang dinyatakan telah valid berjumlah 20 soal, dikarenakan nilai *Person Correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu soal nomer 7, 16, 23, 24, dan 25 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 25 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,396$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,396$ maka soal dianggap tidak valid.

B. Uji reliabilitas instrumen test

Untuk koefisien reliabilitas instrumen selanjutnya dikonfirmasi pada r_{tabel} *Product Moment* $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen test dinyatakan reliabel. kemudian koefisien kolerasi dikonfirmasi oleh indeks keterandalan. Tingkat reliabilitas instrumen soal dapat dikarifikasi sebagai berikut:

Tabel 1.3

Tingkat Reliabilitas test

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.4 hasil uji Reliabelitas Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,654	,726	26

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas :

- a. Cronbach Alpha $> r_{\text{tabel}}$ = Reliabel
- b. Cronbach Alpha $< r_{\text{tabel}}$ = Tidak Reliabel

Bedasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan spss diperoleh bahwa Cronbach Alpha $> 0,396$ yakni sebesar $0,654 > 0,369$ soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat reliabilitas yang sangat kuat sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat efektivitas model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII A MTs Ma'arif 01 Punggur.

C. Tingkat Kesukaran

Dari uji tingkat kesukaran bahwa soal yang sudah di ujikan dengan 25 soal kepada 25 peserta didik di kelas VIII A dengan hasil berikut:

Tabel 1.5

Uji Tingkat Kesukaran

No soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Missing		
Soal_1	25	0	0,88	Sedang
Soal_2	25	0	0,68	Sedang
Soal_3	25	0	0,68	Sedang
Soal_4	25	0	0,80	Mudah
Soal_5	25	0	0,84	Mudah
Soal_6	25	0	0,68	Sedang
Soal_7	25	0	0,48	Sedang
Soal_8	25	0	0,76	Mudah
Soal_9	25	0	0,76	Mudah
Soal_10	25	0	0,80	Mudah
Soal_11	25	0	0,48	Sedang
Soal_12	25	0	0,88	Mudah
Soal_13	25	0	0,80	Mudah
Soal_14	25	0	0,80	Mudah
Soal_15	25	0	0,84	Mudah
Soal_16	25	0	0,64	Sedang

Soal_17	25	0	0,84	Mudah
Soal_18	25	0	0,56	Sedang
Soal_19	25	0	0,92	Mudah
Soal_20	25	0	0,84	Mudah
Soal_21	25	0	0,92	Mudah
Soal_22	25	0	0,92	Mudah
Soal_23	25	0	0,84	Mudah
Soal_24	25	0	0,96	Mudah
Soal_25	25	0	0,84	Mudah

Berikut ini tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 1.6

Klarifikasi Tingkat Kesukaran

Besarnya Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0	Sangat Sukar
$0 < p \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < p \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < p < 1$	Mudah
1	Sangat Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran maka terdapat 17 soal dengan tingkat mudah, dan 8 soal dengan tingkat sedang, sehingga hasil uji tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

D. Daya pembeda

Hasil uji coba daya pembeda dengan soal yang sudah diujikan sebanyak 25 soal kepada 25 peserta didik di kelas VIII A MTs Ma'arif 01 Punggur berikut ini hasil dari coba daya pembeda :

Tabel 1.7
Uji Daya Pembeda

No	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal_1	0,693	Baik
Soal_2	0,291	Cukup
Soal_3	0,291	Cukup
Soal_4	0,343	Cukup
Soal_5	0,469	Baik
Soal_7	0,486	Baik
Soal_8	0,354	Cukup
Soal_9	0,354	Cukup
Soal_10	0,422	Baik
Soal_11	0,581	Baik
Soal_12	0,492	Baik
Soal_13	0,266	Cukup
Soal_14	0,504	Baik
Soal_15	0,469	Baik
Soal_17	0,382	Cukup
Soal_18	0,603	Baik
Soal_19	0,728	Sangat baik
Soal_20	0,298	Cukup
Soal_21	0,551	Baik
Soal_22	0,551	Baik

Berikut ini tingkat daya pembeda dapat diklasifikasikan yaitu :

Tabel 1.8
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak baik
$0 \leq D < 0,20$	Kurang baik
$0,20 \leq D \leq 0,40$	Cukup

$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1$	Sangat baik

Penentuan daya pembeda soal dapat dilihat *corrected item-total correlation* uji reliabilitas (daya pembeda). Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal disimpulkan bahwa dari 20 soal yang disediakan, terdapat 11 soal dengan kategori baik, 6 soal dengan kategori cukup dan 1 soal katagori sangat baik.

Dari 25 soal yang dinyatakan telah valid adalah 20 soal, hal ini dikarenakan nilai *person correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu nomer 6, 16, 23, 24, dan 25 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 25 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,396$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,396$ maka soal dianggap tidak valid. Jika r dapat dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% maka instrumen dianggap valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak vaid.

A. Dokumentasi

1. Profil MTs Ma'arif 01 Punggur
2. Visi, Misi dan Tujuan MTs Ma'arif 01 Punggur
3. Struktur Organisasi MTs Ma'arif 01 Punggur
4. Dokumen terkait Proses Belajar Mengajar MTs Ma'arif 01 Punggur

B. Saran dan Catatan Secara Umum

Sudah layak dan bisa digunakan dan sudah sesuai dengan ketentuan fisik, fisis

Metro, 23 oktober 2025

Menyetujui,
Dosen pembimbing



Atik Purwasih M.Pd
NIP. 199205503201903 2 009



Devi Damavanti
NPM.2201071009

Lampiran 4 (Modul *role playing*)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Devi Damayanti
Institusi	: MTs Ma'arif 01 Punggur
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Tsanawiyah (MTs)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase / Kelas / Semester	: D / VIII / Ganjil
Materi	: Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya
Aloksi Waktu	: 6 x 60 menit (3 x pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebelum mempelajari materi Interaksi budaya pada masa kerajaan islam, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi Interaksi budaya pada masa kerajaan islam ▪ Sebelum mempelajari berbagai Interaksi budaya pada masa kerajaan islam, peserta didik dapat menyebutkan keberagaman budaya di sekitar tempat tinggal mereka 	
C. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN	
Kesetaraan (musawah), Berkeadaban (Ta'addub), dinamis dan inovatif (tatawwur wa ibtikar), keteladanan (qudwah)	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Media Pembelajaran	Gambar permasalahan kehidupan sosial budaya, PPT, video dari Youtube, LKPD, LCD Proyektor, dan laptop
2. Sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). <i>Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs</i> (Edisi Revisi). Kelas VII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. ▪ Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). <i>Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP</i>. Kelas VII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat

	<p>Kurikulum Dan Perbukuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VII</i>. Jakarta: Erlangga. ▪ Dialog tentang interaksi budaya pada masa kerajaan islam
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. ▪ Peserta didik berkebutuhan khusus: Memerlukan dukungan berbeda sesuai tingkat kebutuhannya, mulai dari sedikit penyesuaian dalam belajar hingga adaptasi kurikulum dan pendampingan penuh untuk penguatan keterampilan dan kemandirian. 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
28 peserta didik	
G. METODE, PENDEKATAN, DAN MODEL PEMBELAJARAN	
1. Metode Pembelajaran	: <i>role playing</i> (bermain peran), ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.
2. Pendekatan Pembelajaran Komponen saintifik	: kontekstual (<i>Contextual Teaching and Learning/CTL</i>) : konstruktivisme, menyelidiki, bertanya, komunitas belajar, pemberian contoh, dan refleksi
3. Model Pembelajaran Langkah-langkah <i>role playing</i>	: <i>role playing</i> 1) Persiapan (pembagian kelompok) 2) Memilih pemaian/ pemeran 3) Mempersiapkan atribut yang akan digunakan 4) Peserta didik yang tidak bertugas menjadi pengamat, 5) Memainkan peran 6) Diskusi atau evaluasi 7) Bermain peran 8) Diskusi atau evaluasi
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Capaian Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada akhir fase ini, peserta didik Peserta didik mampu memahami perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menjelaskan bentuk-bentuk interaksi budaya antara kebudayaan Islam dan budaya lokal pada masa tersebut. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengenali wujud akulturasi budaya dalam berbagai aspek kehidupan, seperti seni, arsitektur, bahasa, dan tradisi, serta menumbuhkan sikap toleransi, menghargai keberagaman, dan bangga terhadap warisan budaya bangsa sebagai hasil dari proses interaksi budaya yang terjadi pada masa kerajaan Islam di Indonesia. <p>Alur Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasikan kerajaan-kerajaan islam yang berkembang di indonesia. 2. Peserta didik mampu menjelaskan bentuk bentuk interaksi budaya yang terjadi antara kebudayaan islam dan budaya lokal pada masa kerajaan islam. 3. Peserta didik dapat menganalisis pengaruh interaksi budaya islam terhadap kehidupan sosial masyarakat indonesia. 4. Peserta didik dapat menjelaskan konsep dari masing-masing permasalahan yang diambil seperti: perubahan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya akibat interaksi tersebut. 5. Peserta didik dapat melaporan hasil analisis yang dilakukan dan menyampaikan dalam bentuk presentasi kelompok 6. Peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal terkait materi Interaksi budaya pada masa kerajaan 	

islam.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami materi ini dapat menghasilkan perpaduan antara nilai-nilai islam dan budaya lokal yang menciptakan keberagaman budaya bangsa disekitarnya, seperti tradisi, kesenian, dan arsitektur yang masih dapat ditemui hingga saat ini.

C. PERTANYAAN PEMATIK

1. Apakah di daerahmu ada masjid atau bangunan yang mamiliki gaya khas tradisional indonesia?
2. Apakah kamu pernah melihat tradisi atau upacara yang mengandung nilai-nilai islam disekitarmu?
3. Apakah kamu tahu contoh kebudayaan lokal yang dipengaruhi oleh ajaran islam?
4. Bagaimana menurutmu pengaruh budaya islam terhadap kehidupan masyarakat di sekitarmu saat ini?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 Menit)

- ❖ Guru melakukan pelajaran dengan kegiatan awal rutin (salam, doa, mengecek kehadiran dengan ice breaking singkat)
- ❖ Guru menanyakan kabar murid
- ❖ Murid diminta untuk menyampaikan kondisi dirinya, baik secara fisik maupun emosi. Apa yang sedang dipikirkan? apa yang sedang dirasakan dalam hatinya?
- ❖ Guru membuat kesepakatan kelas terkait aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan
- ❖ Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengidentifikasi kesiapan belajar, minat murid yang akan direspon peserta didik terkait materi yang akan dibahas, seperti disebutkan di halaman sebelumnya.

Kegiatan Inti (60 Menit)

❖ Mengorientasikan Peserta Didik Terhadap Masalah

- ❖ Di awal kegiatan, Guru memberikan gambaran umum materi yang akan dipelajari hari ini “anak-anak, jadi hari ini kita akan belajar tentang interaksi budaya pada masa kerajaan islam yang masih ada dilingkungan sekitar kita, diharap setelah pembelajaran selesai dapat mengambil manfaatnya dan bisa menerima pelajaran dengan baik”.

❖ Persiapan Peserta Didik Untuk Belajar

- ❖ Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok ini dibagi berdasarkan pilihan guru (campuran antara peserta didik regular, peserta didik dengan kemampuan berpikir tinggi hingga anak berkebutuhan khusus). Namun anak yang berkebutuhan khusus tersebut tetap didampingi oleh guru. Pembagian siswa ini sebagai bentuk pembelajaran kolaboratif.
- ❖ Penamaan kelompok dapat merujuk pada nama-nama tokoh sejarah lokal seperti: Sultan Nuku, Laksamana Malahati, dan Syarif Abdurrahman.
- ❖ Guru kemudian membagikan dialog untuk masing-masing anggota kelompoknya serta pemilihan pemegang peran.
- ❖ Pembeagian atribut yang akan digunakan peserta didik sesuai peran mereka.

❖ Memaikan peran Individual Maupun Kelompok

- ❖ Memberi kesempatan pada pemain untuk berunding berapa 10 menit untuk mengamati skenario sebelum mereka memaikan.
- ❖ Serta mengakhiri permainan setelah kesimpulan dan waktu skenario sudah selesai.

❖ Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- ❖ Peserta didik menanggapi hasil kerja kelompok lain dengan bahasa yang baik dan sopan
- ❖ Peserta didik menyempurnakan hasil presentasi kelompok berdasarkan masukan kelompok lain
- ❖ Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami

Kegiatan Akhir (10 Menit)

- ❖ Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil diskusi (pemain peran) yang sudah di tampilkan atau paparkan
- ❖ Peserta didik memberikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk di kerjakan.
- ❖ Pendidik memberikan gambaran sekilas untuk mempelajari materi selanjutnya.
- ❖ Pendidik memberikan reward kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran di kelas dan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan motivasi belajar dan pesan moral, lalu berdoa dan salam.

ASESMEN

1. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan peserta didik.

a. Rubrik Penilaian Sikap

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesetaraan (musawah)	Jika peserta didik: 1. Menghargai tiap pendapat yang dikemukakan oleh teman baik	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

			<p>dalam diskusi kelompok ataupun saat mempresentasikan tugas akhir.</p> <p>2. Tidak mendiskriminasi ataupun melakukan hal yang termasuk bullying kepada semua teman</p> <p>3. Membantu teman jika masih ada yang belum paham terhadap tugas yang diberikan</p>				
2.	Berkeadaban (Ta'addub)	<p>Jika peserta didik:</p> <p>1. Memulai tiap pelajaran dengan berdoa secara khusyu'</p> <p>2. Menjaga fasilitas yang ada di kelas maupun lingkungan baik dalam alam maupun benda mati</p> <p>3. Menghargai guru seperti tidak mencela jika guru sedang berbicara</p>	Memen -uhi 2 kriteria	Memen -uhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi		
3.	Dinamis dan novatif (tatawwur wa ibtikar)	<p>Jika peserta didik:</p> <p>1. Menciptakan hasil karya yang berbeda dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru</p> <p>2. Bekerja lebih cepat</p> <p>3. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, saran, dalam penyelesaian masalah</p>	Memen -uhi 2 kriteria	Memen -uhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi		
4.	keteladanan (qudwah)	<p>Jika peserta didik:</p> <p>1. Disiplin, tidak terlambat masuk</p>	Memen -uhi 2 kriteria	Memen -uhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi		

			kelas 2. Menunjukkan dedikasinya saat mengerjakan tugas kelompok 3. Percaya diri saat bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan baik dari teman ataupun guru			
--	--	--	--	--	--	--

b. Lembar Penilaian Sikap

No.	Nama	Kesetaraan				Berkeadaban				Dinamis dan Inovatif				Keteladanan				Total Skor	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				

2. Penilaian pengetahuan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Interaksi budaya pada masa kerajaan islam	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menjelaskan bentuk-bentuk interaksi budaya antara kebudayaan Islam dan budaya lokal pada masa tersebut. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengenali wujud akulturasi budaya dalam berbagai aspek kehidupan, seperti seni, arsitektur, bahasa, dan tradisi, serta menumbuhkan sikap toleransi, menghargai keberagaman, dan bangga terhadap warisan budaya bangsa sebagai hasil dari proses interaksi budaya yang terjadi pada masa kerajaan Islam di Indonesia.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda

Lembar Penilaian Pengetahuan																								
No	Nama	Pilihan ganda																		Total skor	nilai	Ket.		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				19	20
	Bobot nilai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
1																								
2																								
3																								

3. Penilaian Keterampilan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam	Peserta didik mampu memerankan skenario yang sudah ditentukan oleh pendidik dengan penghayatan seorang tokoh-tokoh serta menjejakkan LKPD yang sudah disiapkan oleh pendidik.	Unjuk kerja	Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Keterampilan dalam melakukan analisis dll dalam mengerjakan soal tentang interaksi budaya pada masa kerajan islam dengan bagian cara penyebaran islam di indonesia	Peserta didik mampu melakukan analisis dll dalam mengerjakan soal tentang interaksi budaya pada masa kerajan islam dengan bagian cara penyebaran islam di indonesia dengan sangat cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dll dalam mengerjakan soal tentang interaksi budaya pada masa kerajan islam dengan bagian cara penyebaran islam di indonesia dengan sangat cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dll dalam mengerjakan soal tentang interaksi budaya pada masa kerajan islam dengan bagian cara penyebaran islam di indonesia dengan sangat cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dll tentang dalam mengerjakan soal tentang interaksi budaya pada masa kerajan islam dengan bagian cara penyebaran islam di indonesia. Dengan crmat dan tepat.

1. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda dapat mengikuti pembelajaran ini dengan baik?		
2.	Apakah anda mudah memahami materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam dan penyebaran islam di indonesia?		
3.	Apakah anda mudah dalam menyelesaikan LKPD?		
4.	Apakah anda menyukai pembelajaran dan bermain peran dengan cara beradu dialog dengan kelompok?		
5.	Apakah anda menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?		

Tabel Refleksi Untuk Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?		
2.	Apakah peserta didik mudah memahami materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam dan penyebaran islam di indonesia?		
3.	Apakah peserta didik mudah memerankan tokoh-tokoh pada skenario tersebut?		
4.	Apakah peserta didik menyukai pembelajaran dan bermain peran dalam proses belajar?		
5.	Apakah peserta didik menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?		

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik (Diskusi Kelompok)

Satuan Pendidikan : MTs Ma'arif 01 Punggur
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : VIII
 Penyusun : Devi Damayanti
 Materi : Interaksi Budaya Pada Masa Kerajaan Islam

A. Identitas

Nama Kelompok :
 Nama Anggota Kelompok :

B. Petunjuk

1. Dengarkan intruksi dari guru saat membagikan nama kelompok yang terdiri atas 10 orang
2. Tunjukkan seorang ketua dan anggota kelompok
3. Kelompok di berikan materi sesuai dengan urutan kelompok

C. Langkah-Langkah pembelajaran role playing

1. Setelah mendengar penjelasan yang diberikan pendidik, siswa mampu memainkan peran dalam pembelajaran.
2. Bergabunglah dengan kelompok yang telah ditentukan!
3. Berdasarkan permasalahan yang sudah di bagikan tiap-tiap kelompok silahkan bermain dialog berdasarkan skenario yang sudah di buat oleh pendidik.

Judul: Perkembangan agama dan kebudayaan islam indonesia❖ **Nama Kelompok :** Sultan Nuku**Tokoh-tokoh:**

1. Narator
2. HAMKA (tokoh teori Mekkah)
3. Pijnapel (tokoh teori Gujarat)
4. Hoesein Djajadiningrat (tokoh teori Persia)
5. Raja Sriwijaya
6. Pedagang Arab
7. Pedagang Gujarat
8. Pedagang Persia
9. Rakyat (bisa beberapa orang)
10. Ulama dari Samudra Pasai

1. Narator

Pada abad ke-7 Masehi, Nusantara dikenal sebagai wilayah yang ramai dilalui kapal-kapal dagang dari berbagai bangsa. Setelah pengaruh Hindu dan Buddha menyebar luas, datanglah sebuah ajaran baru yang membawa pesan kedamaian Islam. Agama ini tidak datang dengan pedang, melainkan melalui perdagangan, perkawinan, dakwah, dan pendidikan. Seiring waktu, ajaran Islam tumbuh dan membentuk peradaban besar di tanah air kita.

2. HAMKA (Tokoh Teori Mekah)

Saudara-saudara, saya Haji Abdul Karim Amrullah, atau HAMKA. Menurut penelitian saya, Islam datang langsung dari Mekah, tanah suci umat Islam. Para pedagang Arab telah singgah di pelabuhan-pelabuhan Nusantara sejak abad pertama Hijriah, atau abad ke-7 Masehi. Mereka bukan hanya membawa barang dagangan, tetapi juga nilai-nilai Islam yang murni. Itulah sebabnya banyak istilah dan ajaran yang sama persis seperti di Arab, bukan hasil perantara dari negeri lain.

3. Pijnapel (Tokoh Teori Gujarat)

Izinkan saya berbeda pendapat, Tuan HAMKA. Berdasarkan penelitian saya di Universitas Leiden, Islam datang ke Nusantara melalui Gujarat, India bagian barat. Di sana, sejak awal abad ke-7 Masehi, telah banyak orang Arab bermukim dan berdagang. Namun yang menyebarkan Islam ke Indonesia bukan orang Arab langsung, melainkan para pedagang Gujarat yang telah memeluk Islam. Mereka datang ke pelabuhan-pelabuhan seperti Aceh dan Malaka, membawa keindahan ajaran Islam melalui hubungan dagang yang damai.

4. Hoesein Djajadiningrat (Tokoh Teori Persia)

Saya, Hoesein Djajadiningrat, berpendapat lain. Menurut saya, Islam di Indonesia datang dari Persia. Lihatlah kesamaan budaya kita seperti tradisi peringatan 10 Muharram dan ajaran tasawuf yang mendalam. Banyak ulama dan pedagang Persia yang berlayar ke Nusantara untuk menyebarkan Islam. Mereka memperkenalkan nilai-nilai keindahan dan spiritualitas yang tinggi, sehingga Islam diterima dengan penuh cinta oleh masyarakat kita.

5. Raja Sriwijaya

<p>Pada masa pemerintahanku, Sriwijaya dikenal sebagai kerajaan besar yang menguasai jalur perdagangan di Asia Tenggara. Aku melihat para pedagang Arab, Gujarat, dan Persia sering datang membawa barang dagangan yang harum, rempah, dan juga ajaran Islam. Walaupun waktu itu aku masih menganut Buddha, aku melihat ajaran Islam penuh kedamaian dan kejujuran. Dari sanalah benih-benih Islam mulai tumbuh di wilayahku.</p>
<p>6. Pedagang Arab</p>
<p>Assalamualaikum, wahai penduduk Nusantara. Kami datang dari Mekah dan Yaman, bukan untuk berperang, melainkan berdagang dan bersaudara. Dalam setiap transaksi, kami perkenalkan juga ajaran Islam tentang kejujuran, amanah, dan kasih sayang sesama manusia. Banyak dari kalian tertarik, bukan karena paksaan, tetapi karena akhlak yang kami tunjukkan.</p>
<p>7. Pedagang Gujarat</p>
<p>Benar, kami dari Gujarat pun melakukan hal yang sama. Kami berdagang sambil membawa ajaran Islam yang kami pelajari dari para ulama di India. Ketika berdagang di pelabuhan Pasai dan Malaka, kami mengajarkan syariat Islam dan membaca Al-Qur'an bersama masyarakat. Kami percaya, Islam menyebar bukan karena kekuatan, tapi karena cinta dan keteladanan.</p>
<p>8. Pedagang Persia</p>
<p>Salam damai untuk semua. Dari tanah Persia kami datang, membawa ilmu, sastra, dan ajaran tasawuf. Kami memperkenalkan cara mendekatkan diri kepada Allah dengan hati yang tenang. Di antara kami, ada juga para sufi yang mengajarkan makna cinta kepada Sang Pencipta. Masyarakat Nusantara menerima ajaran kami dengan hati terbuka karena nilai-nilainya sesuai dengan budaya lokal yang lembut.</p>
<p>9. Rakyat Nusantara</p>
<p>Rakyat 1:</p>
<p>Kami melihat para pedagang Muslim itu jujur dan tidak menipu dalam berdagang. Mereka memperlakukan kami dengan hormat.</p>
<p>Rakyat 2:</p>
<p>Ya, dan kami mulai belajar mengucapkan "Assalamualaikum." Mereka mengajarkan kami shalat dan membaca Al-Qur'an. Ketika raja kami memeluk Islam, kami pun mengikutinya dengan senang hati. Islam membuat kehidupan kami lebih damai dan teratur.</p>
<p>10. Ulama dari Samudra Pasai</p>
<p>Segala puji bagi Allah. Dari kerajaan kami di Samudra Pasai, Islam mulai berkembang pesat. Kami mendirikan madrasah untuk belajar agama, mengirim ulama ke daerah lain, dan menjadikan dakwah sebagai jalan hidup. Islam menyatukan rakyat dan membawa kemajuan di bidang ilmu pengetahuan, perdagangan, dan kebudayaan. Dari sinilah Islam menyebar ke seluruh Nusantara hingga akhirnya menjadi agama yang dianut oleh mayoritas penduduk Indonesia.</p>
<p>Narator (Penutup)</p>

Demikianlah kisah panjang penyebaran Islam di Nusantara. Ia datang bukan dengan peperangan, melainkan melalui jalan damai perdagangan, perkawinan, dakwah, dan pendidikan. Dari Aceh hingga Maluku, Islam tumbuh menjadi bagian dari jati diri bangsa Indonesia. Sejarah ini mengajarkan bahwa kedamaian dan ilmu pengetahuan adalah kunci kejayaan peradaban.

—TAMAT—

Judul: Penyebaran Islam Di Indonesia

Nama Kelompok : Laksamana Malahati

Tokoh-tokoh:

1. Narator
2. Sunan Kalijaga
3. Sunan Bonang
4. Rakyat Jawa (Raka)
5. Raja Majapahit (Prabu Wijaya)
6. Pedagang Gujarat (Abdul Rahman)
7. Santri Pesantren (Hasan)
8. Putri Keraton (Dewi Ayu)
9. Seniman Jawa (Ki Warto)
10. Ulama Nusantara (Syaikh Ahmad)

Naskah Drama

Narator:

Pada abad ke-13 hingga ke-15, datanglah agama baru yang membawa kedamaian ke Nusantara, yakni Islam. Di saat kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha seperti Majapahit dan Sriwijaya mulai melemah, Islam bukan dengan peperangan, melainkan dengan kedamaian dan keindahan budaya. Para wali dikenal *Walisono* memainkan peran besar dalam menyebarkan ajaran Islam melalui berbagai cara—perdagangan, pernikahan, kesenian, pendidikan, dan dakwah. Salah satu tokoh terkenal yang menggunakan pendekatan adalah Sunan Kalijaga.

Sunan Kalijaga:

“Saudara-saudaraku sekalian,” ucap Sunan Kalijaga dengan lembut kepada masyarakat Jawa, “Islam datang untuk menghapus budaya, tetapi untuk menyempurnakannya. Aku ingin kalian mengenal Islam tembang, wayang, dan macapat. Dalam setiap lagu dan lakon yang kita mainkan, tersimpan ajaran ke kejujuran, dan keimanan kepada Allah. Cukuplah dengan dua kalimat syahadat, manusia dapat menjadi dari umat Islam. Agama ini tidak mengenal kasta, semua manusia sama di hadapan Tuhan.”

Sunan Bonang:

“Benar, saudaraku Kalijaga,” sambung Sunan Bonang. “Aku menyebarkan ajaran Islam melalui game tembang suluk. Banyak rakyat yang tertarik karena nada-nadanya indah dan maknanya menenangkan. Melalui kesenian, masyarakat lebih mudah menerima ajaran Islam tanpa merasa dipaksa. Kami juga mer pondok pesantren sebagai tempat belajar, agar generasi muda seperti Hasan dapat memahami Al-Qur akhlak mulia.”

Rakyat Jawa (Raka):

“Saya merasa damai mendengar ajaran para wali,” ujar Raka, rakyat biasa dari pedesaan. “Dulu kami upacara yang rumit, tapi dalam Islam, segalanya sederhana. Cukup bersuci, salat, dan berbuat baik sesama. Kami juga senang melihat pertunjukan wayang yang mengajarkan makna keikhlasan dan kejujuran menghapus budaya leluhur. Kini banyak rakyat yang mulai mengucapkan dua kalimat syahadat dan mengaji di pesantren.”

Raja Majapahit (Prabu Wijaya):

<p>“Aku melihat perubahan di tanah kerajaanku,” kata Prabu Wijaya dengan bijak. “Para pedagang dari Gujarat dan para wali datang dengan damai. Mereka tidak menaklukkan dengan pedang, melainkan dengan akhlak dan kebaikan. Ketika kerajaan Majapahit mulai melemah, aku menyadari bahwa kekuatan sejati bukan pada senjata, tetapi pada hati yang tulus dan iman yang kuat. Mungkin inilah waktunya rakyat Jawa mengenal ajaran Islam yang membawa kesejahteraan.”</p>	
<p>Pedagang Gujarat (Abdul Rahman):</p> <p>“Saya datang ke pelabuhan Gresik membawa rempah-rempah,” tutur Abdul Rahman. “Namun bukan hanya barang dagangan yang saya bawa, melainkan juga dakwah. Dalam setiap transaksi, saya ajarkan kejujuran dan tolong-menolong. Banyak penduduk pesisir yang tertarik pada ajaran Islam karena melihat perilaku pedagang Muslim yang jujur dan adil. Dari pelabuhan inilah ajaran Islam menyebar ke seluruh Nusantara ke Demak, ke Tuban, hingga ke Ternate.”</p>	
<p>Santri Pesantren (Hasan):</p> <p>“Di pesantren, kami belajar Al-Qur’an dan hadis dari para wali,” kata Hasan dengan semangat. “Kami diajarkan bahwa Islam itu cinta damai, tidak memaksa siapa pun, dan menghormati perbedaan. Setelah belajar, kami diutus ke berbagai daerah untuk mengajarkan ajaran Islam lewat cara yang halus ada yang lewat berdakwah, ada pula yang lewat kesenian dan pendidikan. Pondok pesantren menjadi pusat penyebaran Islam yang terus berkembang sampai hari ini.”</p>	
<p>Putri Keraton (Dewi Ayu):</p> <p>“Saya dulu ragu terhadap ajaran baru ini,” ujar Dewi Ayu, seorang putri bangsawan. “Namun setelah mendengar Sunan Kalijaga berbicara tentang keadilan dan kasih sayang, hati saya luluh. Dalam Islam, perempuan dihormati dan memiliki kedudukan yang sama di hadapan Allah. Tidak ada lagi perbedaan kasta yang menindas. Kini, banyak perempuan di keraton yang mulai belajar mengaji dan mengenakan pakaian sopan sebagai bentuk penghormatan kepada diri dan agama.”</p>	
<p>Seniman Jawa (Ki Wardo):</p> <p>“Saya adalah seniman yang dahulu menampilkan wayang dan tembang di alun-alun,” kata Ki Wardo. “Setelah mengenal Sunan Bonang dan Sunan Kalijaga, saya mulai memasukkan nilai-nilai Islam dalam pertunjukan saya. Tokoh-tokoh seperti Semar dan Pandawa saya jadikan simbol kebijaksanaan dan ketakwaan. Dengan begitu, kesenian tradisional tetap hidup, namun sarat dengan pesan moral Islami. Masyarakat pun lebih mudah memahami ajaran tanpa merasa kehilangan budaya mereka.”</p>	
<p>Ulama Nusantara (Syaikh Ahmad):</p> <p>“Saudara-saudaraku,” ucap Syaikh Ahmad di hadapan jamaahnya. “Inilah keindahan Islam di bumi Nusantara. Ia menyatu dengan budaya, tumbuh dalam kedamaian, dan berkembang melalui ilmu. Tidak ada paksaan, tidak ada peperangan, yang ada hanyalah dakwah dengan kasih sayang. Dari para wali hingga santri, dari pelabuhan hingga pesantren, Islam menyebar luas membawa rahmat bagi seluruh alam. Semoga cahaya Islam terus bersinar di negeri ini.”</p>	
<p>Narator (Penutup):</p> <p>Demikianlah kisah penyebaran agama Islam di Indonesia. Melalui perdagangan, pendidikan, pernikahan, kesenian, dan dakwah yang penuh hikmah, ajaran Islam diterima dengan damai oleh seluruh lapisan masyarakat. Walisongo dan para ulama telah menanamkan nilai keimanan, persaudaraan, dan keadilan hingga ke pelosok Nusantara. Islam tumbuh bukan karena kekuasaan, melainkan karena cinta dan kebijaksanaan.</p>	
<p>-TAMAT-</p>	
<p>Judul: Penyebaran Islam Di Indonesia Nama Kelompok : Syarif Abdurrahman Tokoh-tokoh:</p>	

1. Narator
2. Sunan Kalijaga
3. Sunan Bonang
4. Rakyat Jawa (Raka)
5. Raja Majapahit (Prabu Wijaya)
6. Pedagang Gujarat (Abdul Rahman)
7. Santri Pesantren (Hasan)
8. Putri Keraton (Dewi Ayu)
9. Seniman Jawa (Ki Warto)
10. Ulama Nusantara (Syaiikh Ahmad)

Naskah Drama

Narator:

Pada abad ke-13 hingga ke-15, datanglah agama baru yang membawa kedamaian ke Nusantara, yakni agama Islam. Di saat kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha seperti Majapahit dan Sriwijaya mulai melemah, Islam datang bukan dengan peperangan, melainkan dengan kedamaian dan keindahan budaya. Para wali dikenal sebagai *Walisono* memainkan peran besar dalam menyebarkan ajaran Islam melalui berbagai cara perdagangan, pernikahan, kesenian, pendidikan, dan dakwah. Salah satu tokoh terkenal yang menggunakan pendekatan budaya adalah Sunan Kalijaga.

Sunan Kalijaga:

“Saudara-saudaraku sekalian,” ucap Sunan Kalijaga dengan lembut kepada masyarakat Jawa, “Islam tidak datang untuk menghapus budaya, tetapi untuk menyempurnakannya. Aku ingin kalian mengenal Islam lewat tembang, wayang, dan macapat. Dalam setiap lagu dan lakon yang kita mainkan, tersimpan ajaran kebaikan, kejujuran, dan keimanan kepada Allah. Cukuplah dengan dua kalimat syahadat, manusia dapat menjadi bagian dari umat Islam. Agama ini tidak mengenal kasta, semua manusia sama di hadapan Tuhan.”

Sunan Bonang:

“Benar, saudaraku Kalijaga,” sambung Sunan Bonang. “Aku menyebarkan ajaran Islam melalui gamelan dan tembang suluk. Banyak rakyat yang tertarik karena nada-nadanya indah dan maknanya menenangkan hati. Melalui kesenian, masyarakat lebih mudah menerima ajaran Islam tanpa merasa dipaksa. Kami juga mendirikan pondok pesantren sebagai tempat belajar, agar generasi muda seperti Hasan dapat memahami Al-Qur’an dan akhlak mulia.”

Rakyat Jawa (Raka):

“Saya merasa damai mendengar ajaran para wali,” ujar Raka, rakyat biasa dari pedesaan. “Dulu kami mengenal upacara yang rumit, tapi dalam Islam, segalanya sederhana. Cukup bersuci, salat, dan berbuat baik kepada sesama. Kami juga senang melihat pertunjukan wayang yang mengajarkan makna keikhlasan dan kejujuran tanpa menghapus budaya leluhur. Kini banyak rakyat yang mulai mengucapkan dua kalimat syahadat dan belajar mengaji di pesantren.”

Raja Majapahit (Prabu Wijaya):

“Aku melihat perubahan di tanah kerajaanku,” kata Prabu Wijaya dengan bijak. “Para pedagang dari Gujarat dan para wali datang dengan damai. Mereka tidak menaklukkan dengan pedang, melainkan dengan akhlak dan kebaikan. Ketika kerajaan Majapahit mulai melemah, aku menyadari bahwa kekuatan sejati bukan pada senjata, tetapi pada hati yang tulus dan iman yang kuat. Mungkin inilah waktunya rakyat Jawa mengenal ajaran Islam yang membawa kesejahteraan.”

Pedagang Gujarat (Abdul Rahman):

“Saya datang ke pelabuhan Gresik membawa rempah-rempah,” tutur Abdul Rahman. “Namun bukan hanya barang dagangan yang saya bawa, melainkan juga dakwah. Dalam setiap transaksi, saya ajarkan kejujuran dan tolong-menolong. Banyak penduduk pesisir yang tertarik pada ajaran Islam karena melihat perilaku pedagang Muslim yang jujur dan adil. Dari pelabuhan inilah ajaran Islam menyebar ke seluruh Nusantara ke Demak, ke Tuban, hingga ke Ternate.”

Santri Pesantren (Hasan):

“Di pesantren, kami belajar Al-Qur’an dan hadis dari para wali,” kata Hasan dengan semangat. “Kami diajarkan bahwa Islam itu cinta damai, tidak memaksa siapa pun, dan menghormati perbedaan. Setelah belajar, kami diutus ke berbagai daerah untuk mengajarkan ajaran Islam lewat cara yang halus ada yang lewat berdakwah, ada pula yang lewat kesenian dan pendidikan. Pondok pesantren menjadi pusat penyebaran Islam yang terus berkembang sampai hari ini.”

Putri Keraton (Dewi Ayu):

“Saya dulu ragu terhadap ajaran baru ini,” ujar Dewi Ayu, seorang putri bangsawan. “Namun setelah mendengar Sunan Kalijaga berbicara tentang keadilan dan kasih sayang, hati saya luluh. Dalam Islam, perempuan dihormati dan memiliki kedudukan yang sama di hadapan Allah. Tidak ada lagi perbedaan kasta yang menindas. Kini, banyak perempuan di keraton yang mulai belajar mengaji dan mengenakan pakaian sopan sebagai bentuk penghormatan kepada diri dan agama.”

Seniman Jawa (Ki Wardo):

“Saya adalah seniman yang dahulu menampilkan wayang dan tembang di alun-alun,” kata Ki Wardo. “Setelah mengenal Sunan Bonang dan Sunan Kalijaga, saya mulai memasukkan nilai-nilai Islam dalam pertunjukan saya. Tokoh-tokoh seperti Semar dan Pandawa saya jadikan simbol kebijaksanaan dan ketakwaan. Dengan begitu, kesenian tradisional tetap hidup, namun sarat dengan pesan moral Islami. Masyarakat pun lebih mudah memahami ajaran tanpa merasa kehilangan budaya mereka.”

Ulama Nusantara (Syaikh Ahmad):

“Saudara-saudaraku,” ucap Syaikh Ahmad di hadapan jamaahnya. “Inilah keindahan Islam di bumi Nusantara. Ia menyatu dengan budaya, tumbuh dalam kedamaian, dan berkembang melalui ilmu. Tidak ada paksaan, tidak ada peperangan, yang ada hanyalah dakwah dengan kasih sayang. Dari para wali hingga santri, dari pelabuhan hingga pesantren, Islam menyebar luas membawa rahmat bagi seluruh alam. Semoga cahaya Islam terus bersinar di negeri ini.”

Narator (Penutup):

Demikianlah kisah penyebaran agama Islam di Indonesia. Melalui perdagangan, pendidikan, pernikahan, kesenian, dan dakwah yang penuh hikmah, ajaran Islam diterima dengan damai oleh seluruh lapisan masyarakat. Walisongo dan para ulama telah menanamkan nilai keimanan, persaudaraan, dan keadilan hingga ke pelosok Nusantara. Islam tumbuh bukan karena kekuasaan, melainkan karena cinta dan kebijaksanaan.

-TAMAT-

Judul: Inretaksi budaya pengaruh islam di indonesia

Nama Kelompok :

Tokoh-tokoh:

1. Narator
2. Pedagang Arab
3. Laksamana Cheng Ho
4. Petani di Pesisir
5. Raja Kerajaan Islam
6. Ulama dan Guru Pesantren
7. Seniman Ukir
8. Arsitek Masjid Demak
9. Penulis Hikayat
10. Narator

Naskah Drama

1. Narator (Pembuka Cerita)

“Selamat datang di pentas sejarah Nusantara! Hari ini kita akan menyaksikan bagaimana masuknya pengaruh Islam membawa perubahan besar bagi masyarakat Indonesia. Dari kehidupan di pesisir yang ramai perdagangan, hingga lahirnya seni dan budaya baru yang penuh nilai-nilai Islam. Islam bukan hanya menyebar melalui dakwah, tetapi juga lewat pelayaran, perdagangan, pendidikan, dan kebudayaan. Mari kita ikuti perjalanan bangsa kita dalam masa perubahan besar itu.”

2. Pedagang Arab

“Aku datang dari Arab, menyeberangi lautan menuju Nusantara. Awalnya aku hanya berniat berdagang rempah-rempah, kain, dan keramik. Namun, aku melihat bahwa masyarakat di sini sangat terbuka terhadap ilmu dan kepercayaan baru. Maka aku tidak hanya menjual barang, tapi juga menyebarkan ajaran Islam dengan akhlak dan kejujuran. Dari pelabuhan Aceh hingga Demak, aku melihat betapa kota-kota pesisir tumbuh menjadi pusat perdagangan dan penyebaran agama. Pelayaran ini bukan sekadar mencari untung, tapi juga membawa cahaya ilmu dan iman.”

3. Laksamana Cheng Ho

“Aku adalah Cheng Ho, utusan dari Dinasti Ming di Tiongkok, seorang Muslim yang berlayar ke Nusantara pada abad ke-15. Perjalananku bukan hanya tentang kekuasaan dan diplomasi, melainkan juga tentang persahabatan antarbangsa. Setiap pelabuhan yang kusinggahi Palembang, Gresik, hingga Semarang menjadi saksi pertukaran budaya, ilmu pengetahuan, dan keyakinan. Lewat pelayaran ini, aku melihat bahwa Indonesia adalah titik silang dunia, tempat budaya Islam, Tionghoa, dan lokal berpadu dengan damai.”

4. Petani di Pesisir

“Sejak berkembangnya kerajaan Islam, lahan di daerah kami makin luas dibuka untuk pertanian. Penduduk makin banyak, dan hasil bumi kami tak lagi hanya untuk makan sendiri. Kami menjual beras, rempah, dan hasil laut kepada para pedagang Arab dan Tionghoa. Mereka membawa barang-barang indah seperti keramik dan kain tenun. Aku bangga karena hasil kerja kami kini bisa menembus pasar dunia. Islam mengajarkan kami bahwa bekerja adalah ibadah, dan itulah yang membuat kami semakin giat.”

5. Raja Kerajaan Islam

“Sebagai raja, aku menyadari bahwa kerajaan tak bisa hanya berdiri di atas kekuasaan, tetapi juga harus menegakkan keadilan. Karena itu, aku membangun masjid sebagai pusat ibadah dan ilmu, serta mendirikan pelabuhan untuk memperkuat perdagangan. Kami menarik pajak dari pedagang asing bukan semata untuk kekayaan kerajaan, tetapi untuk membangun pendidikan dan pertahanan. Dengan dasar Islam, kerajaan kami tumbuh menjadi kuat, adil, dan berwibawa di mata dunia.”

6. Ulama dan Guru Pesantren

“Di surau kecil, aku mengajarkan anak-anak membaca Al-Qur’an, belajar tajwid, dan memahami akhlak. Islam tidak membeda-bedakan siapa yang boleh belajar, baik raja maupun rakyat. Dari sinilah lahir pesantren-pesantren besar seperti Tebuireng dan Giri. Surau bukan hanya tempat salat, tapi juga tempat menuntut ilmu dan berdiskusi. Kami percaya bahwa pendidikan adalah jalan menuju kemajuan dan kebahagiaan umat. Dengan ilmu, umat Islam Nusantara akan tumbuh cerdas dan berakhlak mulia.”

7. Seniman Ukir

“Dulu, di masa Hindu-Buddha, aku membuat patung-patung dewa dari batu. Tapi ketika Islam datang, aku belajar bahwa menggambar makhluk hidup tidak diperbolehkan. Aku tidak berhenti berkarya, aku ubah gaya seni menjadi ukiran daun, bunga, dan kaligrafi Arab yang indah. Kini dinding masjid, mimbar, dan pintu istana dipenuhi ukiran yang memancarkan keindahan Islam tanpa meninggalkan akar budaya Nusantara. Karyaku menjadi wujud perpaduan antara keyakinan dan seni.”

8. Arsitek Masjid Demak

“Ketika membangun Masjid Demak, aku dan para tukang menggunakan kayu dan atap tumpang tiga tingkat, melambangkan iman, Islam, dan ihsan. Tidak seperti masjid di Arab yang memiliki menara tinggi, masjid kami mengambil bentuk khas Nusantara. Aku ingin menunjukkan bahwa Islam bisa berakulturasi dengan budaya lokal tanpa kehilangan nilai keagamaannya. Mustaka di puncak masjid menjadi lambang persatuan, sementara serambi masjid menjadi tempat berkumpul dan bermusyawarah umat.”

9. Penulis Hikayat

“Aku menulis hikayat tentang kisah para raja, pahlawan, dan tokoh-tokoh bijak. Melalui tulisan seperti *Hikayat Raja-Raja Pasai* dan *Hikayat Amir Hamzah*, aku ingin menyampaikan nilai moral dan kebijaksanaan Islam kepada rakyat. Sastra menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini. Dengan hikayat, babad, dan suluk, ajaran Islam disebarkan dengan cara yang lembut, menyentuh hati, dan mudah dipahami. Setiap kata dalam karyaku adalah dakwah yang abadi.”

10. Narator (Penutup Cerita)

“Begitulah kisah perjalanan perubahan masyarakat Indonesia di masa Islam. Islam datang tidak dengan pedang, melainkan dengan damai, perdagangan, dan ilmu. Dari pelabuhan hingga surau, dari seni hingga sastra, semua menunjukkan betapa Islam menjadi bagian dari jati diri bangsa kita. Akulturasi budaya ini melahirkan peradaban yang kaya, unik, dan penuh nilai-nilai luhur yang masih kita rasakan hingga hari ini.”

-TAMAT-

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LATIHAN SOAL PILIHAN GANDA

- Tokoh yang mengemukakan teori mekah sebagai asal masuknya islam ke indonesia adalah...
 - J. Pijnahpel
 - Hoesein Djajaningrat
 - Haji Abdul Karim Amrullah (HAMKA)
 - Snouck Hurgroje
- Menurut teori gujarat, islam masuk ke indonesia dibawa oleh...
 - Pedagang arab langsung dari mekah
 - Pedagang persia dari iran
 - Pedagang gujarat yang telah memeluk islam
 - Ulama dari turki

3. Salah satu faktor utama yang menyebabkan islam mudah menyebar di indonesia adalah...
 - A. Islam disebarkan melalui perang
 - B. Ajarannya mudah diterima dan bersifat damai
 - C. Ditegakkan dengan paksaan oleh kerjaan islam
 - D. Menghapus semua budaya lokal
4. Penyebaran islam melalui jalur perdagangan terjadi karena...
 - A. Pedagangan muslim hanya berdagang di timur tengah
 - B. Pedagang muslim menyebarkan agama sambil berdagang ke nusantara
 - C. Pedagang hindu membantu menyebarkan islam
 - D. Islam disebarkan oleh pelaut eropa
5. Salah satu cara efektif dalam penyebaran islam di indonesia adalah melalui perkawinan, karena...
 - A. Pedagang muslim menikahi bangsawan atau penduduk lokal
 - B. Perkawinan dilakukan antara bangsa eropa
 - C. Hanya orang kaya yang boleh menikah
 - D. Semua pernikahan diatur kerajaan
6. Salah satu dasar teori persia adalah adanya...
 - A. Kesamaan bahasa antara indonesia dan persia
 - B. Kesamaan budaya dan tradisi antara masyarakat persia dan indonesia
 - C. Hubungan politik antara sriwijaya dan persia
 - D. Hubungan ekonomi langsung antara persia dan majapahit
7. Mengapa walisongo sangat berperan penting dalam penyebaran islam di tanah jawa?
 - A. Karena mereka membangun candi dan patung
 - B. Karena mereka memaksa rakyat untuk memeluk islam
 - C. Karena mereka menyebarkan islam melalui pendidikan dan kesenian
 - D. Karena mereka menulis kitab Hindu-Buddha
8. Salah satu daya tarik masyarakat indonesia untuk memeluk islam adalah...
 - A. Islam memiliki banyak dewa
 - B. Upacara keagamaanya rumit
 - C. Islam mengenal sistem kasta
 - D. Islam tidak mengenal perbedaan kasta
9. Hubungan faktor politik dengan penyebaran islam di Indonesia!
 - A. Munculnya kerajaan majapahit mempercepat penyebaran islam
 - B. Runtuhnya kerajaan hindu-buddha membuka jalan bagi berkembangnya islam
 - C. Raja-raja hindu mengajak rakyatnya masuk islam
 - D. Perang antara kerajaan hindu menyebabkan penolakan terhadap islam
10. Kerajaan demak terkenal sebagai kerajaan islam pertama di pulau jawa yang didirikan oleh...
 - A. Raden patah
 - B. Sulatan iskandar muda
 - C. Sulatan agung
 - D. Sunan kalijaga
11. Bandingkan cara penyebaran islam di pesisir dengan di pedalaman!
 - A. Di pesisir melalui perdagangan, di pedalama melalui pendidikan dan dakwah
 - B. Di pesisir dengan kekerasan, di pedakaman dengan perang
 - C. Di pesisir melalui peperangan, di pedalaman dengan pernikahan
 - D. Di pesisir dengan seni tari, di pedalaman dengan ekonomi
12. kerajaan islam pertama yang berdiri di indonesia adalah...
 - A. Demak
 - B. Samudra pasai

- C. Banten
D. Ternate
13. Kerajaan islam di jawa yang berperan penting dalam memperluas pengaruh islam melalui dakwah para walisongo adalah...
- A. Aceh darussalam
B. Banten
C. Demak
D. Banjar
14. Kerajaan islam yang berkembang di wilayah sulawesi bagian selatan adalah dikenal sebagai pusat perdagangan serta penyebaran islam adalah...
- A. Gowa-tallo
B. Ternate
C. Banten
D. Mataram
15. Perhatikan pernyataan berikut!
1. Munculnya kepercayaan masyarakat terhadap nilai tukar mata uang
 2. Adanya hubungan dagang antara kerajaan islam dan bangsa asing
 3. Pengaruh budaya hindu-buddha yang masih kuat dalam sisitem ekonomi
 4. Berkembangnya kegiatan ekspor-impor antarwilayah nusantara



- Berdasarkan gambar mata uang kerajaan islam aceh di atas, yang menunjukkan dampak positif penggunaan mata uang terhadap perekonomian adalah...
- A. 1, 2, dan 3
B. 1, 2, dan 4
C. 2, 3, dan 4
D. 1, 3, dan 4
16. Dalam kehidupan budaya, kerajaan islam berperan dalam mengembangkan pada bidang...
- A. Menghilangkan kesenian tardisonal lokal
B. Seni kaligrafi dan srsitektur masjid
C. Menolak budaya asing secara keseluruhan
D. Menghapus sistem gotong royong
17. Mengapa kota-kota pesisir seperti demak, cirebon, dan banten tumbuh pesat pada masa islam?
- A. Letaknya jauh dari pelabuhan
B. Menjadi pusat pertanian dan peternakan
C. Pusat perdagangan dan penyebaran islam
D. Tempat peristirahatan para bangsawan
18. Bagaimana hubungan antara kegiatan pelayaran dan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa kerajaan islam?
- A. Membuat ilmu pengetahuan berhati berkembang
B. Hanya digunakan untuk berdagang rempah-rempah
C. Menjadi sarana pertukaran ilmu, budaya dan agama
D. Tidak berpengaruh terhadap kehidupan sosial
19. Perhatikan pernyataan berikut!
1. Menekankan peran perdagangan Gujarat

2. Didukung orientalis belanda
3. Memiliki kesamaan budaya dan tradisi yang berkembang
4. Menyebut islam datang langsung dari arab
5. Dipopuler oleh hamka

Pernyaan yang termasuk ciri teori persia adalah...

- A. 2 dan 1
- B. 1 dan 4
- C. 3 dan 5
- D. 3 saja

20. Materi utama yang di ajarkan dilembaga pendidikan islam masa kerajaan adalah...

- A. Tauhid dan matematika
- B. Ilmu teknologi dan bahasa arab
- C. Tauhid, al-qur`an, hadist, dan fikih
- D. Al-qur`an

KUNCI JAWABAN DAN PENILAIAN

No.	Jawaban Pilihan Ganda	Skor
1.	C. Haji Abdul Karim Amrullah (HAMKA)	5
2.	C. Pedagang gujarat yang telah memeluk islam	5
3.	B. Ajarannya mudah diterima dan bersifat damai	5
4.	B. Pedagang muslim menyebarkan agama sambil berdagang ke nusantara	5
5.	A. Pedagang muslim menikahi bangsawan atau penduduk lokal	5
6.	B. Kesamaan budaya dan tradisi antara masyarakat persia dan indonesia	5
7.	C. Demak	5
8.	D. Islam tidak mengenal perbedaan kasta	5
9.	A. Munculnya kerajaan majapahit mempercepat penyebaran islam	5
10.	A. Raden patah	5
11.	A. Di pesisir melalui perdagangan, di pedalama melalui pendidikan dan dakwah	5
12.	B. Samudra pasai	5
13.	C. Demak	5
14.	A. Gowa-tallo	5
15.	B. 1, 2, dan 4	5
16.	B. Seni kaligrafi dan srsitektur masjid	5
17.	C. Pusat perdagangan dan penyebaran islam	5
18.	C. Menjadi sarana pertukaran ilmu, budaya dan agama	5
19.	D. 3 saja	5
20.	C. Tauhid, al-qur`an, hadist, dan fikih	5
Jumlah Total Benar Semua Jawaban Soal Pilihan Ganda		100

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Erlangga. (Halaman:220-230)

A. Interaksi budaya pada masa kerajaan islam dalam lingkungan

1. Interaksi budaya pada masa kerajaan islam

Berikut kita coba melihat beberapa cara penyebaran islam yang terjadi di dalam masyarakat.

- Bidang ekonomi
Melalui perdagangan, masyarakat belajar tentang kejujuran, kerja sama, dan sistem jual beli yang tertib. Nilai-nilai ekonomi dari masa itu masih tampak hingga sekarang dalam kegiatan perdagangan dan kehidupan sehari-hari masyarakat.
- Bidang pendidikan
Melalui berdirinya pondok pesantren bisa melahirkan sistem pendidikan yang berakar pada nilai-nilai keagamaan dan kebersamaan, yang masih bertahan hingga sekarang. Selain itu muncul pengajaran di masjid dan madrasah.
- Bidang kesenian
Munculnya kesenian kaligrafi arab pada ukiran masjid dan makam sebagai bentuk perpaduan budaya islam dan lokal.
- Bidang sosial
Tradisi gotong royong di masyarakat, seperti membantu tetangga saat ada hajatan atau membangun rumah, merupakan hasil interaksi budaya antara nilai kekeluargaan lokal dan ajaran Islam tentang tolong-menolong (ta'awun)

BAHAN BACAAN GURU

Guru menyampaikan kepada peserta didik terkait sub-bab dalam materi Interaksi Budaya pada Masa Kerajaan Islam. Materi diawali dengan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya di Indonesia serta kemampuan untuk mengidentifikasi pengaruh budaya Islam di sekitar tempat tinggal mereka. Peserta didik kemudian mengeksplorasi kondisi kebudayaan dan sejarah lingkungan sekitar, sehingga mampu mengurutkan peristiwa sejarah masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia secara kronologis serta menghubungkannya dengan kehidupan sosial budaya masa kini. cakupan pembelajaran diperluas menjadi pemahaman tentang bentuk-bentuk akulturasi budaya Islam dengan budaya lokal, seperti dalam tradisi, seni, arsitektur, dan sistem sosial masyarakat. Seperti halnya interaksi masyarakat pada masa lalu yang dipengaruhi oleh letak geografis dan aktivitas perdagangan, saat ini pun pengaruh budaya Islam masih tampak dalam kehidupan masyarakat, misalnya dalam tradisi keagamaan, nilai gotong royong, dan sopan santun antarwarga.

Dengan memahami interaksi budaya pada masa kerajaan Islam, peserta didik diharapkan mampu menghargai warisan budaya bangsa, menumbuhkan sikap toleransi antarumat beragama, serta mengambil nilai-nilai positif dari sejarah untuk diterapkan dalam kehidupan di masa kini.

GLOSARIUM

- **Vandaisme:** Vandalisme adalah tindakan merusak, mencoret, atau menghancurkan peninggalan bersejarah dan kebudayaan pada masa kerajaan Islam tanpa izin, seperti masjid kuno, makam raja, atau kaligrafi pada dinding bangunan bersejarah. Tindakan ini menunjukkan kurangnya kesadaran terhadap pentingnya menjaga warisan budaya Islam yang menjadi bukti berkembangnya peradaban pada masa itu.
- **Eksplorasi:** Eksploitasi adalah tindakan memanfaatkan sumber daya secara berlebihan atau tidak adil untuk kepentingan tertentu. Pada masa kerajaan Islam, eksploitasi dapat terjadi dalam bentuk penguasaan jalur perdagangan atau pemanfaatan sumber daya alam tanpa memperhatikan keseimbangan lingkungan. Hal ini dapat mengurangi nilai keadilan sosial yang menjadi salah satu ajaran penting dalam kebudayaan Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi).

Kelas VII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP*. Kelas VII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.

Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Erlangga.

Video tentang materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam:
<https://youtu.be/oJJZtHr5YcU?si=nEjqz2RonNDvKNTD>

LAMPIRAN 5 (Modul *Problem Based Learning*)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**



INFORMASI UMUM

H. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Devi Damayanti
Institusi	: MTs Ma'arif 01 Punggur
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Tsanawiyah (MTs)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase / Kelas / Semester	: D / VIII / Ganjil
Materi	: Interaksi budaya pada masa kerajaan islam
Aloksi Waktu	: 6 x 60 menit (3 x pertemuan)
I. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebelum mempelajari materi Interaksi budaya pada masa kerajaan islam, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi Interaksi budaya pada masa kerajaan islam ▪ Sebelum mempelajari berbagai Interaksi budaya pada masa kerajaan islam, peserta didik dapat menyebutkan keberagaman budaya di sekitar tempat tinggal mereka 	
J. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN	
Kesetaraan (musawah), Berkeadaban (Ta'addub), dinamis dan inovatif (tatawwur wa ibtikar), keteladanan (qudwah)	
K. SARANA DAN PRASARANA	
3. Media Pembelajaran	Gambar Interaksi budaya pada masa kerajaan islam, PPT, video dari Youtube, LKPD, LCD Proyektor, dan laptop
4. Sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). <i>Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs</i> (Edisi Revisi). Kelas VII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. ▪ Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). <i>Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP</i>. Kelas VII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan. ▪ Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VII</i>. Jakarta: Erlangga.

	<p>Video tentang materi Interaksi budaya pada masa kerajaan islam: https://youtu.be/olJZtHr5YcU?si=nEjqz2RonNDvKNTD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Slide Power Point tentang interaksi budaya pada masa kerajaan islam
L. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. ▪ Peserta didik berkebutuhan khusus: Memerlukan dukungan berbeda sesuai tingkat kebutuhannya, mulai dari sedikit penyesuaian dalam belajar hingga adaptasi kurikulum dan pendampingan penuh untuk penguatan keterampilan dan kemandirian. 	
M. JUMLAH PESERTA DIDIK	
28 peserta didik	
N. METODE, PENDEKATAN, DAN MODEL PEMBELAJARAN	
1. Metode Pembelajaran	: Diskusi, penugasan, tanya jawab, ceramah
2. Pendekatan Pembelajaran	: Sainifik
Komponen saintifik	: Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Mengkomunikasikan
3. Model Pembelajaran	: PBL
Langkah-langkah PBL	9) Oreintasi peserta didik pada masalah. 10)Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. 11)Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. 12)Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. 13)Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
KOMPONEN INTI	
E. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Capaian Pembelajaran</p> <p>2. Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menjelaskan bentuk-bentuk interaksi budaya antara kebudayaan Islam dan budaya lokal pada masa tersebut. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengenali wujud akulturasi budaya dalam berbagai aspek kehidupan, seperti seni, arsitektur, bahasa, dan tradisi, serta menumbuhkan sikap toleransi, menghargai keberagaman, dan bangga terhadap warisan budaya bangsa sebagai hasil dari proses interaksi budaya yang terjadi pada masa kerajaan Islam di Indonesia.</p> <p>Alur Tujuan Pembelajaran</p> <p>7. Peserta didik mampu mengidentifikasikan kerajaan-kerajaan islam yang berkembang di indonesia. 8. Peserta didik mampu menjelaskan bentuk bentuk interaksi budaya yang terjadi antara kebudayaan islam dan budaya lokal pada masa kerajaan islam. 9. Peserta didik dapat menganalisis pengaruh interaksi budaya islam terhadap kehidupan sosial masyarakat indonesia. 10. Peserta didik dapat menjelaskan konsep dari masing-masing permasalahan yang diambil seperti: perubahan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya akibat interaksi tersebut. 11. Peserta didik dapat melaporan hasil analisis yang dilakukan dan menyampaikan dalam bentuk presentasi kelompok 12. Peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal terkait materi Interaksi budaya pada masa kerajaan islam.</p>	
F. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Dengan memahami materi ini dapat menghasilkan perpaduan antara nilai-nilai islam dan budaya lokal yang	

menciptakan keberagaman budaya bangsa disekitarnya, seperti tradisi, kesenian, dan arsitektur yang masih dapat ditemui hingga saat ini.

G. PERTANYAAN PEMATIK

5. Apakah di daerahmu ada masjid atau bangunan yang memiliki gaya khas tradisional Indonesia?
6. Apakah kamu pernah melihat tradisi atau upacara yang mengandung nilai-nilai Islam disekitarmu?
7. Apakah kamu tahu contoh kebudayaan lokal yang dipengaruhi oleh ajaran Islam?
8. Bagaimana menurutmu pengaruh budaya Islam terhadap kehidupan masyarakat di sekitarmu saat ini?

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 Menit)

- ❖ Guru melakukan pelajaran dengan kegiatan awal rutin (salam, doa, mengecek kehadiran dengan ice breaking singkat)
- ❖ Guru menanyakan kabar murid
- ❖ Murid diminta untuk menyampaikan kondisi dirinya, baik secara fisik maupun emosi. Apa yang sedang dipikirkan? apa yang sedang dirasakan dalam hatinya?
- ❖ Guru membuat kesepakatan kelas terkait aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan
- ❖ Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengidentifikasi kesiapan belajar, minat murid yang akan direspon peserta didik terkait materi yang akan dibahas, seperti disebutkan di halaman sebelumnya.

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengorientasikan Peserta Didik Terhadap Masalah

- ❖ Di awal kegiatan, peserta didik dan pendidik sama-sama menyimak gambar dan ppt yang ditampilkan di LCD, ini membahas tentang interaksi budaya pada masa kerajaan Islam yang terjadi di sekitar tempat tinggal, peserta didik diminta untuk menyimak dengan baik dan seksama.
- ❖ Setelah melihat gambar dan ppt, pendidik menstimulus peserta didik untuk menemukan pertanyaan (Bagaimana perkembangan agama Islam dan kebudayaan Islam yang terjadi disekitarmu?)
- ❖ Agar permasalahan tersebut dapat dipecahkan, peserta didik diminta untuk berdiskusi dalam sebuah kelompok

2. Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar

- ❖ Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, kelompok ini dibagi berdasarkan pilihan guru (campuran antara peserta didik reguler, peserta didik dengan kemampuan berpikir tinggi hingga anak berkebutuhan khusus). Namun anak yang berkebutuhan khusus tersebut tetap didampingi oleh guru. Pembagian siswa ini sebagai bentuk pembelajaran kolaboratif.
- ❖ Peserta didik melakukan eksplorasi permasalahan dan bebas menuangkannya dalam bentuk karya (infografis, mind mapping, kliping dll) menggunakan gadget yang akan ditampilkan dalam presentasi.
- ❖ Penamaan kelompok dapat merujuk pada nama-nama tokoh sejarah lokal seperti: Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahati, dan Syarif Abdurrahman.
- ❖ Guru kemudian membagikan LKPD untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya.

3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok

- ❖ Peserta didik diperbolehkan mencari pemecahan masalah di buku paket, browsing di internet, menonton video youtube dan media lainnya.
- ❖ Peserta didik diminta menganalisis dan penyebab cara penyebaran Islam di Indonesia salah satu dari pendidikan, perdagangan, perkawinan, dakwah, kesenian?
- ❖ Peserta didik saling bertukar informasi, berdiskusi, memecahkan masalah dan mempersatukan ide serta pendapat.
- ❖ Pendidik kembali menegaskan peserta didik dibebaskan untuk menentukan sendiri hasil pemecahan masalah kelompoknya bisa berupa ppt, kliping, infografis, mind mapping, dll.

4. Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya

- ❖ Masing-masing kelompok secara bergantian menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis dengan kreatif secara lisan, dan tertulis untuk mengembangkan sikap teliti, toleransi, dan mengungkapkan pendapat dengan sopan
- ❖ Masing-masing kelompok presentasi dengan berbagai macam teknik

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- ❖ Peserta didik menanggapi hasil kerja kelompok lain dengan bahasa yang baik dan sopan
- ❖ Peserta didik menyempurnakan hasil presentasi kelompok berdasarkan masukan kelompok lain
- ❖ Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami
- ❖ Pendidik bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil diskusi (masalah) yang sudah

dipecahkan oleh peserta didik

- ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan sebagai bentuk assessmen formatif

Kegiatan Akhir (10 Menit)

- ❖ Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau yang telah dipresentasikan oleh tiap anggota kelompok.
- ❖ Pendidik meminta peserta didik untuk membuat catatan atau meresume point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan gambaran sekilas untuk mempelajari materi selanjutnya.
- ❖ Pendidik memberikan reward kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran di kelas dan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan motivasi belajar dan pesan moral, lalu berdoa dan salam.

ASESMEN

4. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan peserta didik.

c. Rubrik Penilaian Sikap

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesetaraan (musawah)	<p>Jika peserta didik:</p> <p>4. Menghargai tiap pendapat yang dikemukakan oleh teman baik dalam diskusi kelompok ataupun saat mempresentasikan tugas akhir.</p> <p>5. Tidak mendiskriminasi ataupun melakukan hal yang termasuk bullying kepada semua teman</p> <p>6. Membantu teman jika masih ada yang belum paham terhadap tugas yang diberikan</p>	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
2.	Berkeadaban (Ta'addub)	<p>Jika peserta didik:</p> <p>4. Memulai tiap pelajaran dengan berdoa secara khusyu'</p> <p>5. Menjaga fasilitas yang ada di kelas maupun lingkungan baik dalam alam maupun benda</p>	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

			6. Menghargai guru seperti tidak mencela jika guru sedang berbicara			
3.	Dinamis dan inovatif (tatawruwa ibtikar)	Jika peserta didik:	4. Menciptakan hasil karya yang berbeda dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru 5. Bekerja lebih cepat 6. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, saran, dalam penyelesaian masalah	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
4.	keteladanan (qudwah)	Jika peserta didik:	4. Disiplin, tidak terlambat masuk kelas 5. Menunjukkan dedikasinya saat mengerjakan tugas kelompok 6. Percaya diri saat bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan baik dari teman ataupun guru	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

d. Lembar Penilaian Sikap

No.	Nama	Kesetaraan				Berkeadaban				Dinamis dan Inovatif				Keteladanan				Total Skor	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				

5. Penilaian pengetahuan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Interaksi budaya pada masa kerajaan islam	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami	Tes tertulis	Soal pilihan ganda

	perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menjelaskan bentuk-bentuk interaksi budaya antara kebudayaan Islam dan budaya lokal pada masa tersebut. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengenali wujud akulturasi budaya dalam berbagai aspek kehidupan, seperti seni, arsitektur, bahasa, dan tradisi, serta menumbuhkan sikap toleransi, menghargai keberagaman, dan bangga terhadap warisan budaya bangsa sebagai hasil dari proses interaksi budaya yang terjadi pada masa kerajaan Islam di Indonesia.		
--	---	--	--

Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Nama	Pilihan ganda																				Total skor	nilai	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
	Bobot nilai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
1																								
2																								
3																								

6. Penilaian Keterampilan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam	Peserta didik mampu menganalisis satu penyebaran islam di indonesia, menganalisis penyebab dan menyajikan hasil analisis dalam bentuk ppt, kliping, infografis, mind mapping, dll.	Unjuk kerja	Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Keterampilan dalam melakukan analisis dan membuat laporan tentang interaksi budaya pada masa kerajaan islam dengan bagian cara penyebaran islam di indonesia	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang cara penyebaran islam di indonesia dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara menganalisis dengan sangat cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang cara penyebaran islam di indonesia dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara menganalisis dengan cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang cara penyebaran islam di indonesia dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara menganalisis dengan cukup cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang cara penyebaran islam di indonesia dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara menganalisis.

2. REFLEKSI**Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik**

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda dapat mengikuti pembelajaran ini dengan baik?		
2.	Apakah anda mudah memahami materi cara interaksi budaya pada masa kerajaan islam dan penyebaran islam di indonesia?		
3.	Apakah anda mudah menyebutkan cara-cara interaksi budaya pada masa kerajaan islam dan penyebaran islam di indonesia?		
4.	Apakah anda menyukai pembelajaran dan pemecahan masalah dengan cara berkelompok dan berdiskusi bersama?		
5.	Apakah anda menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?		

Tabel Refleksi Untuk Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?		
2.	Apakah peserta didik mudah memahami materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam dan penyebaran islam di indonesia?		
3.	Apakah peserta didik mudah menyebutkan cara-cara interaksi budaya pada masa kerajaan islam dan penyebaran islam di indonesia?		

4.	Apakah peserta didik menyukai pembelajaran dan pemecahan masalah dengan cara berkelompok dan berdiskusi bersama?			
5.	Apakah peserta didik menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?			

LAMPIRAN

B. Lembar Kerja Peserta Didik (Diskusi Kelompok)

Satuan Pendidikan : MTs Ma'arif 01 Punggur
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : VIII
 Penyusun : Devi Damayanti
 Materi : interaksi budaya pada masa kerajaan islam indonesia

A. Identitas

Nama Kelompok :
 Nama Anggota Kelompok :

B. Petunjuk

- Dengarkan intruksi dari guru saat membagikan nama kelompok yang terdiri atas 7-8 orang
- Tunjuklah seorang ketua dan anggota kelompok
- Kelompok diberikan memilih masalah yang akan dieksplorasi dalam bentuk infografis, mind mapping, slide, makalah

Kelompok	Pertanyaan
Kelompok 1 diberi nama kelompok Sultan Nuku Tema/Permasalahan : masunya islam ke indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Apa permasalahan utama dalam memahami proses awal masuknya islam ke indonesia? Jelaskan penyebab proses masuknya islam ke indonesia! Bagaiman solusi dalam menyikapi perbedaan teori mengenai masuknya islam ke indonesia ?
Kelompok 2 diberi nama kelompok Ratu Kalinyamat Tema/Permasalahan : peran perdagangan dalam penyebaran islam	<ul style="list-style-type: none"> • Apa permasalahan dalam penyebaran islam melalui perdagangan di indonesia? Apa yang menjadi penyebab lambatnya penyebaran islam melalui jalur perdagangan? Dan apa solusinya ?
Kelompok 3 diberi nama kelompok Laksamana Malahayati Permasalahan : strategi walisongo dalam penyebaran islam di jawa	<ul style="list-style-type: none"> • Apa permasalahan yang dihadapi walisongo dalam menyebarkan islam di jawa? apa penyebab masyarakat jawa sulit menerima islam? Menurut anda bagaimana solusinya?
Kelompok 4 diberi nama kelompok Syarif Abdurahman Permasalahan : transformasi sosial dan pendidikan masa kerajaan islam	<ul style="list-style-type: none"> • Permasalahan apa yang terjadi pada masa kerajaan islam dalam bidang tranformasi sosila dan pendidikan? apa prinsip yang diajarkan dalam tanformasi tersebut? Dan hal tersebut menurut anda apakah bisa diterima oleh kalangan masyarakat ?

C. Langkah-Langkah pembelajaran PBL

- Setelah mendengar penjelasan yang diberikan pendidik, siswa mampu menganalisis suatu penyebaran islam di indonesia, faktor penyebab.

2. Bergabunglah dengan kelompok yang telah ditentukan!
3. Berdasarkan permasalahan yang sudah di bagikan tiap-tiap kelompok silahkan dicari pemecahan masalahnya berdasarkan sumber-sumber literatur (bahan materi berupa link dari pendidik), sajikan dalam tabel berikut kemudian diskusikan bersama kelompok kalian untuk mendapatkan pemecahan masalah.

Permasalahan	Penyebab	penyelesaian

4. Tuliskan hasil diskusi kelompok/produknya bisa berupa infografis, mind mapping, atau klipng dan buat Kesimpulan dalam kolom berikut:

A. Lampiran artikel

❖ Kelompok 1 tema teori masuknya islam ke indonesia

Masuknya Islam ke Indonesia merupakan salah satu peristiwa penting dalam sejarah perkembangan kebudayaan bangsa. Agama Islam tidak hanya hadir sebagai sistem kepercayaan, tetapi juga membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari sosial, politik, ekonomi, hingga pendidikan dan kesenian. Proses masuknya Islam ke wilayah Nusantara berlangsung secara bertahap dan damai, serta melalui jalur perdagangan, perkawinan, dakwah, dan pendidikan.

Meskipun demikian, para ahli sejarah memiliki pendapat yang berbeda-beda mengenai asal mula Islam di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber tertulis yang pasti dari masa awal penyebarannya. Oleh karena itu, para sejarawan mengemukakan beberapa teori untuk menjelaskan proses tersebut, yaitu Teori Arab (Mekah), Teori Gujarat (India), Teori Persia (Iran), dan Teori Cina. Setiap teori memiliki bukti dan argumen tersendiri berdasarkan temuan sejarah dan pengaruh budaya yang masih terlihat hingga kini.

Teori Arab atau Teori Makkah berpendapat bahwa Islam masuk ke Indonesia secara langsung dari tanah Arab, khususnya dari Makkah dan Hadramaut (Yaman). Para pedagang Arab sudah menjalin hubungan dagang dengan masyarakat Nusantara sejak abad ke-7 Masehi. Hubungan tersebut terjadi karena jalur perdagangan internasional antara Timur Tengah dan Asia Tenggara melewati Selat Malaka, yang menjadi jalur utama dalam pertukaran rempah-rempah.

Pendukung utama teori ini adalah Buya Hamka, Azyumardi Azra, dan Anthony H. Johns. Mereka berargumen bahwa corak ajaran Islam di Indonesia, yang banyak mengikuti mazhab Syafi'i, sama seperti yang berkembang di Makkah dan Yaman. Selain itu, catatan dari Cina abad ke-7 menyebut adanya permukiman Arab Muslim di kawasan Sriwijaya (Sumatra Selatan). Bukti ini menunjukkan bahwa umat Islam dari Arab telah hadir lebih awal daripada teori-teori lain.

Teori ini juga didukung oleh fakta bahwa beberapa kerajaan Islam awal di Nusantara, seperti Samudera Pasai, menunjukkan pengaruh kuat dari budaya Arab dalam sistem pemerintahan dan tradisi keagamaannya. Dengan demikian, teori Arab dianggap paling kuat oleh sebagian besar sejarawan modern karena menunjukkan kesinambungan langsung antara pusat Islam di Timur Tengah dan Nusantara.

Teori Gujarat dikemukakan oleh Snouck Hurgronje, seorang orientalis Belanda pada abad ke-19. Ia berpendapat bahwa Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang Muslim dari Gujarat dan Malabar (India Barat) sekitar abad ke-13 Masehi. Menurut teori ini, para pedagang India menjadi perantara utama penyebaran Islam di Asia Tenggara karena mereka telah terlebih dahulu memeluk Islam dan aktif berdagang dengan masyarakat Nusantara. Gujarat sendiri pada masa itu merupakan pusat perdagangan besar yang ramai dikunjungi pedagang dari berbagai daerah, termasuk dari Arab dan Asia Tenggara.

Bukti yang sering dijadikan dasar teori ini adalah batu nisan Sultan Malik al-Saleh, raja pertama Kerajaan Samudera Pasai (wafat 1297 M). Batu nisan tersebut memiliki gaya khas yang sama dengan nisan-nisan dari Gujarat. Selain itu, hubungan dagang antara Gujarat dan pelabuhan-pelabuhan di Sumatra serta Jawa juga sangat kuat pada masa itu, sehingga memungkinkan terjadinya kontak budaya dan keagamaan. Meskipun demikian, teori ini memiliki kelemahan. Beberapa sejarawan menilai bahwa Islam sudah masuk ke Nusantara jauh sebelum abad ke-13 M, sehingga Gujarat bukanlah sumber pertama, melainkan hanya jalur penyebaran lanjutan.

Teori Persia dikemukakan oleh Hoesein Djajadiningrat. Menurutnya, Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang dan ulama dari Persia (Iran) sekitar abad ke-13 Masehi. Ia mengemukakan beberapa bukti yang menunjukkan adanya pengaruh kebudayaan Persia dalam tradisi keislaman masyarakat Indonesia. Salah satu bukti kuat adalah tradisi Tabut (atau Tabuik) di Bengkulu dan Sumatra Barat yang memperingati wafatnya cucu Nabi Muhammad SAW, yaitu Hasan dan Husein. Tradisi ini mirip dengan peringatan Asyura di Persia. Selain itu, dalam ajaran dan seni Islam Indonesia ditemukan kesamaan istilah dan bentuk kaligrafi dengan budaya Persia, misalnya dalam penggunaan huruf Arab-Persia dan gaya arsitektur masjid. Teori ini menegaskan bahwa proses penyebaran Islam tidak hanya terjadi melalui jalur perdagangan, tetapi juga melalui hubungan budaya dan pendidikan antarnegara Islam.

Teori Cina menyatakan bahwa Islam masuk ke Indonesia dibawa oleh para pedagang Muslim asal Cina, terutama dari Provinsi Yunnan dan Kanton, yang telah memeluk Islam sejak masa Dinasti Tang (abad ke-7 M).

Teori ini didukung oleh adanya komunitas Muslim Tionghoa yang tinggal di berbagai pelabuhan besar seperti Gresik, Tuban, Semarang, dan Palembang. Bahkan, beberapa tokoh Wali Songo diyakini memiliki darah keturunan Cina, seperti Sunan Ampel dan Sunan Gunung Jati.

Selain itu, catatan sejarah dari Laksamana Cheng Ho, seorang Muslim dari Dinasti Ming, menunjukkan adanya hubungan erat antara Cina dan kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara. Cheng Ho dan armadanya tidak hanya berdagang, tetapi juga mempererat hubungan diplomatik dan keagamaan antara kedua wilayah.

❖ **Kelompok 2 tema peran perdagangan dalam penyebaran islam**

Penyebaran Islam di Indonesia merupakan salah satu proses sejarah yang penting dan berpengaruh besar terhadap perkembangan budaya dan peradaban bangsa. Islam tidak masuk ke Nusantara melalui penaklukan militer, melainkan melalui jalur damai, salah satunya adalah jalur perdagangan. Indonesia, sebagai wilayah kepulauan yang strategis di antara dua samudra dan dua benua, menjadi pusat pertemuan para pedagang dari berbagai negara. Kondisi ini menjadikan kegiatan perdagangan sebagai sarana utama dalam menyebarkan ajaran Islam ke seluruh pelosok Nusantara.

Perdagangan telah berlangsung di Indonesia jauh sebelum kedatangan Islam. Bangsa Indonesia telah menjalin hubungan dagang dengan India, Arab, Cina, dan bangsa-bangsa lain sejak abad pertama Masehi. Ketika Islam mulai berkembang di Timur Tengah pada abad ke-7 M, para pedagang Muslim dari Arab, Persia, dan Gujarat memanfaatkan jalur perdagangan maritim untuk berdagang sekaligus menyebarkan agama Islam ke berbagai wilayah Asia, termasuk Indonesia.

Kegiatan perdagangan menjadi faktor utama yang mempertemukan masyarakat lokal dengan para pedagang Muslim. Para pedagang tersebut tidak hanya membawa barang-barang dagangan seperti rempah-rempah, kain, logam mulia, dan keramik, tetapi juga membawa nilai-nilai dan ajaran Islam. Dalam interaksi dagang, mereka dikenal jujur, amanah, dan sopan, sehingga masyarakat lokal tertarik untuk mengetahui ajaran yang mereka anut.

Proses ini berlangsung secara alami dan damai. Masyarakat pribumi yang sering berinteraksi dengan pedagang Muslim mulai memeluk Islam karena kagum dengan akhlak dan etika berdagang mereka. Selain itu, banyak pedagang Muslim yang menikah dengan penduduk setempat, terutama anak-anak bangsawan dan saudagar kaya. Melalui perkawinan ini, Islam semakin mudah diterima dan berkembang di kalangan masyarakat. Sebagai contoh, di wilayah Sumatra Utara dan Aceh, Islam menyebar melalui aktivitas perdagangan di pelabuhan-pelabuhan seperti Perlak dan Samudera Pasai. Samudera Pasai bahkan menjadi kerajaan Islam pertama di Nusantara pada abad ke-13 M, dan berkembang menjadi pusat perdagangan internasional yang ramai dikunjungi oleh pedagang dari Arab, Persia, India, hingga Cina. Dari Pasai, Islam kemudian menyebar ke pesisir Jawa, Kalimantan,

Sulawesi, hingga Maluku.

Perdagangan membuat munculnya kota-kota pelabuhan yang menjadi pusat penyebaran Islam. Di Pulau Jawa misalnya, muncul pelabuhan besar seperti Gresik, Tuban, Jepara, dan Demak yang menjadi tempat bertemunya pedagang Muslim dengan masyarakat setempat. Gresik dikenal sebagai salah satu pelabuhan tertua dan menjadi tempat awal dakwah Sunan Gresik (Maulana Malik Ibrahim). Sementara itu, Demak berkembang menjadi kerajaan Islam pertama di Jawa yang berperan penting dalam memperluas pengaruh Islam ke berbagai daerah di sekitarnya.

Di wilayah timur Indonesia, pelabuhan Ternate dan Tidore juga berkembang menjadi kerajaan Islam yang kuat berkat aktivitas perdagangan rempah-rempah. Kedua kerajaan ini menjalin hubungan dagang dengan para pedagang Muslim dari Arab dan Melayu, sehingga Islam semakin mengakar di kawasan Maluku. Hal ini menunjukkan bahwa perdagangan tidak hanya membawa keuntungan ekonomi, tetapi juga berperan besar dalam pembentukan jaringan keagamaan dan sosial baru di Nusantara.

Selain melalui hubungan ekonomi, Islam juga menyebar melalui etika dan moralitas dalam berdagang. Pedagang Muslim selalu menekankan nilai-nilai kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab dalam setiap transaksi. Mereka menghindari penipuan dan riba, serta selalu menepati janji. Sikap ini membuat masyarakat lokal menaruh kepercayaan besar kepada mereka, bahkan menganggap ajaran Islam sebagai agama yang membawa kebaikan.

Banyak pedagang Muslim yang kemudian menjadi tokoh masyarakat dan guru agama. Mereka membangun masjid dan pesantren di sekitar pelabuhan untuk mengajarkan Islam kepada masyarakat. Misalnya, di pesisir utara Jawa, para Wali Songo memanfaatkan jaringan dagang dan hubungan sosial mereka untuk berdakwah secara halus melalui kesenian, pendidikan, dan kegiatan ekonomi. Dengan demikian, perdagangan bukan hanya sarana ekonomi, tetapi juga alat dakwah yang efektif dalam membentuk masyarakat Islam yang kuat dan berbudaya.

Perdagangan telah memberikan dampak luas terhadap perkembangan Islam di Indonesia. Pertama, munculnya kerajaan-kerajaan Islam seperti Samudera Pasai, Malaka, Demak, Banten, dan Gowa-Tallo yang menjadi pusat perdagangan sekaligus pusat penyebaran Islam. Kedua, terbentuknya jaringan ulama dan pedagang antar wilayah, yang memperkuat ikatan keagamaan dan kebudayaan di Nusantara. Ketiga, berkembangnya budaya Islam dalam seni, arsitektur, pendidikan, dan bahasa seperti penggunaan huruf Arab Melayu dalam tulisan dan naskah-naskah keagamaan. Melalui perdagangan, Islam tumbuh menjadi kekuatan sosial dan politik yang besar. Ajaran Islam kemudian melebur dengan tradisi lokal tanpa menghilangkan nilai-nilai keislaman, sehingga lahirlah peradaban Islam khas Indonesia yang damai dan toleran.

❖ **Kelompok 3 tema strategi walisongo dalam islam di jawa**

Penyebaran agama Islam di Pulau Jawa merupakan salah satu peristiwa besar dalam sejarah perkembangan peradaban Indonesia. Salah satu faktor utama keberhasilan Islamisasi di Jawa adalah peran Wali Songo, yaitu sembilan tokoh ulama penyebar Islam yang sangat berpengaruh pada abad ke-15 hingga ke-16 Masehi. Mereka bukan hanya tokoh agama, tetapi juga pembaharu sosial, pendidik, dan pemimpin masyarakat. Keberhasilan Wali Songo dalam menyebarkan Islam tidak terlepas dari strategi dakwah mereka yang bijak, damai, dan menyesuaikan diri dengan budaya lokal. Melalui pendekatan sosial, budaya, pendidikan, dan politik, Islam diterima oleh masyarakat Jawa tanpa menimbulkan pertentangan yang berarti.

Istilah Wali Songo berasal dari kata “wali” yang berarti orang suci atau penyebar agama, dan “songo” berarti sembilan. Mereka adalah sembilan tokoh ulama yang diakui memiliki peranan besar dalam menyebarkan Islam di Jawa. Para Wali tersebut antara lain Sunan Gresik (Maulana Malik Ibrahim), Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Giri, Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, Sunan Muria, dan Sunan Gunung Jati. Masing-masing wali memiliki latar belakang, keahlian, serta metode dakwah yang berbeda-beda. Mereka bekerja sama dalam jaringan dakwah yang terorganisasi, membentuk sistem sosial dan pendidikan yang kuat, serta menanamkan nilai-nilai Islam melalui cara-cara yang mudah diterima oleh masyarakat.

Salah satu strategi utama Wali Songo dalam menyebarkan Islam di Jawa adalah melalui pendidikan. Mereka mendirikan pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam yang mengajarkan ilmu agama, moral, dan keterampilan hidup.

Contohnya, Sunan Ampel mendirikan pesantren di Ampel Denta (Surabaya), yang kemudian

melahirkan banyak murid berpengaruh seperti Raden Patah, pendiri Kerajaan Demak. Sunan Giri mendirikan pesantren di Gresik yang menjadi pusat pendidikan dan dakwah bagi masyarakat Jawa Timur dan sekitarnya. Melalui pesantren, para wali tidak hanya mengajarkan Al-Qur'an dan hadis, tetapi juga nilai-nilai kejujuran, kerja keras, dan gotong royong yang sesuai dengan karakter masyarakat Jawa.

Wali Songo memahami bahwa masyarakat Jawa sangat mencintai seni dan tradisi. Karena itu, mereka menggunakan pendekatan budaya sebagai sarana dakwah. Sunan Kalijaga dikenal menggunakan wayang kulit, gamelan, dan tembang Jawa untuk menyampaikan ajaran Islam. Ia tidak menolak kebudayaan lokal, tetapi mengisinya dengan nilai-nilai Islam, seperti ajaran tauhid, kejujuran, dan keadilan.

Misalnya, tokoh wayang seperti Semar dan Pandawa Lima dijadikan simbol kebajikan dan keimanan. Strategi ini sangat efektif karena masyarakat dapat menerima Islam tanpa merasa kehilangan budaya mereka. Selain itu, Sunan Bonang menciptakan lagu-lagu religi dalam bentuk tembang "Tombo Ati", yang hingga kini masih dikenal luas. Melalui kesenian, Islam disampaikan dengan cara yang indah, damai, dan menyentuh hati masyarakat.

Selain melalui budaya, para wali juga menggunakan strategi sosial seperti perkawinan. Banyak di antara mereka yang menikah dengan bangsawan lokal, sehingga memudahkan penyebaran Islam ke kalangan kerajaan. Sebagai contoh, Sunan Ampel menikah dengan putri dari seorang bangsawan Tuban, dan Sunan Gunung Jati menikah dengan putri Kerajaan Pajajaran. Melalui ikatan perkawinan ini, para wali memperoleh pengaruh politik dan sosial yang besar untuk menyebarkan ajaran Islam di kalangan elite maupun rakyat biasa.

Wali Songo juga berperan dalam bidang politik, terutama dalam mendirikan dan mengembangkan Kerajaan Demak, kerajaan Islam pertama di Jawa. Sunan Ampel dan Sunan Giri menjadi penasihat Raden Patah, raja pertama Demak. Melalui kerajaan ini, ajaran Islam disebarkan secara lebih luas dan teratur, karena memiliki kekuasaan politik yang mendukung dakwah Islam. Kerajaan Demak kemudian menjadi pusat penyebaran Islam di Jawa dan Nusantara, serta menjadi simbol bahwa Islam dapat menjadi dasar pemerintahan yang adil dan berperadaban.

Beberapa wali juga aktif dalam kegiatan perdagangan. Mereka menunjukkan bahwa menjadi pedagang yang jujur dan amanah merupakan bagian dari ajaran Islam. Dengan berdagang, para wali berinteraksi langsung dengan masyarakat dari berbagai lapisan, sekaligus mengajarkan prinsip ekonomi Islam seperti keadilan, tolong-menolong, dan larangan riba. Sikap jujur para pedagang Muslim membuat masyarakat Jawa tertarik untuk memeluk Islam.

Hal terpenting dari semua strategi Wali Songo adalah keteladanan pribadi. Mereka dikenal sederhana, sabar, dan rendah hati. Masyarakat lebih mudah menerima ajaran mereka karena melihat perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Wali Songo tidak memaksakan kepercayaan, tetapi memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Sikap ini membuat Islam diterima secara sukarela oleh masyarakat Jawa, bahkan menjadi bagian dari budaya dan identitas mereka.

❖ **Kelompok 4 tema transformasi sosial dan pendidikan masa kerajaan islam**

Masa kerajaan Islam di Indonesia merupakan salah satu periode penting dalam sejarah bangsa yang membawa perubahan besar di berbagai bidang kehidupan. Setelah runtuhnya kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha seperti Majapahit dan Sriwijaya, muncullah kerajaan-kerajaan Islam seperti Samudera Pasai, Demak, Banten, Aceh Darussalam, Gowa-Tallo, dan Ternate-Tidore.

Perkembangan kerajaan-kerajaan Islam tersebut tidak hanya menandai perubahan sistem politik, tetapi juga menimbulkan transformasi sosial dan pendidikan yang sangat signifikan. Ajaran Islam yang dibawa oleh para ulama, wali, dan pedagang Muslim berhasil membentuk tatanan masyarakat baru yang lebih religius, egaliter, dan terbuka terhadap ilmu pengetahuan.

Transformasi sosial merupakan masuknya Islam ke Indonesia membawa perubahan besar dalam struktur sosial masyarakat. Sebelum Islam datang, masyarakat Nusantara mengenal sistem kasta yang membedakan status sosial antara bangsawan, rakyat biasa, dan hamba. Namun, Islam mengajarkan prinsip kesetaraan dan persaudaraan, di mana semua manusia memiliki derajat yang sama di hadapan Allah SWT. Hal ini membuat Islam diterima secara luas oleh masyarakat dari berbagai lapisan, terutama rakyat kecil yang merasa tertindas oleh sistem kasta sebelumnya. Ajaran Islam yang menekankan nilai keadilan, tolong-menolong, dan gotong royong membentuk masyarakat yang lebih harmonis.

Selain itu, munculnya kerajaan-kerajaan Islam juga menciptakan struktur sosial baru. Golongan ulama, kiyai, dan guru agama mendapatkan kedudukan terhormat sebagai pembimbing spiritual dan pendidik masyarakat. Raja dan bangsawan Islam disebut sebagai “Zillullah fil-ardh” (bayangan Tuhan di bumi), yang artinya pemimpin memiliki tanggung jawab besar untuk menegakkan keadilan dan menyejahterakan rakyat. Transformasi sosial juga terlihat dari berkembangnya kehidupan ekonomi dan perdagangan. Islam mendorong masyarakat untuk berusaha secara halal dan menjauhi riba. Para pedagang Muslim memainkan peran penting dalam memperkuat hubungan antarwilayah melalui jalur maritim. Akibatnya, terbentuklah masyarakat pesisir yang maju dan terbuka terhadap kebudayaan luar tanpa kehilangan identitas keislamannya.

Transformasi pendidikan salah satu aspek paling menonjol pada masa kerajaan Islam adalah kemajuan di bidang pendidikan. Pendidikan menjadi sarana utama dalam menyebarkan ajaran Islam sekaligus membangun sumber daya manusia yang berilmu dan berakhlak mulia. Lembaga pendidikan Islam pertama yang berkembang adalah surau, meunasah, dan pesantren. Lembaga-lembaga ini berfungsi sebagai tempat belajar membaca Al-Qur'an, memahami hadis, fiqh, tauhid, serta ilmu pengetahuan umum seperti pertanian, perdagangan, dan tata pemerintahan.

Selain di pesantren, pendidikan juga berkembang di lingkungan istana. Para raja Islam mendorong kegiatan intelektual dengan menghadirkan ulama dan cendekiawan ke istana untuk mengajarkan ilmu pengetahuan agama, sastra, sejarah, dan politik. Sebagai contoh, di Kerajaan Aceh Darussalam, Sultan Iskandar Muda dan Sultanah Safiatuddin mendukung kegiatan ilmiah dan menulis buku-buku keagamaan. Tokoh seperti Syekh Nuruddin ar-Raniri dan Abdurrauf as-Singkili menjadi pelopor dalam menulis karya-karya tafsir dan tasawuf berbahasa Melayu.

Pendidikan di lingkungan kerajaan juga menjadi sarana untuk mencetak pejabat yang berilmu, beriman, dan berwibawa, sehingga pemerintahan berjalan dengan adil dan beradab.

Transformasi sosial dan pendidikan pada masa kerajaan Islam saling berkaitan erat. Pendidikan menjadi dasar pembentukan moral dan karakter masyarakat, sedangkan perubahan sosial menjadi pendorong berkembangnya sistem pendidikan. Melalui pendidikan Islam, masyarakat belajar tentang pentingnya kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab sosial. Nilai-nilai ini menciptakan masyarakat yang berakhlak dan saling menghargai.

Di sisi lain, masyarakat yang telah berubah secara sosial mendukung tumbuhnya lembaga-lembaga pendidikan Islam baru. Ulama dan santri memperoleh posisi penting dalam masyarakat, dan pendidikan menjadi jembatan bagi mobilitas sosial di mana seseorang dapat meningkatkan derajatnya melalui ilmu pengetahuan dan akhlak, bukan karena keturunan.

Dampak transformasi perubahan sosial dan pendidikan pada masa kerajaan Islam membawa dampak besar bagi perkembangan bangsa Indonesia. Pertama, munculnya budaya tulis-menulis dalam aksara Arab Melayu, yang memperkaya sastra Nusantara. Kedua, lahirnya banyak tokoh intelektual dan ulama besar yang berperan dalam membangun peradaban Islam di Indonesia. Ketiga, terbentuknya nilai-nilai sosial Islami yang masih melekat hingga kini, seperti gotong royong, musyawarah, dan tolong-menolong.

Selain itu, pendidikan Islam turut melahirkan kesadaran kebangsaan dan keagamaan. Ketika masa penjajahan tiba, pesantren dan ulama menjadi pusat perlawanan terhadap kolonialisme, karena pendidikan Islam menanamkan semangat kemerdekaan dan keadilan sosial.

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LATIHAN SOAL PILIHAN GANDA

1. Tokoh yang mengemukakan teori mekah sebagai asal masuknya islam ke indonesia adalah...
 - A. J. Pijnahpel
 - B. Hoesein Djajaningrat
 - C. Haji Abdul Karim Amrullah (HAMKA)
 - D. Snouck Hurgroje
2. Menurut teori gujarat, islam masuk ke indonesia dibawa oleh...
 - A. Pedagang arab langsung dari mekah
 - B. Pedagang persia dari iran

- C. Pedagang gujarat yang telah memeluk islam
 - D. Ulama dari turki
3. Salah satu faktor utama yang menyebabkan islam mudah menyebar di indonesia adalah...
- A. Islam disebarkan melalui perang
 - B. Ajarannya mudah diterima dan bersifat damai
 - C. Ditegakkan dengan paksaan oleh kerjaan islam
 - D. Menghapus semua budaya lokal
4. Penyebaran islam melalui jalur perdagangan terjadi karena...
- A. Pedagangan muslim hanya berdagang di timur tengah
 - B. Pedagang muslim menyebarkan agama sambil berdagang ke nusantara
 - C. Pedagang hindu membantu menyebarkan islam
 - D. Islam disebarkan oleh pelaut eropa
5. Salah satu cara efektif dalam penyebaran islam di indonesia adalah melalui perkawinan, karena...
- A. Pedagang muslim menikahi bangsawan atau penduduk lokal
 - B. Perkawinan dilakukan antara bangsa eropa
 - C. Hanya orang kaya yang boleh menikah
 - D. Semua pernikahan diatur kerajaan
6. Salah satu dasar teori persia adalah adanya...
- A. Kesamaan bahasa antara indonesia dan persia
 - B. Kesamaan budaya dan tradisi antara masyarakat persia dan indonesia
 - C. Hubungan politik antara sriwijaya dan persia
 - D. Hubungan ekonomi langsung antara persia dan majapahit
7. Mengapa walisongo sangat berperan penting dalam penyebaran islam di tanah jawa?
- A. Karena mereka membangun candi dan patung
 - B. Karena mereka memaksa rakyat untuk memeluk islam
 - C. Karena mereka menyebarkan islam melalui pendidikan dan kesenian
 - D. Karena mereka menulis kitab Hindu-Buddha
8. Salah satu daya tarik masyarakat indonesia untuk memeluk islam adalah...
- A. Islam memiliki banyak dewa
 - B. Upacara keagamaanya rumit
 - C. Islam mengenal sistem kasta
 - D. Islam tidak mengenal perbedaan kasta
9. Hubungan faktor politik dengan penyebaran islam di Indonesia!
- A. Munculnya kerajaan majapahit mempercepat penyebaran islam
 - B. Runtuhnya kerajaan hindu-buddha membuka jalan bagi berkembangnya islam
 - C. Raja-raja hindu mengajak rakyatnya masuk islam
 - D. Perang antara kerajaan hindu menyebabkan penolakan terhadap islam
10. Kerajaan demak terkenal sebagai kerajaan islam pertama di pulau jawa yang didirikan oleh...
- A. Raden patah
 - B. Sulatan iskandar muda
 - C. Sulatan agung
 - D. Sunan kalijaga
11. Bandingkan cara penyebaran islam di pesisir dengan di pedalaman!
- A. Di pesisir melalui perdagangan, di pedalama melalui pendidikan dan dakwah
 - B. Di pesisir dengan kekerasan, di pedakaman dengan perang
 - C. Di pesisir melalui peperangan, di pedalaman dengan pernikahan
 - D. Di pesisir dengan seni tari, di pedalaman dengan ekonomi
12. kerajaan islam pertama yang berdiri di indonesia adalah...

- A. Demak
B. Samudra pasai
C. Banten
D. Ternate
13. Kerajaan islam di jawa yang berperan penting dalam memperluas pengaruh islam melalui dakwah para walisongo adalah...
- A. Aceh darussalam
B. Banten
C. Demak
D. Banjar
14. Kerajaan islam yang berkembang di wilayah sulawesi bagian selatan adalah dikenal sebagai pusat perdagangan serta penyebaran islam adalah...
- A. Gowa-tallo
B. Ternate
C. Banten
D. Mataram
15. Perhatikan pernyataan berikut!
1. Munculnya kepercayaan masyarakat terhadap nilai tukar mata uang
 2. Adanya hubungan dagang antara kerajaan islam dan bangsa asing
 3. Pengaruh budaya hindu-buddha yang masih kuat dalam sisitem ekonomi
 4. Berkembangnya kegiatan ekspor-impor antarwilayah nusantara



- Berdasarkan gambar mata uang kerajaan islam aceh di atas, yang menunjukkan dampak positif penggunaan mata uang terhadap perekonomian adalah...
- A. 1, 2, dan 3
B. 1, 2, dan 4
C. 2, 3, dan 4
D. 1, 3, dan 4
16. Dalam kehidupan budaya, kerajaan islam berperan dalam mengembangkan pada bidang...
- A. Menghilangkan kesenian tardisonal lokal
B. Seni kaligrafi dan srsitektur masjid
C. Menolak budaya asing secara keseluruhan
D. Menghapus sistem gotong royong
17. Mengapa kota-kota pesisir seperti demak, cirebon, dan banten tumbuh pesat pada masa islam?
- A. Letaknya jauh dari pelabuhan
B. Menjadi pusat pertanian dan peternakan
C. Pusat perdagangan dan penyebaran islam
D. Tempat peristirahatan para bangsawan
18. Bagaiman hubungan antara kegiatan pelayaran dan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa kerajaan islam?
- A. Membuat ilmu pengetahuan berhati berkembang
B. Hanya digunakan untuk berdagang rempah-rempah
C. Menjadi sarana pertukaran ilmu, budaya dan agama
D. Tidak berpengaruh terhadap kehidupan sosial

19. Perhatikan pernyataan berikut!

1. Menekankan peran perdagangan Gujarat
2. Didukung orientalis belanda
3. Memiliki kesamaan budaya dan tradisi yang berkembang
4. Menyebut islam datang langsung dari arab
5. Dipopuler oleh hamka

Pernyaan yang termasuk ciri teori persia adalah...

- A. 2 dan 1
- B. 1 dan 4
- C. 3 dan 5
- D. 3 saja

20. Materi utama yang di ajarkan dilembaga pendidikan islam masa kerajaan adalah...

- A. Tauhid dan matematika
- B. Ilmu teknologi dan bahasa arab
- C. Tauhid, al-qur`an, hadist, dan fikih
- D. Al-qur`an

KUNCI JAWABAN DAN PENILAIAN

No.	Jawaban Pilihan Ganda	Skor
1.	C. Haji Abdul Karim Amrullah (HAMKA)	5
2.	C. Pedagang gujarat yang telah memeluk islam	5
3.	B. Ajarannya mudah diterima dan bersifat damai	5
4.	B. Pedagang muslim menyebarkan agama sambil berdagang ke nusantara	5
5.	A. Pedagang muslim menikahi bangsawan atau penduduk lokal	5
6.	B. Kesamaan budaya dan tradisi antara masyarakat persia dan indonesia	5
7.	C. Demak	5
8.	D. Islam tidak mengenal perbedaan kasta	5
9.	A. Munculnya kerajaan majapahit mempercepat penyebaran islam	5
10.	A. Raden patah	5
11	A. Di pesisir melalui perdagangan, di pedalama melalui pendidikan dan dakwah	5
12	B. Samudra pasai	5
13	C. Demak	5
14	A. Gowa-tallo	5
15	B. 1, 2, dan 4	5
16	B. Seni kaligrafi dan srsitektur masjid	5

17	C. Pusat perdagangan dan penyebaran islam	5
18	C. Menjadi sarana pertukaran ilmu, budaya dan agama	5
19	D. 3 saja	5
20	C. Tauhid, al-qur'an, hadist, dan fikih	5
Jumlah Total Benar Semua Jawaban Soal Pilihan Ganda		100

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Erlangga.

B. Interaksi budaya pada masa kerajaan islam dalam lingkungan

2. Interaksi budaya pada masa kerajaan islam

Berikut kita coba melihat beberapa cara penyebaran islam yang terjadi di dalam masyarakat.

- Bidang ekonomi
Melalui perdagangan, masyarakat belajar tentang kejujuran, kerja sama, dan sistem jual beli yang tertib. Nilai-nilai ekonomi dari masa itu masih tampak hingga sekarang dalam kegiatan perdagangan dan kehidupan sehari-hari masyarakat.
- Bidang pendidikan
Melalui berdirinya pondok pesantren bisa melahirkan sistem pendidikan yang berakar pada nilai-nilai keagamaan dan kebersamaan, yang masih bertahan hingga sekarang. Selain itu muncul pengajaran di masjid dan madrasah.
- Bidang kesenian
Munculnya kesenian kaligrafi arab pada ukiran masjid dan makam sebagai bentuk perpaduan budaya islam dan lokal.
- Bidang sosial
Tradisi gotong royong di masyarakat, seperti membantu tetangga saat ada hajatan atau membangun rumah, merupakan hasil interaksi budaya antara nilai kekeluargaan lokal dan ajaran Islam tentang tolong-menolong (ta'awun)

BAHAN BACAAN GURU

Guru menyampaikan kepada peserta didik terkait sub-bab dalam materi Interaksi Budaya pada Masa Kerajaan Islam. Materi diawali dengan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya di Indonesia serta kemampuan untuk mengidentifikasi pengaruh budaya Islam di sekitar tempat tinggal mereka. Peserta didik kemudian mengeksplorasi kondisi kebudayaan dan sejarah lingkungan sekitar, sehingga mampu mengurutkan peristiwa sejarah masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia secara kronologis serta menghubungkannya dengan kehidupan sosial budaya masa kini. cakupan pembelajaran diperluas menjadi pemahaman tentang bentuk-bentuk akulturasi budaya Islam dengan budaya lokal, seperti dalam tradisi, seni, arsitektur, dan sistem sosial masyarakat. Seperti halnya interaksi masyarakat pada masa lalu yang dipengaruhi oleh letak geografis dan aktivitas perdagangan, saat ini pun pengaruh budaya Islam masih tampak dalam kehidupan masyarakat, misalnya dalam tradisi keagamaan, nilai gotong royong, dan sopan santun antarwarga.

Dengan memahami interaksi budaya pada masa kerajaan Islam, peserta didik diharapkan mampu menghargai warisan budaya bangsa, menumbuhkan sikap toleransi antarumat beragama, serta mengambil nilai-nilai positif dari sejarah untuk diterapkan dalam kehidupan di masa kini.

GLOSARIUM

- **Vandaisme:** Vandalisme adalah tindakan merusak, mencoret, atau menghancurkan fasilitas umum maupun milik pribadi tanpa izin, yang sering kali dilakukan secara sengaja. Tindakan ini dapat berupa coretan di dinding, perusakan bangunan, atau penghancuran properti yang tidak bertanggung jawab. Vandalisme biasanya terjadi akibat kurangnya kesadaran sosial, pengaruh pergaulan yang negatif, atau sebagai bentuk protes yang tidak tepat.
- **Eksplorasi:** adalah tindakan memanfaatkan sesuatu secara berlebihan atau tidak adil untuk keuntungan tertentu. Eksploitasi bisa terjadi dalam berbagai aspek, seperti sumber daya alam (pengambilan hasil bumi tanpa memperhatikan kelestarian), tenaga kerja (mempekerjakan orang dengan upah rendah dan kondisi buruk), atau bahkan dalam hubungan sosial

DAFTAR PUSTAKA

- Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi). Kelas VIII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP*. Kelas VIII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Video tentang materi interaksi budaya pada masa kerajaan islam:
<https://youtu.be/oIJZtHr5YcU?si=nEjqz2RonNDvKNTD>

Lampiran 6 surat izin prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2898/In.28/J/TL.01/07/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA MTS MAARIF 01 PUNGGUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA MTS MAARIF 01 PUNGGUR berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **DEVI DAMAYANTI**
NPM : 2201071009
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI MTS
MAARIF 01 PUNGGUR**

untuk melakukan prasurvey di MTS MAARIF 01 PUNGGUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA MTS MAARIF 01 PUNGGUR untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Juli 2025
Ketua Jurusan,



Anita Lisdiana M.Pd.
NIP 199308212019032020

Lampiran 7 surat balasan prasurvey

	<p>YAYASAN BAITUL MUSTAQIM LAMPUNG TENGAH SK. KEMENKUMHAM NO: AHU-8360.AH.01.04 TAHUN 2012 MTS. MA'ARIF 01 PUNGGUR TERAKREDITASI "B" NSM 12.12.1X.02.0005 NPSN 10016585</p>	
<p>Jln. Metro Kotagajah Punggur Lampung Tengah, Kode Pos 34152, Email: mts1punggur@yahoo.com</p>		
<p>Nomor : 039 /MTs.M.I.Pgr/U/ VIII /2025 Lampiran : - Pokok : Izin Pra Survey</p>		
<p>Yang Terhormat : Ketua Jurusan Di Tempat</p>		
<p><i>Assalamu'alaikum Wr.Wb</i></p>		
<p>Menindaklanjuti surat No:2898/In.28/J/TL.01/07/2025, Tgl 24 Juli 2025 Tentang izin Pra Survey Mahasiswa atas nama :</p>		
<p>Nama : DEVI DAMAYANTI NPM : 2201071009 Semester : 7 (Tujuh) Jurusan : Tadris IPS Judul : "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR"</p>		
<p>Kami izinkan untuk melakukan pra survey di MTs. Ma'arif 01 Punggur, Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p><i>Wassalamu'alaikum, Wr.Wb</i></p>		
<p>Ma'arif 01 Punggur Kepala  AHMAD ZAINUDIN, S.Pd Nuptk :6059739640200012</p>		

Lampiran 8 surat izin research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1102/In.28/D.1/TL.00/11/2025
Lampiran :-
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MTs MAARIF 01 PUNGGUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1101/In.28/D.1/TL.01/11/2025, tanggal 04 November 2025 atas nama saudara:

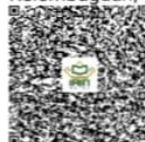
Nama : **DEVI DAMAYANTI**
NPM : 2201071009
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MTs MAARIF 01 PUNGGUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MTs MAARIF 01 PUNGGUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI MTS MAARIF 01 PUNGGUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 November 2025
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 9 surat balasan research



YAYASAN BAITUL MUSTAQIM LAMPUNG TENGAH
SK. KEMENKUMHAM NO: AHU-8360.AH.01.04 TAHUN 2012

MTS. MA'ARIF 01 PUNGGUR

TERAKREDITASI "B"

NSM : 12.12.18.02.0005 NPSN : 10816585

Jln. Metro Kotagajah Punggur Lampung Tengah, Kode Pos 34152, Email mts1punggur@yahoo.com



Nomor : 143 /MTs.M.I/Pgr/N.4/ XI /2025
Lampiran :-
Pokok : Izin Riset / Research

Yang terhormat :
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan
Di
Tempat _

Assalamu'alaikum Wr.Wb

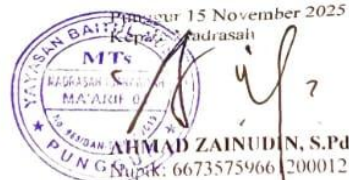
Menindaklanjuti surat izin riset No: B-1102/In.28.D.1/TL.00/11/2025 Tgl 04 November 2025 Tentang izin Riset Mahasiswa atas nama :

Nama : DEVI DAMAYANTI
NPM : 2201071009
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : " PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI
MTs MA'ARIF 01 PUNGGUR"

Kami izinkan mahasiswa tersebut di atas dan telah melaksanakan riset MTs. Ma'arif 01 Punggur Lampung Tengah.

Demikian surat ini di buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb



Lampiran 10 surat tugas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118. Iringmulyo 15 A. Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296. www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1101/In.28/D.1/TL.01/11/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : DEVI DAMAYANTI
 NPM : 2201071009
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Tadris IPS

- Untuk:
1. Mengadakan observasi/survey di MTs MAARIF 01 PUNGGUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI MTS MAARIF 01 PUNGGUR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 04 November 2025



Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 11 surat bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-017/Un.36/S/U.1/OT.01/1/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : DEVI DAMAYANTI
NPM : 2201071009
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201071009.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 20 Januari 2026
Kepala Perpustakaan,

An Gufroni, S.I.Pust.
NIP.19920428 201903 1 009



Lampiran 12 uji validitas

Correlations

	soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	soal_21	soal_22	soal_23	soal_24	soal_25	total
soal_1 Pearson Correlation	1	,274	,274	,431*	,510**	,274	-,384	,369	,369*	,431*	-,384	,242	,123	,739*	,510*	-,277	,175	-,327	,799**	,175	,345	,345	,175	-,075	,175	,750**
Sig. (2-tailed)		,184	,184	,032	,009	,184	,058	,070	,070	,032	,058	,243	,558	,000	,009	,180	,404	,110	,000	,404	,091	,091	,404	,720	,404	,000
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_2 Pearson Correlation	,274	1	,632**	-,129	,168	,449*	-,371	,418*	,217	,300	-,371	,274	,300	,514*	,402*	-,514**	,168*	-,435	,114	-,065	,114	,114	-,299	-,140	,168	,438*
Sig. (2-tailed)	,184		,001	,540	,421	,025	,068	,038	,298	,145	,068	,184	,145	,009	,046	,009	,421	,030	,588	,756	,588	,588	,146	,504	,421	,029
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

soal_3	Pearson Correlation	,274	,632**	1	-,129	,168	,081	-,371	,217	,016	,086	-,199	,274	,300	,514*	,402*	-,336	,168	,435	,114	,168	,114	,114	-,065	-,140	,402*	,438*
	Sig. (2-tailed)	,184	,001		,540	,421	,701	,068	,298	,939	,684	,340	,184	,145	,009	,046	,101	,421	,030	,588	,421	,588	,588	,756	,504	,046	,029
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_4	Pearson Correlation	,431*	-,129	-,129	1	,327	,300	-,120	,187	,421*	,000	-,320	,431*	,250	,250	,055	-,375	,327	-,242	,590**	,327	,221	,221	,327	-,102	-,218	,464*
	Sig. (2-tailed)	,032	,540	,540		,110	,145	,567	,370	,036	1,000	,119	,032	,228	,228	,796	,065	,110	,244	,002	,110	,288	,288	,110	,627	,295	,019
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_5	Pearson Correlation	,510**	,168	,168	,327	1	,168	-,454*	,010	,777**	,327	-,454*	,175	,055	,600*	,107	-,327	,702**	-,167	,676**	,107	,273	,273	,107	-,089	-,190	,566**
	Sig. (2-tailed)	,009	,421	,421	,110		,421	,023	,961	,000	,110	,023	,404	,796	,002	,610	,110	,000	,425	,000	,610	,186	,186	,610	,672	,362	,003

Sig. (2-tailed)	,070	,038	,298	,370	,961	,939	,314		,559	,036	,049	,000	,370	,370	,008	,036	,199	,132	,391	,961	,391	,391	,961	,585	,199	,015
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_9 Pearson Correlation	,369	,217	,016	,421*	,777**	,418*	-,585**	,1231		,421*	-,585**	,081	,187	,421*	,266	-,421*	,521**	-,309	,525**	,266	,180	,180	,010	-,115	-,245	,482*
Sig. (2-tailed)	,070	,298	,939	,036	,000	,038	,002	,559		,036	,002	,701	,370	,036	,199	,036	,008	,132	,007	,199	,391	,391	,961	,585	,237	,015
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_10 Pearson Correlation	,431*	,300	,086	,000	,327	,300	-,320	,421*	,4211		-,520**	,123	,000	,250	,600*	-,167	,327	-,242	,221	,055	,221	,221	,055	-,102	,327	,535**
Sig. (2-tailed)	,032	,145	,684	1,000	,110	,145	,119	,036	,036		,008	,558	1,000	,228	,002	,426	,110	,244	,288	,796	,288	,288	,796	,627	,110	,006
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

soal_1	Pearson Correlation	,384	,371	,199	,320	,454*	,371	,359	,397*	,585**	,520**	1	-,384	-,120	-,520*	-,236	,387	-,454*	,529**	-,307	-,017	-,012	-,012	-,236	-,212	-,236	-,458*
	Sig. (2-tailed)	,058	,068	,340	,119	,023	,068	,078	,049	,002	,008		,058	,567	,008	,256	,056	,023	,007	,136	,934	,955	,955	,256	,308	,256	,021
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_1	Pearson Correlation	,242	,274	,274	,431*	,175	,011	-,138	,657**	,081	,123	-,384	1	-,431*	-,123	-,175	-,277	,510**	-,327	,345	,175	,345	,345	,175	-,075	,175	,577**
	Sig. (2-tailed)	,243	,184	,184	,032	,404	,960	,511	,000	,701	,558	,058		,032	,558	,404	,180	,009	,110	,091	,404	,091	,091	,404	,720	,404	,003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_1	Pearson Correlation	,123	,300	,300	,250	,055	,300	-,320	,187	,187	,000	-,120	,431*	1	-,000	,327	-,375	,055	-,443	,221	,600**	,221	,221	-,218	-,102	,055	,394
	Sig. (2-tailed)	,558	,145	,145	,228	,796	,145	,119	,370	,370	1,000	,567	,032		1,000	,110	,065	,796	,026	,288	,002	,288	,288	,295	,627	,796	,051

N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_1 Pearson 4 Correlation	,739**	,514**	,514**	,250	,600**	,300	-,320	,187*	,421*	,250	,520**	,123	,000	1	,327	-,375	,327	-,443*	,590**	,055	,221	,221	,055	-,102	,055	,605**
Sig. (2-tailed)	,000	,009	,009	,228	,002	,145	,119	,370	,036	,228	,008	,558	1,000		,110	,065	,110	,026	,002	,796	,288	,288	,796	,627	,796	,001
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_1 Pearson 5 Correlation	,510**	,402*	,402*	,055	,107	,168	-,454*	,521**	,266**	,600	-,236	,175	,327	,327	1	-,327	,107	-,387	,273*	,405*	,273	,273	-,190	-,089	,107	,566**
Sig. (2-tailed)	,009	,046	,046	,796	,610	,421	,023	,008	,199	,002	,256	,404	,110	,110		,110	,610	,056	,186	,045	,186	,186	,362	,672	,610	,003
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_1 Pearson 6 Correlation	-,277	-,514**	-,336	-,375	-,327	-,336	,554**	-,421*	-,421*	-,167	,387	-,277	-,375	-,375	-,327	1	-,327	,342	-,221	-,100	,086	,086	,127	,272	,127	-,265

	Sig. (2-tailed)	,180	,009	,101	,065	,110	,101	,004	,036	,036	,426	,056	,180	,065	,065	,110	,110	,094	,288	,634	,683	,683	,544	,188	,544	,201	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
soal_17	Pearson Correlation	,175	,168	,168	,327	,702**	-,065	-,236	,266**	,521**	,327*	,454*	,510*	,055	,327	,107	-,327	1	-,167	,273	,107	,273	,273	,107	-,089	-,190	,490*
	Sig. (2-tailed)	,404	,421	,421	,110	,006	,756	,256	,199	,008	,110	,023	,009	,796	,110	,610	,110	,425	,186	,610	,186	,186	,610	,672	,362	,013	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
soal_18	Pearson Correlation	-,327*	-,435*	-,435*	-,242	-,167	-,435*	-,368	-,309	-,309	-,242	,529**	-,327*	-,443*	-,443*	-,387	,342	-,167	1	-,261	-,387	-,261	-,261	-,387	-,230	-,387	-,486*
	Sig. (2-tailed)	,110	,030	,030	,244	,425	,030	,071	,132	,132	,244	,007	,110	,026	,026	,056	,094	,425	,207	,056	,207	,207	,056	,268	,056	,014	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	

soal_19	Pearson Correlation	,799**	,114	,114	,590**	,676**	,430*	-,307	,180	,525**	,221	-,307	,345	,221	,590*	,273	-,221	,273	-,261	1	,273	,457*	,457*	,273	-,060	-,129	,772**
	Sig. (2-tailed)	,000	,588	,588	,002	,000	,032	,136	,391	,007	,288	,136	,091	,288	,002	,186	,288	,186	,207		,186	,022	,022	,186	,775	,540	,000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_20	Pearson Correlation	,175	-,065	,168	,327	,107	,168	-,454*	,010	,266	,055	-,017	,175	,600*	,055	,405*	-,100	,107	-,387	,273	1	,676**	,676**	-,190	-,089	-,190	,413*
	Sig. (2-tailed)	,404	,756	,421	,110	,610	,421	,023	,961	,199	,796	,934	,404	,002	,796	,045	,634	,610	,056	,186		,000	,000	,362	,672	,362	,040
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
soal_21	Pearson Correlation	,345	,114	,114	,221	,273	,114	-,307	,180	,180	,221	-,012	,345	,221	,221	,273	,086	,273	-,261	,457*	,676**	1	1,000**	-,129	-,060	-,129	,616**
	Sig. (2-tailed)	,091	,588	,588	,288	,186	,588	,136	,391	,391	,288	,955	,091	,288	,288	,186	,683	,186	,207	,022	,000		,000	,540	,775	,540	,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Lampiran 13 Reabilitas dan tingkat kesukaran

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,654	,726	26

Statistics

	soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	soal_21	soal_22	soal_23	soal_24	soal_25	
Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	,88	,68	,68	,80	,84	,68	,48	,76	,76	,80	,48	,88	,80	,80	,84	,64	,84	,56	,92	,84	,92	,92	,84	,96	,84	,84

Lampiran 14 daya pembeda

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	18,56	7,090	,693	,460
soal_2	18,76	7,440	,291	,504
soal_3	18,76	7,440	,291	,504
soal_4	18,64	7,490	,343	,499
soal_5	18,60	7,333	,469	,484
soal_6	18,76	7,523	,258	,510
soal_7	18,96	9,707	-,486	,634
soal_8	18,68	7,393	,354	,495
soal_9	18,68	7,393	,354	,495
soal_10	18,64	7,323	,422	,487
soal_11	18,96	10,040	-,581	,647
soal_12	18,56	7,423	,492	,486
soal_13	18,64	7,657	,266	,511
soal_14	18,64	7,157	,504	,474
soal_15	18,60	7,333	,469	,484
soal_16	18,80	9,417	-,410	,619
soal_17	18,60	7,500	,382	,496
soal_18	18,88	10,110	-,603	,650
soal_19	18,52	7,260	,728	,469
soal_20	18,60	7,667	,298	,508
soal_21	18,52	7,510	,551	,488
soal_22	18,52	7,510	,551	,488
soal_23	18,60	8,250	,016	,546
soal_24	18,48	8,593	-,179	,554
soal_25	18,60	8,250	,016	,546

Lampiran 15 dokumen foto

1. Metode pembelajaran *role playing*

a. Pertemuan pertama metode *role playing*



b. Pertemuan kedua metode *role playing*





2. Metode pembelajaran *problem based learning*

a. Pertemuan pertama





Foto.13 mempersentasikan
hasilkelompok dari permasalahan
yang diberikan

b. Pertemuan kedua



Foto. 14 penjelasan materi



Foto.15 berkelompok serta
persentasi hasil permasalahan
yang di berikan



Foto.16 pelaksanaan postest

Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Devi Damayanti lahir di Seputih Banyak pada 22 Maret 2003, merupakan putri dari pasangan Bapak Sayet dan Ibu Yatemi. Devi Damayanti menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 4 Setia Bakti lulus pada tahun 2015.

Setelah menempuh pendidikan sekolah dasar Devi Damayanti melanjutkan pendidikan di SMP Ma`arif 09 Seputih Banyak lulus pada tahun 2018, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Ma`arif 1 Seputih Banyak lulus pada tahun 2021. Demi mewujudkan cita-cita dan mewujudkan keinginan keluarga, Devi Damayanti melanjutkan pendidikan hingga bangku kuliah di Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dengan program studi yang ditempuh Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dimulai pada T.A 2022/2023 s.d 2025/2026.