

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

---

---

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KOMUNIKASI  
SISWA PADA MATERI PERTUMBUHAN ILMU PENGETAHUAN  
DI MASA UMAYYAH DALAM MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI  
SMP NEGERI 1 KANDIS**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama  
Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) Pekanbaru Untuk Memenuhi Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh:**

**NUR MAIZITA**

**NPM:182410302**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
1443 H /2022 M**



# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## FAKULTAS AGAMA ISLAM

### الجامعة الإسلامية الريفية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284  
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

#### BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 28 Juli 2022 Nomor :377 /Kpts/Dekan/FAI/2022, maka pada hari ini Kamis Tanggal 28 Juli 2022 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

1. Nama : **Nur Maizita**
2. NPM : 182410302
3. Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S.1)
4. Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi pertumbuhan Ilmu Pengetahuan di Masa Umayyah
5. Waktu Ujian : 08.00 – 09.00 WIB
6. Lulus Yudicium / Nilai : 83,66 (A-)
7. Keterangan lain : Ujian berjalan dengan lancar dan amian

#### PANITIA UJIAN

Ketua

Dr. Syahraini Tambak, S.Ag,MA

Dosen Penguji :

- |                                  |           |  |
|----------------------------------|-----------|--|
| 1. Dr. Syahraini Tambak, S.Ag,MA | : Ketua   |  |
| 2. Dr. M. Yusuf Ahmad, MA        | : Anggota |  |
| 3. H. Miftah Syarif, S.Ag, M.Ag  | : Anggota |  |

Dekan

Fakultas Agama Islam UIR,

Dr. Zulkfli, M.M., M.E. Sy  
NIDN 1025066901

**LEMBARAN PENGESAHAN**

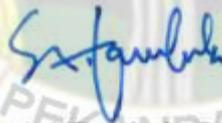
Skripsi yang sudah dimunaqosahkan dalam sidang sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

Nama : Nur Maizita  
NPM : 182410302  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Pembimbing : Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermam Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Di Masa Umayyah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis.

Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

**PANITIA UJIAN SKRIPSI  
TIM PENGUJI**

**Ketua**



**Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.**  
NIDN. 1018087501

**Penguji I**



**Dr. M. Yusuf Ahmad, M. Ag.**  
NIDN. 1010105704

**Penguji II**



**H. Miftah Syarif, S. Ag., M. Ag.**  
NIDN. 1027126802

**Diketahui Oleh  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Riau**



**Dr. Zulkipli, M.M., ME.Sv.**  
NIDN. 1025066901

**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama : Nur Maizita  
Npm : 182410302  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Pembimbing : Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Di Masa Umayyah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis.

Skripsi ini dapat diterima dan disetujui untuk munaqasahkan dalam sidang panitia ujian sarjana (S1) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

**Disetujui  
Pembimbing**



**Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.**  
NIDN. 1018087501

**Turut Menyetujui**

**Kepala Prodi  
Pendidikan Agama Islam**



**H. Miftah Syarif, S.Ag., M.Ag.**  
NIDN. 1027126802

**Dekan  
Fakultas Agama Islam**



**Dr. Zulkifli, M.M., ME.Sy.**  
NIDN. 1025066901

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Nur Maizita  
NPM : 182410302  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Pembimbing I : Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.  
Judul Skripsi : "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Di Masa Umayyah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis".

Dengan rincian sebagai berikut:

No	Tanggal	Pembimbing I	Berita Bimbingan	Paraf
1.	Kamis, 18 Maret 2021	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Perbaikan latar belakang penulisan	St
2.	Jum'at, 19 Maret 2021	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Perbaikan penulisan, rumusan, tujuan, manfaat dan referensi	St
3.	Jum'at, 26 Maret 2021	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Perbaikan teori penelitian	St
4.	Kamis, 1 April 2021	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Perbaikan metodologi penelitian	St
5.	Senin, 31 Januari 2022	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Perbaikan hasil penelitian dan analisis data	St
6.	Selasa, 1 Februari 2022	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Perbaikan kata pengantar	St
7.	Rabu, 2 Februari 2022	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Perbaikan abstrak	St
8.	Jum'at, 4 Februari 2022	Dr. Syahraini Tambak, M.A	Persetujuan untuk dimunaqosahkan	St

Pekanbaru, 2 Agustus 2022

Diketahui oleh:  
Dekan Fakultas Agama Islam

  
**Dr. Zulkini, M.M., ME.Sy.**  
NIDN. 1025066901

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di

Nama : NUR MAIZITA  
NPM : 182410302  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Di Masa Umayyah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya saya sendiri dan dapat dipertanggung jawabkan bila kemudian hari ternyata skripsi yang saya buat adalah plagiat dari orang dan saya bersedia ijazah saya dicabut dari Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau (UIR).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 14 Maret 2022

Yang menyatakan,

  
NUR M 



# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## FAKULTAS AGAMA ISLAM

### الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيَوِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284  
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 0740 /A-UIR/5-FAI/2022

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	Nur Maizita
NPM	182410302
Program Studi	Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

**Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan di Masa Umayyah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis.**

Dinyatakan telah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 30% pada setiap sub bab naskah skripsi yang disusun dan dicek oleh petugas yang ditunjuk Dekan. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk ujian Skripsi.

Demikian surat keterangan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
**Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.**  
NIDN: 1018087501



**SURAT BUKTI  
PENERJEMAHAN ABSTRAK BAHASA ARAB-INGGRIS**

**IDENTITAS MAHASISWA/I**

1. Nama : NUR MAIZITA
2. NPM : 182410302
3. Fakultas/Jurusan : Fakultas Agama Islam/Pendidikan Agama Islam
4. Judul Skripsi : *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Di Masa Umayyah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis*
5. Pembimbing I : Dr. Syahraini Tambak, S. Ag. M. A
6. Pembimbing II : -

Dengan ini, lembaga CELAD FAI-UIR menyatakan bahwa mahasiswa/i dengan data yang tertera di atas, telah benar-benar melakukan penerjemahan Abstrak Skripsi miliknya di lembaga CELAD FAI-UIR, dengan nomor registrasi: CELAD/377/A-1/2022.

Pekanbaru, 04/08/2022  
Ketua CELAD FAI-UIR,



*Alfitri, Lc., M.Pd*  
NIDN : 1013078302

## ABSTRAK

### PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KOMUNIKASI SISWA PADA MATERI PERTUMBUHAN ILMU PENGETAHUAN DI MASA UMAYYAH DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 KANDIS

OLEH:

NUR MAIZITA  
NPM:182410302

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat penguasaan metode bermain peran guru menurut siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis, bagaimana tingkat komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis, dan apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 115 siswa dengan sampel 89 siswa. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa tingkat penguasaan metode bermain peran guru menurut siswa SMP Negeri 1 Kandis berada dalam kategori sedang, tingkat komunikasi siswa SMP Negeri 1 Kandis berada dalam kategori sedang. Dan terdapat pengaruh antara penggunaan metode bermain peran guru terhadap komunikasi siswa SMP Negeri 1 Kandis adalah kuat (0,624 atau 62,4 %) yang berada pada rentang (0,60 – 0,7,99), sedangkan sisanya 37,6% dipengaruhi oleh faktor lain, dengan demikian hipotesis di terima.*

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Komunikasi Siswa, dan Pendidikan Agama Islam

## ABSTRACT

### THE INFLUENCE OF ROLE PLAY METHOD ON STUDENTS' COMMUNICATION IN SCIENCE DEVELOPMENT MATERIAL IN Umayyah PERIOD IN ISLAMIC EDUCATION LESSON AT JUNIOR HIGH SCHOOL 1 KANDIS

BY:

NUR MAIZITA  
NPM:182410302

*The purpose in this research examined to know how the mastering level of teachers' role play method according to students in science development material in umayyah period in Islamic education lesson at junior high school 1 Kandis, and how was students communication level in science development material in umayyah period in Islamic education lesson at junior high school 1 Kandis. Also, was there any influence of role-play method on students' communication in science development material in umayyah period in Islamic education lesson at junior high school 1 Kandis. The method in this research used quantitative research with correlational approach. The subject in this research was class VIII Students at junior high school 1 Kandis. In addition, the object in this research was influence of role-play method on students' communication in science growth material in umayyah period in Islamic education lesson at junior high school 1 Kandis. The population in this research involved 115 students with 89 students as sample. Based on data analysis, it was known that the mastering level of teachers' role-play method according to students at junior high school 1 Kandis classified into middle category, students' communication level at junior high school 1 Kandis classified into middle category. Also the influence between the use of teacher's role play method and students' communication at junior high school 1 Kandos was in strong level (0.624 or 62.4%) in range (0.60-0.799), meanwhile others 37.6% was influenced by others factors, it meant that the hypothesis was accepted*

Keywords: Role Play Method, Students' Communication, and Islamic Education

## الملخص

تأثير طرق لعب الأدوار على تواصل الطلبة على مواد نمو العلوم خلال الفترة الأمية في مادة تعليم الدين الإسلامي بالمدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس

نور مايزيتا

١٨٨٤١٠٣٠٢

خلفية هذا البحث لمعرفة كيفية مستوى السيطرة على طرق لعب الأدوار على تواصل الطلبة على مواد نمو العلوم خلال الفترة الأمية في مادة تعليم الدين الإسلامي بالمدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس، كيف كان مستوى اتصال الطلبة حول المادة الخاصة بنمو العلوم خلال الفترة الأمية في مادة تعليم الدين الإسلامي بالمدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس، وما إذا كان هناك تأثير طرق لعب الأدوار على تواصل الطلبة على مواد نمو العلوم خلال الفترة الأمية في مادة تعليم الدين الإسلامي بالمدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي نوع البحث الكمي مع نمج الارتباط. كانت موضوعات هذا البحث من طلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس، وكان الهدف من هذا البحث هو تأثير طرق لعب الأدوار على تواصل الطلبة على مواد نمو العلوم خلال الفترة الأمية في مادة تعليم الدين الإسلامي بالمدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس. بلغ عدد مجتمع هذا البحث ١١٥ طلبة وعينة من ٨٩ طلبة. بناءً على تحليل البيانات الذي تم إجراؤه، من المعروف أن مستوى إتقان طريقة لعب دور المعلم وفقاً لطلبة المدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس في الفئة المتوسطة، ومستوى تواصل طلبة المدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس يقع في الفئة المتوسطة. وهناك تأثير بين استخدام طريقة لعب دور المعلم على تواصل الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية الواحدة كانديس قوياً (٠,٦٢٤ أو ٦٢,٤٪) وهو في النطاق (٠,٦٠ - ٠,٧٠٩٩)، بينما تتأثر النسبة المتبقية البالغة ٣٧,٦٪ من خلال عوامل أخرى، وبالتالي فإن الفرضية د مقبولة.

الكلمات المفتاحية: طريقة لعب الأدوار، تواصل الطلبة، تعليم الدين الإسلامي

## KATA PENGANTAR

**Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan sekalian alam yang Maha pengasih lagi Maha penyayang. Tiada kata yang paling indah selain rasa syukur penulis kepada Allah Swt. Yang senantiasa memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan di Masa Umayyah dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Kandis”**.

Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah Nabi Muhammad Saw. Seorang pejuang yang tak pernah gentar dan berperang, seorang pemimpin yang sangat disiplin, pelita cahaya dalam kegelapan, pembawa risalah suci yang penuh dengan bukti yang membawa kebenaran dan menumpaskan kebathilan, yang menjadikan agama Islam dapat berkibar di seluruh penjuru dunia hingga saat ini, dengan mengucapkan “Allahumma Shalli ‘Ala sayyidina Muhammad wa’ Ala Ali Sayyidina Muhammad”.

Selanjutnya dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah menjadi *support system* yang senantiasa memberi semangat, do’a dengan penuh keikhlasan dalam menyelesaikan Pendidikan, dan dukungan baik secara moril dan atau materil demi terwujudnya impian dan cita-cita penulis khususnya dalam menyelesaikan

- skripsi ini. Semoga Allah Swt membalas segala jasa mereka dan mendapatkannya di akhirat kelak.
2. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH. MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau, serta beserta seluruh wakil Rektor UIR.
  3. Bapak Dr. Zulkifli, MM, ME, Sy selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
  4. Bapak Dr. Syahraini Tambak, S. Ag., M.A selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dengan sepenuh hati dan kesabaran di tengah kesibukan memberikan masukan, bimbingan atau dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
  5. Bapak H. Miftah Syarif S. Ag selaku kepala program studi yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh kesabaran, dukungan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
  6. Bapak/ibu dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungannya yang sangat bermanfaat bagi penulis, serta telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman selama penulis belajar di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
  7. Segenap pengurus TU Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau terimakasih atas bantuan dan pelayanan yang baik selama ini.
  8. Ibu Dra. Jufriyanti selaku kepala Sekolah SMP Negeri 1 Kandis dan seluruh Bapak/ibu guru SMP Negeri 1 Kandis, serta kepala Tata usaha SMP Negeri 1 Kandis & karyawan yang sudah berbesar hati memberikan

izin kepada penulis meneliti dan membantu penulis dalam menyelesaikan peneliti ini.

9. Untuk kakak saya Nurdesmita Filia dan ketiga adik saya Namira Rahmadhani, Muhammad Hafizd dan Nazila Nurrahmi yang selalu ada di saat suka dan duka.
10. *My Precious* Wahyu Pratama Putra, *I have to tell you thank you anyway.*
11. Untuk sahabat Ana Karmila, Rizka Aulia, Rahma Septya Putri, Azhima Rahmatika Sasmy dan Ira Ardiana terimakasih telah selalu direpotkan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Untuk teman seperjuangan kelas PAI D Angkatan 2018 yang telah memberi support kepada peneliti.
13. Kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran saya harapkan sebagai proses perbaikan selanjutnya. Dengan demikian semoga laporan ini bermanfaat untuk kita semua.

Pekanbaru, 2 Februari 2022

Penulis

**Nur Maizita**  
**182410302**

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNAYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Pembatas Masalah.....	5
C. Perumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Masalah.....	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
F. Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Konsep Teori.....	9
1. Metode Bermain Peran .....	9
a. Pengertian Metode Bermain Peran .....	9
b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran.....	11
c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran .....	14
2. Komunikasi Siswa.....	17
a. Pengertian Komunikasi.....	17
b. Fungsi Komunikasi .....	18
c. Tujuan Komunikasi.....	21
d. Ciri-ciri Komunikasi .....	22
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Konsep Operasional .....	26
D. Kerangka berfikir .....	30

E. Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	32
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1. Angket.....	34
2. Dokumentasi .....	34
F. Teknik Pengolahan Data .....	35
1. <i>Editing</i> .....	35
2. <i>Codeting</i> .....	35
3. <i>Tabulating</i> .....	36
4. <i>Scoring</i> .....	36
G. Uji Instrumen Penelitian .....	36
1. Uji Validitas .....	36
2. Uji Reliabilitas .....	37
3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	38
H. Teknik Analisis Data.....	44
1. Uji Normalitas.....	44
2. Uji Hipotesis.....	44
a. Uji Anova Satu Jalur ( <i>One Way – Anova</i> ) .....	44
b. Regresi Linier Sederhana .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	46
1. Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Kandis .....	46
2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Kandis .....	46
3. Data Guru SMP Negeri 1 Kandis.....	48
B. Hal Penelitian Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan	

di Masa Umayyah dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis.....	49
1. Uji Normalitas.....	49
2. Penguasaan Metode Bermain Peran Guru Menurut Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis .....	51
3. Komunikasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis.....	54
4. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan di Masa Umayyah dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negei 1 Kandis .....	57
C. Pembahasan.....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 01	: Konsep Operasional Metode Bermain Peran .....	27
Tabel 02	: Konsep Operasional Komunikasi Siswa .....	29
Tabel 03	: Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
Tabel 04	: <i>Scoring</i> Angket.....	36
Tabel 05	: Hasil Uji Validitas Metode Bermain Peran (X) .....	38
Tabel 06	: Hasil Uji Reliabilitas Metode Bermain Peran (X) .....	41
Tabel 07	: Hasil Uji Validitas Komunikasi Siswa (Y) .....	41
Tabel 08	: Hasil Uji Reliabilitas Komunikasi Siswa (Y) .....	43
Tabel 09	: Data Guru SMP Negeri 1 Kandis.....	48
Tabel 10	: Hasil Uji Normalitas .....	50
Tabel 11	: Rekapitulasi Hasil Angket Metode Bermain Peran (X).....	51
Tabel 12	: Tingkat Penguasaan Metode Bermain Peran Menurut Siswa (X)54	
Tabel 13	: Rekapitulasi Hasil Angket Komunikasi Siswa (Y).....	54
Tabel 14	: Tingkat Komunikasi Siswa (Y).....	56
Tabel 15	: Anova .....	57
Tabel 16	: Model Summary.....	58
Tabel 17	: Interpretasi Koefisien Korelasi .....	58
Tabel 18	: <i>Coeficients</i> .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01	: Output Spss Uji Validitas Pra Riset Variabel X.....
Lampiran 02	: Output Spss Uji Validitas Pra Riset Variabel Y.....
Lampiran 03	: Tabel Distribusi .....
Lampiran 04	: Ouput Spss Uji Reliabilitas Variabel X.....
Lampiran 05	: Ouput Spss Uji Reliabilitas Variabel Y.....
Lampiran 06	: Ouput Spss Uji Normalitas.....
Lampiran 07	: Output Spss Uji Linearitas .....
Lampiran 08	: Output Spss Uji Hipotesis .....
Lampiran 09	: Surat Izin Pra Riset di SMP Negeri 1 Kandis .....
Lampiran 10	: Surat Balasan Pra Riset di SMP Negeri 1 Kandis .....
Lampiran 11	: Surat Izin Riset di SMP Negeri 1 Kandis.....
Lampiran 12	: Surat Balasan Riset di SMP Negeri 1 Kandis .....
Lampiran 13	: Lembar Kuesioner Penelitian .....

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Komunikasi siswa merupakan hal penting bagi setiap peserta didik karena menjadi kunci sukses dalam menyampaikan segala pemikirannya kepada orang lain dan mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Bangunan literatur menunjukkan bahwa komunikasi siswa merupakan bentuk pengembangan yang menitikberatkan pada aspek bahasa (Amri, 2017). Menurut Inten (2017) komunikasi dapat memindahkan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol, simbol sistem yang teratur untuk mentransfer arti tersebut yaitu bahasa yang mudah di pahami.

Lembaga pendidikan dituntut untuk memprioritaskan pengembangan komunikasi siswa dalam kebijakan yang melingkupinya, karena pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk menjadikan siswa atau manusia agar mereka mampu menjalin hubungan dengan masyarakat dan Agamanya supaya bisa menjadi manusia yang senantiasa beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Komunikasi dapat memperluas kosa kata dan mengembangkan segala daya khayal (imajinasi) anak dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan dan wawasannya semakin bertambah. Semakin sering berkomunikasi maka anak dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan berbagai ide-ide baru dan kreatif yang dimilikinya dengan mudah tanpa beban dan ekspresi yang bebas (Inten, 2017). Menurut Arifin (2017), dengan komunikasi manusia dapat saling berhubungan

satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari terutama di suatu lembaga pendidikan sebagai faktor berjalannya pembelajaran.

Sejauh ini terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang komunikasi siswa di Indonesia. Penelitian Amri (2017) yang meneliti pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi (bahasa ekspresif) anak taman kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar dengan pendekatan teknik simple random sampling. Penelitian ini melihat bahwa anak pada umumnya mengalami kesulitan dalam komunikasi yang karena rasa percaya diri yang rendah serta kurangnya stimulus lingkungan terhadap kosakata anak. Penelitian tentang kemampuan komunikasi juga di lakukan oleh Inten (2017) di Bandung tentang pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran dengan pendekatan tindakan kelas. Penelitian ini melihat bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

Penelitian Arifin (2017) di Kudus tentang implementasi strategi *interactive learning* dalam peningkatan kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian Fatimah (2012) di Sumatera Barat tentang kemampuan komunikasi matematis dan pemecahan masalah melalui *problem based learning* dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini melihat kemampuan komunikasi matematis dan pemecahan masalah penting untuk dikuasai oleh mahasiswa karena masyarakat membutuhkan kaum intelektual yang mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan mampu untuk menginterpretasikan ke dalam bahasa lisan maupun tulisan yang mudah di pahami. Penelitian Rahmawati, Prasetyo, & Pusari

(2019) di Semarang tentang pengaruh kegiatan bermain peran makro terhadap peningkatan kemampuan komunikasi pada anak kelompok A di KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang dengan jenis penelitian kuantitatif *quasi experimental design*.

Penelitian Rachmayani (2014) di Jakarta tentang penerapan pembelajaran reciprocal teaching untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar matematika siswa dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Aminah, Tommy, & Devi (2017) di siliwangi tentang analisis kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII pada materi himpunan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Hendriana & Gida (2019) di Bandung tentang self-efficacy dan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP dengan pendekatan kuantitatif korelasional. Penelitian ini melihat bahwa rendahnya kemampuan komunikasi matematis dan self-efficacy siswa SMP. Penelitian Sugandi & Martin (2018) di Cimahi tentang penerapan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa SMP. Penelitian Wijayanto, Siti, & Ika (2018) di Cimahi tentang analisis kemampuan siswa SMP pada materi segitiga dan segiempat dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Penelitian Hodiyanto (2017) di Sukoharjo tentang pengaruh model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan komunikasi matematis di tinjau dari gender dengan pendekatan eksperimental semu. Penelitian Putra & Diah (2018) di Bandung tentang pengaruh youtube di smartphone terhadap perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini melihat bahwa saat ini aplikasi yang

digunakan pada smartphone semakin berkembang, dan berbanding lurus dengan perkembangan ilmu pengetahuan, bukan hanya orang dewasa, namun anak Taman Kanak-Kanak (TK) sudah menggunakan smartphone setiap harinya untuk, mencari hiburan melalui aplikasi youtube. Penelitian Muslihi & Andita (2020) tentang PKM peningkatan komunikasi berbasis game animasi untuk anak usia dini dengan pendekatan observasi dan wawancara.

Walau telah terdapat berbagai penelitian yang meneliti tentang komunikasi siswa, namun masalah ini masih terjadi dalam dunia pendidikan. Hal ini juga terjadi di SMP Negeri 1 Kandis, dimana terdapat sebagian anak didik yang kurang baik dalam berkomunikasi yang baik. Ditemukan sebagian anak didik kurang mampu dalam berkomunikasi dengan jelas sementara guru telah memberikan tata cara komunikasi yang benar. Hal lain ditemukan bahwa anak didik kurang mampu dalam menggunakan kosa kata yang baik. Terdapat sebagian anak didik kurang mampu dalam berkomunikasi yang baik dan benar. Ditemukan sebagian anak didik kurang mampu dalam menjelaskan ide-ide baru (imajinasi) dan kreatif yang dimilikinya, seharusnya tidak demikian, sebab guru telah memberikan langkah-langkah atau cara untuk berkomunikasi yang baik dan benar.

Masalah komunikasi yang rendah pada siswa tersebut diasumsikan dapat diatasi dengan penggunaan metode bermain peran oleh guru dalam pembelajaran. Menurut Inten (2017) melalui bermain peran, selain siswa belajar memainkan berbagai peran siswa pun akan memperoleh banyak kosakata baru yang dapat digunakan untuk membangun komunikasi yang lebih baik dengan teman-temannya. Dalam bermain peran, menonjolkan sisi pembelajaran menyelesaikan

masalah melalui peragaan, identifikasi masalah, pemeranan, serta diskusi. Sehingga dalam prosesnya, bermain peran memiliki keunggulan dari pada metode yang lain di mana dalam proses pembelajaran ini memungkinkan siswa akan menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata dan terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran para siswa dapat menampilkan respon respon emosional dalam artian siswa juga mampu mengenali dan memperagakan jenis-jenis emosi dalam mengkomunikasikan perasaan mereka (Amri, 2017).

Maka, penelitian ini meneliti tentang penguatan metode bermain peran dalam mengembangkan komunikasi siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis. Penguatan metode bermain peran untuk mengembangkan komunikasi siswa merupakan hal baru yang belum pernah diteliti oleh para peneliti dalam dunia pendidikan Islam di Indonesia. Berdasarkan masalah ini maka komunikasi siswa sangat penting diteliti dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Di Masa Umayyah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis”**.

## **B. Pembatas Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada:

1. Tingkat penguasaan metode bermain peran guru menurut siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis.

2. Tingkat komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis.
3. Pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana tingkat penguasaan metode bermain peran guru menurut siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis?
2. Bagaimana tingkat komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis?
3. Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Tingkat penguasaan metode bermain peran guru menurut siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis.
2. Tingkat komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis.
3. Pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua hal, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berkontribusi bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan di bidang komunikasi siswa. Sementara manfaat praktis berkontribusi bagi beberapa pihak yaitu:

1. Guru

Bagi guru siswa SMP Negeri 1 Kandis agar dapat menerapkan pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi pada siswa.

2. Orang Tua

Bagi orang tua siswa SMP Negeri 1 Kandis dapat menerapkan pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi pada anak dirumah.

### 3. Kepala Sekolah

Untuk membuat kebijakan tentang penerapan metode bermain peran terhadap komunikasi siswa di SMP Negeri 1 Kandis.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang sistematika penelitian adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN** terdiri dari latar belakang, pembatas masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI** terdiri dari konsep teori, penelitian yang relevan, konsep operasional, kerangka konseptual, dan hipotesis.

**BAB III: METODE PENELITIAN** terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel penelitian teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, uji instrument penelitian, dan teknik analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan pembahasan.

**BAB V: PENUTUP** terdiri dari kesimpulan dan saran.

**DAFTAR KEPUSTAKAAN**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Teori

##### 1. Metode Bermain Peran

###### a. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Huda (2013) metode *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Sementara, menurut Sanjaya (2006: 161) permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang di arahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul di masa mendatang.

Di samping itu, Shoimin (2014: 161) metode bermain peran model yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Nurhasanah, Sujana & Sudin (2016) berpendapat *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi

siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Inten (2017) menyatakan metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Menurut Amri (2017) metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Menurut Hayati, Simatupang, Amelia, & Ningsih (2018) metode *role playing* atau bermain peran merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang di miliki oleh setiap siswa. Sementara Mardiani & Yetti (2020) menyatakan metode bermain peran merupakan cara pendidik dalam menyajikan materi pengajaran dan pengalaman belajar yang mana dengan caranya anak didik memainkan bermacam peran tertentu yang sesuai dengan alur cerita yang dimainkan, semisal dengan anak bermain dokter, jual beli sayur dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui permainan dengan memerankan tokoh-

tokoh baik itu hewan, manusia, dan benda-benda sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasi, dan kemampuan komunikasinya dengan baik.

**b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran**

Menurut Shoimin (2014: 162-164) metode bermain peran dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan diantaranya:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka bagi lapangan kerja

Selain beberapa kelebihan, metode bermain peran juga memiliki beberapa kelemahan di antaranya:

- 1) Metode bermain memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang di tunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pengajaran tidak tercapai
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat di sajikan melalui metode ini.

Menurut Hayani (2019) metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia

- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik baiknya
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan kelemahan metode bermain peran yaitu:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya

Menurut Hermansyah, Suyono, & Hasanah (2017) metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

- 1) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- 2) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kelemahan metode bermain peran yaitu:

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif
- 4) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu
- 5) Tidak semua materi pembelajaran dapat digunakan melalui metode ini.

### **c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran**

Menurut Shoimin (2014: 162) langkah-langkah metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/ Menyiapkan skenario yang akan di tampilkan
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang di peragakan
- 7) Setelah di pentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

Menurut Inten (2017) langkah-langkah dalam pelaksanaan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan di gunakan
- 2) Menerangkan tehnik bermain peran dengan cara sederhana yang mudah dimengerti dan dipahami siswa
- 3) Memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih peran yang di sukainya

- 4) Menentukan sebagian siswa yang akan menjadi penonton dan pendengar
- 5) Menyarankan kalimat pertama yang sebaiknya di ucapkan oleh siswa
- 6) Menghentikan permainan ketika sedang mencapai puncaknya, dan melakukan diskusi dengan para penonton dan pendengar mengenai masalah yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya
- 7) Setelah kegiatan selesai, guru melakukan evaluasi terhadap peran yang di mainkan siswa.

Menurut Mardiani & Yetti (2020) langkah-langkah metode peran diantaranya:

- 1) Mempersiapkan skenario yang akan dimainkan
- 2) Mengidentifikasi keterampilan komunikasi anak
- 3) Memulai pembagian peran dan tugas anak
- 4) Membagi dialog yang akan di ucapkan anak, supaya perannya tersebut bisa di ingatnya dengan mudah dan juga bisa menambah penjumlahan kosa kata yang sudah di miliknya
- 5) Menarik perhatiannya anak
- 6) Memakai dialog yang jelas dan singkat sehingga bisa di ingat anak dengan mudah.

Menurut Helmiati (2012) langkah-langkah metode bermain peran diantaranya:

- 1) Untuk memahami alur cerita, mintalah siswa untuk membaca materi. Untuk memastikan mereka memahaminya dengan baik, lakukan tanya jawab. Benarkan bila masih terdapat kesalahan dalam pemahaman.
- 2) Bagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa dapat diberi kesempatan untuk menentukan teman sekelompoknya, atau dapat pula ditentukan oleh guru.
- 3) Minta mereka mempersiapkan adegan, skenario cerita dan dialog.
- 4) Minta mereka memerankan materi di depan kelas.
- 5) Ajukan pertanyaan tentang apa yang mereka rasakan terkait materi, serta sikap dan komentar mereka terhadap sesuatu yang di perankannya.

## **2. Komunikasi Siswa**

### **a. Pengertian Komunikasi**

Menurut Tambak (2009: 67) komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media. Sementara itu, Arifin (2017) komunikasi adalah interaksi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap personal menangkap reaksi orang lain secara langsung.

Menurut Sumantri (2015: 351) komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian informasi baik verbal maupun nonverbal dalam

rangka pengiriman informasi. Menurut Rakhmat (2008: 9) menyatakan komunikasi adalah peristiwa sosial-peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia yang lain.

Sementara itu, Amri (2017) berpendapat komunikasi merupakan proses menyortir, memilih, dan pengiriman simbol-simbol sedemikian rupa agar membantu pendengar membangkitkan respon/ makna dari pemikiran serupa dengan yang di maksudkan oleh pemberi pesan.

Menurut Rochman, Sidik, & Nazahah (2018) siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia dan mandiri.

Dari pengertian di atas, dapat di simpulkan bahwa komunikasi siswa adalah suatu proses interaksi langsung dalam pembelajaran dengan mengasah kreatifitas siswa dalam menyampaikan pesan, ide, pikiran atau gagasan dari sumber kepada penerima dengan menggunakan bahasa yang mudah di pahami sehingga menimbulkan respon.

#### **b. Fungsi Komunikasi**

Menurut Tambak (2009: 70-77) ada empat fungsi komunikasi adalah sebagai berikut:

### 1) Fungsi Sosial

Fungsi social ini mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

### 2) Fungsi Ekspresif

Erat kaitannya dengan fungsi social, fungsi ekspresif dapat dilakukan dengan sendirian ataupun dalam kelompok. Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, namun “dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi). Perasaan-perasaan itu terutama dikomunikasikan melalui pesan-pesan non-verbal”.

### 3) Fungsi Ritual

Fungsi komunikasi dalam bidang ritual ini biasanya dilakukan secara kolektif. Kegiatan ritual menurut Deddy Mulyana memungkinkan para pesertanya berbagi komitmen emosional dan menjadi perekat bagi kehidupan mereka, juga sebagai pengabdian kepada kelompok. Fungsi ini mengilustrasikan bahwa dengan adanya ritus-ritus keagamaan yang di ikuti dapat menjadi saling memerlukan dan anggapnya dapat merasa di terima pada kelompok itu, bahkan pengakuan dari kelompok atas kehadiran

dalam kelompok ritus ini lebih penting. Barangkali itulah yang membuat Deddy Mulyana berkesimpulan tentang fungsi ritus ini menganggap bahwa: “Bukan substansi kegiatan ritual itu sendiri yang terpenting, melainkan perasaan senasib sepenanggungan yang menyertainya, perasaan bahwa kita terikat oleh sesuatu yang lebih besar dari pada kita sendiri, yang bersifat abadi, dan bahwa kita diakui dan diterima dalam kelompok kita”.

#### 4) Fungsi Instrumental

Fungsi instrumental ini mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu menginformasikan, mengajarkan, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga untuk menghibur.

Menurut Ardini (2012) komunikasi memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

##### 1) Menyampaikan informasi

Komunikasi berfungsi sebagai penyampai informasi, sesuai dengan pengertian komunikasi yang dipaparkan sebelumnya bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari sumber atau komunikator kepada penerima atau komunikan.

##### 2) Mendidik

Fungsi kedua adalah untuk mendidik, yaitu ketika guru atau orang tua berperan sebagai komunikator menyampaikan pengetahuan kepada anak.

### 3) Menghibur

Menghibur yaitu ketika informasi yang di sampaikan berupa informasi yang dapat menghibur penerima atau komunikan, seperti cerita lucu, berita gembira, dan lain sebagainya.

### 4) Mempengaruhi

Yaitu ketika informasi yang disampaikan dapat merubah pemikiran atau bahkan merubah perilaku penerima.

Menurut Latifah (2020) komunikasi memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

- 1) Penjajagan/Pengawasan lingkungan (*surveillance of the environment*)
- 2) Menghubungkan bagian-bagian yang terpisah dari masyarakat untuk menanggapi lingkungannya (*correlation of the part of society in responding to the environment*)
- 3) Menurunkan warisan sosial dari generasi ke generasi berikutnya (*transmissionn of the social heritage*).

### c. Tujuan Komunikasi

Menurut Sanjaya (2012: 80) komunikasi bertujuan tersampainya pesan sesuai dengan maksud sumber pesan. Dengan demikian kriteria keberhasilannya adalah keberhasilan penerima pesan menagkap dan memaknai pesan yang di sampaikan sesuai dengan maksud sumber pesan.

Sumantri (2015: 356) mengemukakan tujuan komunikasi sebagai berikut:

- 1) Menetapkan dan menyebarkan maksud dari pada suatu kegiatan atau program
- 2) Mengembangkan rencana-rencana untuk mencapai tujuan
- 3) Mengorganisasikan sumber-sumber daya manusia dan sumber daya lainnya seperti efektif dan efisien
- 4) Memilih, mengembangkan sistem, menilai
- 5) Memimpin, mengarahkan, memotivasi dan menciptakan suatu iklim kerja dimana setiap orang mau memberikan kontribusi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan komunikasi adalah untuk menciptakan pemahaman antara sumber informasi dan penerima informasi.

#### **d. Ciri-ciri Komunikasi**

Menurut Sumantri (2015: 353) ciri-ciri atau tanda-tanda komunikasi yang efektif ada lima hal, antaranya:

- 1) Pengertian (pemahaman)

Pengertian artinya penerimaan yang cermat dari isi stimulus seperti yang di maksudkan oleh komunikator. Kegagalan menerima isi pesan secara cermat disebut kegagalan komunikasi primer.

- 2) Kesenangan

Perhatian yang ditujukan kepada seseorang dalam bentuk sapaan seperti “Selamat pagi, apa kabar?” dengan bermaksud tidak

mencari keterangan. Komunikasi itu hanya dilakukan untuk mengupayakan agar orang lain merasa apa yang disebut analisis transaksional sebagai “Saya oke-kamu oke”. Komunikasi ini lazim disebut komunikasi fatis, dimaksudkan untuk menimbulkan kesenangan. Komunikasi inilah yang menjadikan hubungan kita hangat, akrab, dan menyenangkan.

### 3) Memengaruhi sikap

Manusia dalam melakukan komunikasi berharap dapat memengaruhi orang lain agar bersikap sesuai dengan yang kita harapkan. Seperti guru ingin mengajak siswanya lebih mencintai ilmu pengetahuan, pemasangan iklan guna merangsang konsumen untuk membeli. Semua ini adalah jenis komunikasi persuasif. Komunikasi ini memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan yang menimbulkan efek pada komunikan. Persuasif di definisikan sebagai proses memengaruhi pendapat, sikap, dan tindakan orang dengan menggunakan manipulasi psikologi sehingga orang tersebut bertindak atas kehendaknya sendiri.

### 4) Hubungan sosial yang baik

Kebutuhan sosial adalah kebutuhan untuk menambahkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan asosiasi, pengendalian dan kekuasaan, dan cinta serta kasih sayang. Secara singkat, kita ingin bergabung dan

berhubungan dengan orang lain, kita ingin mengendalikan dan dikendalikan, dan kita ingin mencintai dan di cintai.

#### 5) Tindakan

Pesuai sebagai komunikasi untuk memengaruhi sikap. Persuasi juga ditujukan untuk melahirkan tindakan yang dikehendaki. Menimbulkan tindakan nyata memang indikator efektivitas yang paling penting. Karena untuk menimbulkan tindakan, kita harus berhasil lebih dahulu menanamkan pengertian, membentuk dan mengubah sikap atau menumbuhkan hubungan yang baik. Tindakan adalah hasil kumulatif seluruh proses komunikasi. Ini bukan saja memerlukan pemahaman tentang seluruh mekanisme psikologi yang terlibat dalam proses komunikasi, tetapi juga memengaruhi perilaku manusia.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Sejauh ini terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang komunikasi siswa di Indonesia. Penelitian Amri (2017) yang meneliti pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi (bahasa ekspresif) anak taman kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar dengan pendekatan teknik simple random sampling. Penelitian ini melihat bahwa anak pada umumnya mengalami kesulitan dalam komunikasi yang karena rasa percaya diri yang rendah serta kurangnya stimulus lingkungan terhadap kosakata anak. Penelitian tentang kemampuan komunikasi juga di lakukan oleh Inten (2017) di Bandung tentang pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode

bermain peran dengan pendekatan tindakan kelas. Penelitian ini melihat bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

Penelitian Arifin (2017) di Kudus tentang implementasi strategi *interactive learning* dalam peningkatan kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian Fatimah (2012) di Sumatera Barat tentang kemampuan komunikasi matematis dan pemecahan masalah melalui *problem based learning* dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini melihat kemampuan komunikasi matematis dan pemecahan masalah penting untuk dikuasai oleh mahasiswa karena masyarakat membutuhkan kaum intelektual yang mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan mampu untuk menginterpretasikan ke dalam bahasa lisan maupun tulisan yang mudah di pahami. Penelitian Rahmawati, Prasetyo, & Pusari (2019) di Semarang tentang pengaruh kegiatan bermain peran makro terhadap peningkatan kemampuan komunikasi pada anak kelompok A di KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang dengan jenis penelitian kuantitatif *quasi experimental design*.

Penelitian Rachmayani (2014) di Jakarta tentang penerapan pembelajaran *reciprocal teaching* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar matematika siswa dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Aminah, Tommy, & Devi (2017) di siliwangi tentang analisis kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII pada materi himpunan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Hendriana & Gida (2019) di Bandung tentang *self-efficacy* dan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP dengan pendekatan kuantitatif

korelasional. Penelitian ini melihat bahwa rendahnya kemampuan komunikasi matematis dan self-efficacy siswa SMP. Penelitian Sugandi & Martin (2018) di Cimahi tentang penerapan pendekatan konstektual terhadap kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa SMP. Penelitian Wijayanto, Siti, & Ika (2018) di Cimahi tentang analisis kemampuan siswa SMP pada materi segitiga dan segiempat dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Penelitian Hodiyanto (2017) di Sukoharjo tentang pengaruh model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan komunikasi matematis di tinjau dari gender dengan pendekatan eksperimental semu. Penelitian Putra & Diah (2018) di Bandung tentang pengaruh youtube di smartphone terhadap perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini melihat bahwa saat ini aplikasi yang digunakan pada smartphone semakin berkembang, dan berbanding lurus dengan perkembangan ilmu pengetahuan, bukan hanya orang dewasa, namun anak Taman Kanak-Kanak (TK) sudah menggunakan smartphone setiap harinya untuk mencari hiburan melalui aplikasi youtube. Penelitian Muslihi & Andita (2020) tentang PKM peningkatan komunikasi berbasis game animasi untuk anak usia dini dengan pendekatan observasi dan wawancara.

## **C. Konsep Operasional**

### **1. Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu metode pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui permainan dengan

memerankan tokoh-tokoh baik itu hewan, manusia, dan benda-benda sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasi, kreatifitas dan kemampuan komunikasinya dengan baik. Dari beberapa pendapat, peneliti menggunakan teori Inten (2017) untuk dijadikan konsep operasional karena lebih mudah untuk dipahami. Konsep operasional metode bermain peran dapat dilihat pada tabel 01, yaitu:

**Tabel 01: Konsep Operasional Metode Bermain Peran**

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
<b>Metode Bermain Peran</b>	Menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan di gunakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru PAI menyiapkan naskah materi yang akan diperankan</li> <li>2. Guru PAI menyediakan alat, media dan kostum yang akan digunakan</li> </ol>
	Menerangkan tehnik bermain peran dengan cara sederhana yang mudah dimengerti dan dipahami siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru PAI menugaskan siswa untuk memahami teknik bermain peran</li> <li>2. Guru PAI memilih satu atau dua orang siswa untuk mengulangi teknik bermain peran</li> <li>3. Guru PAI menjelaskan teknik bermain peran kepada siswa</li> </ol>
	Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih peran yang disukainya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru PAI menerangkan kepada siswa untuk mengkaji masalah secara mandiri</li> <li>2. Guru PAI melatih siswa memilih perannya sendiri</li> </ol>
	Menentukan sebagian siswa yang akan menjadi penonton dan pendengar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru PAI memilih siswa yang akan menjadi penonton dan pendengar</li> <li>2. Guru PAI membedakan antara siswa yang akan berperan dan menjadi penonton serta pendengar</li> </ol>

	Menyarankan kalimat pertama yang sebaiknya diucapkan oleh siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru PAI mengemukakan proses metode bermain peran</li> <li>2. Guru PAI menjelaskan kalimat pertama yang akan diucapkan siswa</li> </ol>
	Menghentikan permainan ketika sedang mencapai puncaknya, dan melakukan diskusi dengan para penonton dan pendengar mengenai masalah yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru PAI membiasakan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir rasional</li> <li>2. Guru PAI menggali siswa untuk mencari permasalahan yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya</li> <li>3. Guru PAI merangkum kesimpulan</li> </ol>
	Setelah kegiatan guru melakukan evaluasi terhadap peran yang di mainkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru PAI mengetes siswa terkait materi pembelajaran yang telah disajikan</li> <li>2. Guru PAI memberikan pertanyaan kepada siswa terkait penggunaan metode bermain peran berhasil atau tidak</li> <li>3. Guru PAI menentukan siswa untuk memberikan komentar bagaimana pengembangan metode untuk pembelajaran berikutnya</li> </ol>

## 2. Komunikasi Siswa

Dari pengertian di atas, dapat di simpulkan bahwa komunikasi siswa adalah suatu proses interaksi langsung dalam pembelajaran dengan mengasah kreatifitas siswa dalam menyampaikan pesan, ide, pikiran atau gagasan dari sumber kepada penerima dengan menggunakan bahasa yang mudah di pahami sehingga menimbulkan

respon. Konsep operasional komunikasi dapat dilihat pada tabel 02, yaitu:

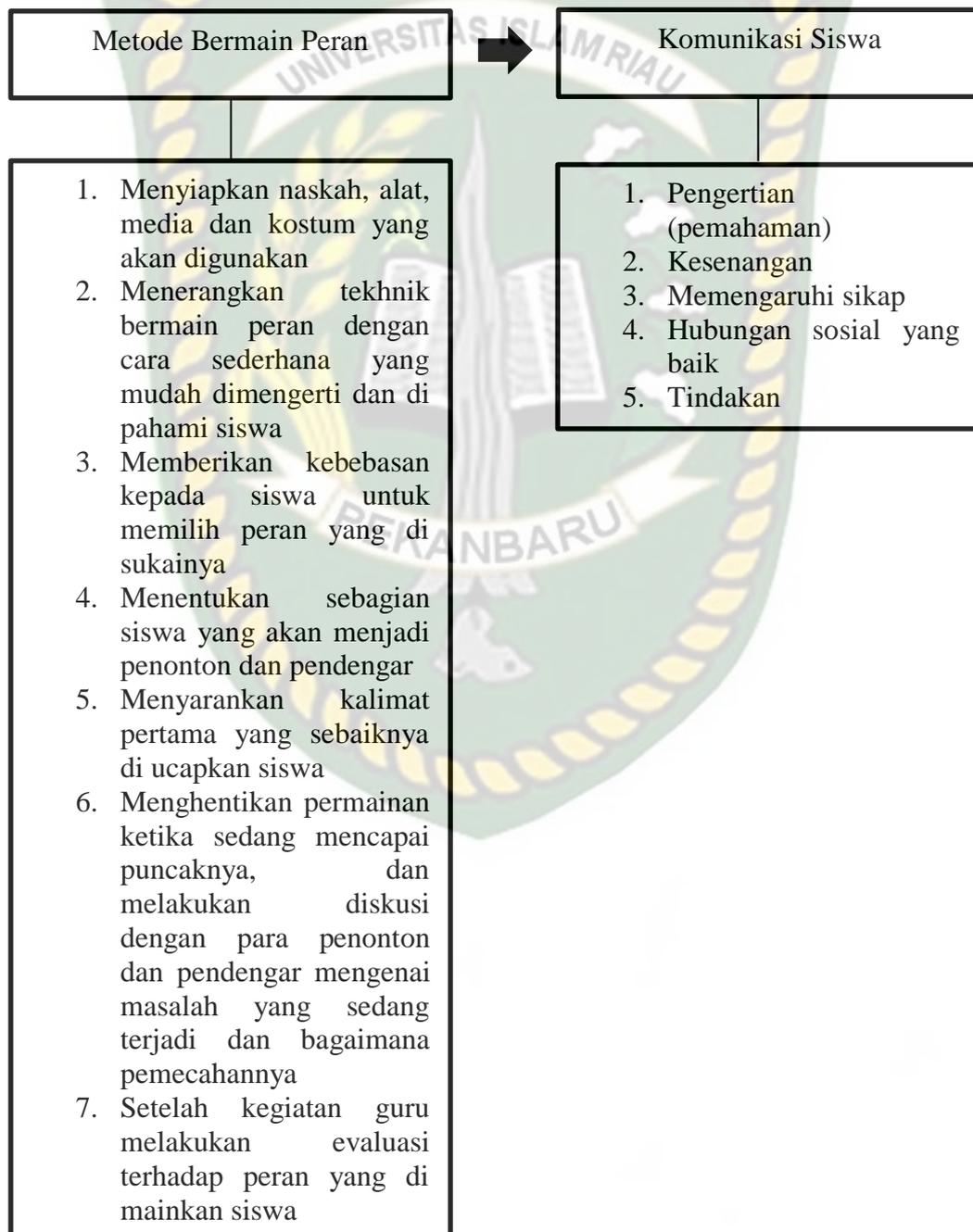
**Tabel 02: Konsep Operasional Komunikasi Siswa**

Variabel 1	Dimensi 2	Indikator 3
<b>Komunikasi</b>	Pengertian (pemahaman)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyusun informasi dengan bahasa yang benar.</li> <li>2. Siswa menyimpulkan informasi yang akan disampaikan.</li> <li>3. Siswa menjelaskan informasi kepada penerima dengan bahasa yang mudah dipahami.</li> </ol>
	Kesenangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menggunakan kalimat sapaan kepada orang lain yang ia temui.</li> <li>2. Siswa mencontohkan kalimat sapaan yang santun.</li> <li>3. Siswa menerapkan kalimat sapaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>
	Memengaruhi sikap	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengemukakan hal-hal positif kepada orang lain.</li> <li>2. Siswa membangun semangat orang lain untuk melakukan hal-hal baik.</li> <li>3. Siswa membedakan sikap yang baik dan buruk.</li> </ol>
	Hubungan sosial yang baik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya</li> <li>2. Siswa melatih percakapan dengan orang lain.</li> <li>3. Siswa melakukan hubungan sosial dengan siapapun.</li> </ol>
	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melaksanakan tindakan hasil dari mempengaruhi sikap.</li> <li>2. Siswa mengadaptasi tindakan-tindakan nyata di kehidupan sehari-hari.</li> <li>3. Siswa memperkirakan tindakan yang akan dilakukannya.</li> </ol>

#### D. Kerangka Berfikir

Berikut ini kerangka konsep metode bermain peran terhadap komunikasi siswa di SMP Negeri 1 Kandis.

**Gambar 01: Kerangka Konseptual**



### E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang hendak di uji kebenarannya penelitian (Anshori: 2019). Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi siswa di SMP Negeri 1 Kandis.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Menurut Siregar (2013: 250) korelasi adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan di antara dua variabel atau lebih, dan besarnya pengaruh yang di sebabkan oleh variabel yang satu (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat).

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kandis Jl. Jendral Sudirman, Kelurahan Telaga Samsam, Kecamatan Kandis, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Penelitian ini di lakukan selama empat (4) bulan mulai dari bulan Oktober 2021 sampai bulan Januari 2022. Dengan perincian kegiatan sebagai berikut:

**Tabel 03: Waktu dan Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan penelitian	√	√	√	√												
2	Pengumpulan data					√	√	√	√								
3	Pengolahan dan analisis data									√	√	√	√				
4	Penulisan laporan hasil penelitian													√	√	√	√

#### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas delapan (VIII) SMP Negeri 1 Kandis, sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu

pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis.

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi**

Populasi penelitian merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya (Siregar, 2013: 30). Populasi penelitian hanya meneliti siswa-siswi kelas delapan (VIII) di SMP Negeri 1 Kandis. Dalam penelitian ini populasinya adalah 115 siswa.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data populasi dimana hanya sebagian populasi saja yang di ambil dan di pergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang di kehendaki dari suatu populasi (Siregar, 2013: 30). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel acak sederhana (*simple random sampling*). *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota yang ada dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel (Siregar, 2013: 31).

Pada penelitian ini, karena populasi yang diamati tergolong populasi besar karena jumlah peserta didik di SMP N 1 Kandis ini lebih dari 100 orang agar mendapatkan hasil data yang valid maka populasinya digunakan sebagai sampel. Dengan demikian populasi yang ada di ambil sebagai obyek kajian yang diteliti dan diperlukan juga sebagai sampel. Teknik

pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus slovin dengan margin eror sebesar 5% sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Dimana:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = *Standart error* (5 %)

Maka sampel dari penelitian  $n = \frac{115}{1+115 (0,05)^2} = 89,320$  dibulatkan

menjadi 89.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di pergunkan dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Angket

Menurut Siregar (2013: 117) angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data dengan cara membagikan sejumlah kuesioner kepada pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian.

##### 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, agenda dan lain-lain (Arikunto, 2014: 201). Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data-data yang mendukung penelitian adapun data yang di peroleh melalui teknik pengumpulan dokumentasi diantaranya:

###### a. Gambaran umum lokasi

- b. Visi dan Misi
- c. Profil Sekolah
- d. Tujuan Sekolah
- e. Keadaan Guru
- f. Keadaan siswa

#### **F. Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

##### *1. Editing*

Menurut Siregar (2013: 86) *editing* adalah proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan. Tujuan dilakukannya editing adalah untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan dan kekurangan data yang terdapat pada catatan di lapangan. Pada tahap ini, kesalahan data dapat diperbaiki dan kekurangan data dilengkapi dengan mengulangi pengumpulan data atau dengan cara penyisipan data (interpolasi).

##### *2. Codeting*

Menurut Siregar (2013: 87) *codeting* adalah kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan di analisis.

### 3. *Tabulating*

Menurut Siregar (2013: 88) *tabulating* adalah proses penempatan data ke dalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis. Tabel-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data.

### 4. *Scoring*

*Scoring* adalah memberikan skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat angket. Butir yang terdapat di dalam angket ada lima (5). Semua pertanyaan di dalam angket di sajikan dalam bentuk skala peringkat yang di sesuaikan dengan indikator-indikator dan responden memberi jawaban sebagai berikut:

**Tabel 04: *Scoring* Angket**

<b>SS</b>	<b>Sangat Setuju</b>	<b>5</b>
<b>S</b>	<b>Setuju</b>	<b>4</b>
<b>KS</b>	<b>Kurang Setuju</b>	<b>3</b>
<b>TS</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>2</b>
<b>STS</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>	<b>1</b>

## G. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Menurut Siregar (2013: 46) validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it successfully measure the phenomenon*).

Dalam suatu penelitian baik yang bersifat deskriptif, maupun eksplanatif yang melibatkan variable/konsep yang tidak bisa diukur secara langsung, masalah validitas tidak sederhana, didalamnya juga menyangkut

penjabaran konsep dari tingkat teoritis sampai empiris (indicator), namun bagaimana tidak suatu instrument penelitian harus valid agar hasilnya dapat dipercaya (Siregar, 2013: 46). Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut itu valid/shahih, maka perlu di uji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut.

Adapun Teknik korelasi yang biasa dipakai adalah Teknik korelasi product moment. Siregar (2013: 252) juga menyatakan bahwa korelasi product momen adalah untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variable bebas (X) dan variable tak bebas (Y) dan data berbentuk interval dan rasio. Bila probabilitas hasil korelasi lebih kecil dari 0,05 ( $P < 0,05$ ) maka dinyatakan valid dan sebaliknya dinyatakan tidak valid. Uji validitas menggunakan SPSS 22.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Siregar (2013: 55) reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Untuk diketahui bahwa perhitungan/uji reliabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan yang telah memiliki atau memenuhi uji validitas, jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reabilitas. Instrument dinyatakan reliabel adalah jika nilai alpha di atas 8, 60 (nilai  $\alpha > 0,06$ ).

Sebuah instrumen dinyatakan reliabel jika hasil *cronbach alpha* menunjukkan angka minimal 0,6. Dengan demikian dapat diketahui nilai *cronbach alpha* adalah 1,113 dengan kriteria baik (memiliki konsistensi yang tinggi). Hal menunjukkan bahwa  $1,113 > 0,6$  sehingga instrumen yang telah di uji dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

### 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk menguji kehandalan dari angket yang digunakan dalam penelitian ini, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada setiap variabel penelitian dengan tujuan memperoleh data yang baik.

Dalam pengujian validitas ini, peneliti sudah melakukan penelitian prariset di SMP Negeri 1 Kandis siswa kelas VII untuk menguji apakah angket yang akan dijadikan sebagai angket penelitian tersebut valid atau tidak. Berikut ini penulis akan menyajikan hasil dari angket tersebut:

**Tabel 05: Hasil Uji Validitas Metode Bermain Peran (X)**

NO	Item Pernyataan	r Hitung	Nilai P	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	Guru PAI menyiapkan naskah materi yang akan diperankan	0,714	0,000	Valid
2.	Guru PAI menyediakan alat, media dan kostum yang akan dipergunakan	0,777	0,000	Valid
3.	Guru PAI menugaskan siswa untuk memahami teknik bermain peran	0,741	0,000	Valid

NO	Item Pernyataan	r Hitung	Nilai P	Keterangan
4.	Guru PAI memilih satu atau dua orang siswa untuk mengulangi teknik bermain peran	0,788	0,000	Valid
	Guru PAI menjelaskan teknik bermain peran kepada siswa	0,714	0,000	Valid
6.	Guru PAI menerangkan kepada siswa untuk mengkaji masalah secara mandiri	0,817	0,000	Valid
7.	Guru PAI melatih siswa memilih perannya sendiri	0,418	0,067	Tidak Valid
8.	Guru PAI memilih siswa yang akan menjadi penonton dan pendengar	0,802	0,000	Valid
9.	Guru PAI membedakan antara siswa yang akan berperan dan menjadi penonton serta pendengar	0,812	0,000	Valid
10.	Guru PAI mengemukakan proses metode bermain peran	0,777	0,000	Valid
11.	Guru PAI menjelaskan kalimat pertama yang akan diucapkan siswa	0,515	0,020	Valid
12.	Guru PAI membiasakan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir rasional	0,750	0,000	Valid
13.	Guru PAI menggali siswa untuk mencari permasalahan yang	0,691	0,001	Valid

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

NO	Item Pernyataan	r Hitung	Nilai P	Keterangan
	sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya			
14.	Guru PAI merangkum kesimpulan	0,761	0,000	Valid
15.	Guru PAI mengetes siswa terkait materi pembelajaran yang telah disajikan	0,341	0,141	Tidak Valid
16.	Guru PAI memberikan pertanyaan kepada siswa terkait penggunaan metode bermain peran berhasil atau tidak	0,750	0,000	Valid
17.	Guru PAI menentukan siswa untuk memberikan komentar bagaimana pengembangan metode untuk pembelajaran berikutnya	0,592	0,006	Valid

***Keterangan Nilai r Hitung > 0,30 dan nilai P (Probabilitas) < 0,05***

Berdasarkan tabel 05 dapat dijelaskan bahwa variabel X (Metode Bermain Peran) ada 17 item pernyataan yang disediakan oleh peneliti, tetapi setelah menguji coba ada 2 item pernyataan yang tidak valid, sedangkan yang valid ada 15. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dijadikan sebagai instrument penelitian untuk variabel X terdiri dari 15 item pernyataan. Pengujian

validitas ini berdasarkan jawaban responden terhadap angket yang disebarakan kepada 20 siswa di SMP Negeri 1 Kandis.

Kemudian instrument yang sudah valid di uji kembali dengan menggunakan SPSS 21 untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya, yang mana item-item yang termasuk dalam pengujian ini adalah item yang valid saja.

Adapun hasil uji instrument dengan menggunakan SPSS 21 tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 06: Hasil Uji Reliabilitas Metode Bermain Peran (Variabel X)**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,929	17

**Tabel 07: Hasil Uji Validitas Komunikasi Siswa (Y)**

No	Item Pernyataan	r Hitung	Nilai P	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	Siswa menyusun informasi dengan bahasa yang benar	0,822	0,000	Valid
2.	Siswa menyimpulkan informasi yang akan disampaikan	0,740	0,000	Valid
3.	Siswa menjelaskan informasi kepada penerima dengan bahasa yang mudah dipahami	0,790	0,000	Valid
4.	Siswa menggunakan kalimat sapaan kepada orang lain yang ia temui	0,735	0,000	Valid

No	Item Pernyataan	r Hitung	Nilai P	Keterangan
5.	Siswa mencontohkan kalimat sapaan yang santun	0,822	0,000	Valid
6.	Siswa menerapkan kalimat sapaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari	0,792	0,000	Valid
7.	Siswa mengemukakan hal-hal positif kepada orang lain	0,486	0,030	Valid
8.	Siswa membangun semangat orang lain untuk melakukan hal-hal baik	0,697	0,001	Valid
9.	Siswa membedakan sikap yang baik dan buruk	0,895	0,000	Valid
10.	Siswa menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya	0,784	0,000	Valid
11.	Siswa melatih percakapan dengan orang lain	0,486	0,030	Valid
12.	Siswa melakukan hubungan sosial dengan siapapun	0,702	0,001	Valid
13.	Siswa melaksanakan tindakan hasil dari memengaruhi sikap	0,820	0,000	Valid
14.	Siswa mengadaptasi tindakan-tindakan nyata di kehidupan sehari-hari	0,727	0,000	Valid
15.	Siswa memperkirakan tindakan yang akan dilakukannya	0,574	0,008	Valid

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

***Keterangan Nilai  $r$  Hitung  $> 0,030$  dan Nilai  $P$  (Probabilitas)  $< 0,05$***

Berdasarkan hasil tabel 07 di atas, dapat dijelaskan bahwa untuk variabel Y (Komunikasi Siswa) ada 15 item pernyataan yang disediakan oleh peneliti, setelah menguji coba ternyata semua item pernyataan valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dijadikan sebagai instrument penelitian untuk variabel Y terdiri dari 15 item pernyataan. Pengujian hasil validitas ini berdasarkan dari jawaban responden terhadap hasil angket yang disebarakan kepada 20 siswa SMP Negeri 1 Kandis.

**Tabel 08: Hasil Uji Reliabilitas Komunikasi Siswa (Variabel Y)**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Item
,933	15

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Menurut Haniah (2014) uji normalitas adalah apakah data empiric yang didapatkan dari lapangan sesuai dengan distribusi teoritik tertentu. Dalam kasus ini, distribusi normal. Dengan kata lain, apakah data yang di peroleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 21 yang digunakan dengan metode one sample kolmogorov smirnov. Dengan kriteria pengujiannya adalah jika signifikan kurang dari 0,05, maka

kesimpulannya data tidak berdistribusi normal. Jika signifikan lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji Anova Satu Jalur (*One Way - Anova*)

Anova atau *analysis of variance* (anova) adalah tergolong dari analisis komparatif lebih dari dua variabel atau lebih dari dua rata-rata. Tujuannya ialah untuk membandingkan lebih dari dua rata-rata. Dasar pengambilan uji *one way anova*:

- a) Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka ada perbedaan.
- b) Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada perbedaan.

### b. Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis menggunakan regresi linier. Menurut Siregar (2013: 284) regresi linier sederhana digunakan hanya untuk satu variabel bebas (*independent*) dan satu variabel tak bebas (*dependent*). Regresi linier bertujuan untuk meramalkan atau memprediksi besaran nilai variabel tak bebas (*dependent*) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (*independent*). Rumus regresi linier sederhana:

$$\hat{Y} = a + b.X$$

Dimana:

$\hat{Y}$  = Variabel terikat.

X = Variabel bebas.

a dan b = Konstanta.

untuk memudahkan analisis data uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.



Dokumen ini adalah Arsip Miitik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Kandis

SMP Negeri Kandis yang didirikan pada tahun 1994 dengan nama SLTP Negeri 2 Minas Lokal Jauh. Pada tahun 1999 SMP ini dinegerikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 291/0/1999 tanggal 20 Oktober 1999 yang beralamatkan di Jalan Jendral Sudirman Kelurahan Telaga Samsam Kecamatan Kandis Kabupaten Siak atau Email [smp1negerikandis@gmail.com](mailto:smp1negerikandis@gmail.com) berdiri di atas areal 19.876 m persegi.

Saat ini sekolah SMP N 1 Kandis dikepalai oleh Ibu Dra. Jufriyanti dengan tenaga pendidik sebanyak 30 dengan kantor berjumlah 4 ruangan dan jumlah siswa-siswi sebanyak 651. Jumlah kelas sebanyak 19, labor IPA 1, labor komputer 2, labor bahasa 1 dan perpustakaan 1. Pada tahun 1999 status sekolah yaitu Negeri yang terakreditasi A sampai dengan sekarang.

##### 2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 1 Kandis

###### a. Visi

Unggul dalam prestasi, berakhlak mulia, berwawasan lingkungan dan berbudaya berdasarkan IMTAQ.

**b. Misi**

1. Meningkatkan Iman dan Taqwa
2. Meningkatkan disiplin dan kerja sekolah
3. Menciptakan susunan belajar yang kondusif
4. Menciptakan tempat belajar yang aman dan nyaman, baik di dalam kelas maupun di luar kelas
5. Meningkatkan mutu pendidikan
6. Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler
7. Meningkatkan kepribadian luhur dan berbudaya
8. Menumbuhkan budi pekerti yang luhur melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah
9. Mengupayakan tempat belajar yang aman dan nyaman dari tindak kekerasan, baik fisik maupun mental di dalam kelas dan luar kelas (di lingkungan kelas)
10. Menumbuhkan sikap memelihara lingkungan
11. Menciptakan generasi yang dapat mengatasi pencemaran dan mencegah kerusakan lingkungan hidup
12. Membudayakan hidup bersih, sehat, cinta lingkungan sekolah dan masyarakat.

**c. Tujuan**

Menghasilkan peserta didik yang unggul dalam prestasi, berakhlak mulia, berwawasan lingkungan dan berbudaya berdasarkan IMTAQ dan dapat di terima di sekolah lanjutan yang unggul.

### 3. Data Guru SMP Negeri 1 Kandis

Berikut ini adalah data-data guru di SMP Negeri 1 Kandis:

**Tabel 09: Data Guru SMP Negeri 1 Kandis**

No	Nama Guru	Jabatan
1	Dra.Jufriyanti	Kepala Sekolah
2	Nurijal, S. Ag	Wakasek I
3	Andriani, S. Pd	Wakasek II
4	Heri Ramadani, S. Pd	Staf Kurikulum
5	Pince Mayasari, S. Pd	Staf Kurikulum
6	Maisalmah, S. Pd	Guru
7	Kurniati, S. Pd	Guru
8	Ade Mismadewi, S. Pd	Guru
9	Alhadi Syarif, S. Pd	Guru
10	Deswarti, S. Pd	Guru
11	Hj. Isnaini, S. Pd	Guru
12	Pitmawati, S. Ag	Guru
13	Diani Fitri, S. Pd	Guru
14	Nurmanis, S. Pd	Guru
15	Endra, S. Pd	Guru
16	Mahmud Ahmad, S. Pd	Guru
17	Indrawati, S. Pd	Guru
18	Rice Herlina, S. Pd	Guru
19	Kartika, S. Kom	Guru
20	Witria Roza, S. Pd	Guru
21	Ratna Wilis, S. Si	Guru

No	Nama Guru	Jabatan
22	Setia Sihombing, S. Pd	Guru
23	Dedi Indra, S. Pd. I	Guru
24	Sri Rahmadani, S. Pd	Guru
25	Rahmad, S. Pd	Guru
26	Mhd. Yakub, S. Pd	Guru
27	Krisnawati Triandiani, S. Pd	Guru
28	Respandri, S. Pd	Guru
29	Intan Permatasari, S. Pd	Guru
30	Khuzaimah Putri, S. Ps. I	Guru Inklusi
31	Haryani	Tenaga Administrasi Sekolah
32	Suhalina, S. IP	Tenaga Administrasi Sekolah
33	Devi Mistiani, SE	Tenaga Administrasi Sekolah
34	Amri	Penjaga Sekolah
35	Julita Br Sitorus	Petugas Kebersihan
36	Sardiman	Tukang Kebun
37	Siti Aminah	Tukang Kebun

**B. Hal Penelitian Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan di Masa Umayyah dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis**

**1. Uji Normalitas**

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan cara menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21 yang dilakukan dengan cara metode *one sample kolmogrov – smirnow<sup>a</sup>*. Untuk pengambilan

keputusan apakah data normal atau tidak, maka cukup melihat pada nilai *significance*. Dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika *significance*  $< 0,05$  maka data tidak berkontribusi normal.
- b. Jika *significance*  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal

Hasil perhitungan ini normalitas variabel X dan variabel Y dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 10: Hasil Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		X	Y
N		89	89
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	60,10	58,73
	Std. Deviation	9,232	10,445
Most Extreme Differences	Absolute	,098	,092
	Positive	,063	,060
	Negative	-,098	-,092
Test Statistic		,928	,864
Asymp. Sig. (2-tailed)		,356	,444

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 10 hasil nilai penelitian Metode Bermain Peran memiliki tingkat signifikan 0,356 yang berarti  $>$  dari 0,05 ( $0,356 > 0,05$ ), dan Komunikasi Siswa memiliki tingkat signifikan sebesar 0,444 yang berarti  $>$  0,05 ( $0,444 > 0,05$ ), maka dapat dikatakan kedua data terdistribusi dengan normal dan hal ini merupakan syarat mutlak dari statistic parametrik.

## 2. Penguasaan Metode Bermain Peran Guru Menurut Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandis

Penyajian data tentang Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa Kelas VIII Di SMP N 1 Kandis yang diperoleh berdasarkan angket yang penulis sebarakan kepada responden, data yang terkumpul akan di sajikan ke dalam bentuk tabel.

Dari angket yang telah disebarakan kepada siswa sebagai reponden dengan jumlah 89 siswa adapun hasil angket yang diberikan dengan judul Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi siswa Di SMP N 1 Kandis adalah sebagai berikut:

**Tabel 11: Rekapitulasi Hasil Angket Metode Bermain Peran (X)**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah
1	Guru PAI menyiapkan naskahmateri yang akan diperankan	26	45	13	4	1	89
2	Guru PAI menyediakan alat, media, dan kostum yang akan digunakan	29	31	21	6	2	89
3	Guru PAI menugaskan siswa untuk memahami teknik bermain peran	32	28	16	8	4	89
4	Guru PAI memilih satu atau dua orang siswa untuk mengulangi teknikbermain peran	26	38	18	6	1	89
5	Guru PAI menjelaskan teknik	34	36	13	5	1	89

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah
	bermain peran kepada siswa						
6	Guru PAI menerangkan kepada siswa untuk mengkaji masalah secara mandiri	36	36	9	7	1	89
7	Guru PAI memilih siswa yang akan menjadi penonton dan pendengar	33	34	15	4	3	89
8	Guru PAI membedakan antara siswa yang akan berperan dan menjadi penonton dan pendengar	30	44	11	4	0	89
9	Guru PAI mengemukakan proses metode bermain peran	33	32	16	6	2	89
10	Guru PAI menjelaskan kalimat pertama yang akan diucapkan siswa	33	34	15	7	1	89
11	Guru PAI membiasakan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir rasional	30	30	22	6	1	89
12	Guru PAI menggali siswa untuk mencari permasalahan yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya	33	31	16	7	2	89
13	Guru PAI merangkum kesimpulan	32	44	6	6	1	89
14	Guru PAI memberikan	33	35	14	5	2	89

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah
	pertanyaan kepada siswa terkait penggunaan metode bermain peran berhasil atau tidak						
15	Guru PAI menentukan siswa untuk memberikan komentar bagaimana pengembangan metode untuk pembelajaran berikutnya	31	38	15	4	1	89
	<b>Jumlah</b>	470	536	220	85	23	1334

Berdasarkan tabel 11 terlihat bahwa jawaban siswa/i yang menyatakan sangat setuju sebanyak 470, siswa/i yang menyatakan setuju sebanyak 536, siswa/i yang menyatakan netral sebanyak 220, siswa/i yang menyatakan tidak setuju sebanyak 85 dan siswa/i yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 23. Dengan demikian, hasil yang banyak di pilih yaitu setuju sebanyak 536, ini menunjukkan bahwa siswa/i menganggap guru telah menggunakan metode bermain peran sesuai dengan langkah-langkah metode kepada seluruh siswa/i. Sedangkan nilai yang paling sedikit yaitu siswa yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 23.

**Tabel 12: Tingkat Penguasaan Metode Bermain Peran Menurut Siswa**

Variabel	N	%	Mean	Standar Deviasi	Kategori
Metode Bermain Peran	17	19,1	60,10	9,231	Sedang
	56	62,9			
	16	18,0			

Tingkat metode bermain peran menurut siswa SMP N 1 Kandis berada pada taraf sedang. Tabel 12 menunjukkan bahwa 56 atau 62,9% tingkat penguasaan metode bermain peran menurut siswa SMP N 1 Kandis (mean = 60,10, sd = 9,231) berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa menurut siswa, guru telah menguasai metode bermain peran dalam pembelajaran PAI dengan baik.

### 3. Komunikasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis

**Tabel 13: Rekapitulasi Hasil Angket Komunikasi Siswa (Y)**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah
1	Siswa menyusun informasi dengan bahasa yang benar	36	31	14	6	2	89
2	Siswa mengumpulkan informasi yang akan disampaikan	33	36	13	6	1	89
3	Siswa menjelaskan informasi kepada penerima dengan bahasa yang mudah dipahami	29	34	18	5	3	89

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah
4	Siswa menggunakan kalimat sapaan kepada orang lain yang ia temui	31	29	19	9	1	89
5	Siswa mencontohkan kalimat sapaan yang santun	33	27	18	9	2	89
6	Siswa menerapkan kalimat sapaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari	33	32	16	7	1	89
7	Siswa mengemukakan hal-hal positif kepada orang lain	30	29	20	7	3	89
8	Siswa membangun semangat orang lain untuk melakukan hal-hal baik	33	32	19	6	2	89
9	Siswa membedakan sikap yang baik dan buruk	25	32	22	5	5	89
10	Siswa menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya	33	30	16	9	1	89
11	Siswa melatih percakapan dengan orang lain	28	34	19	6	2	89
12	Siswa melakukan hubungan sosial dengan siapapun	30	31	20	7	1	89
13	Siswa melaksanakan tindakan hasil dari mempengaruhi	38	33	10	7	1	89

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah
	sikap						
14	Siswa mengadaptasi tindakan-tindakan nyata di kehidupan sehari-hari	24	26	29	9	1	89
15	Siswa memperkirakan tindakan yang akan dilakukannya	25	32	20	6	6	89
<b>Jumlah</b>		461	468	270	104	32	1335

Berdasarkan tabel 13 terlihat bahwa jawaban siswa/I yang menyatakan sangat setuju sebanyak 461, siswa/i yang menyatakan setuju sebanyak 468, siswa/i yang menyatakan netral sebanyak 270, siswa/i yang menyatakan tidak setuju sebanyak 104 dan siswa/i yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 32. Dengan demikian, hasil yang banyak di pilih yaitu setuju sebanyak 468, ini menunjukkan bahwa siswa/i telah memiliki komunikasi yang baik. Hanya 32 siswa/i yang menunjukkan tidak memiliki komunikasi yang baik.

**Tabel 14 : Tingkat Komunikasi Siswa**

Variabel	N	%	Mean	Standar Deviasi	Kategori
Komunikasi Siswa	15	16,9	58,73	10,445	Sedang
	57	64,0			
	17	19,1			

Pada tabel 14 menunjukkan bahwa tingkat komunikasi siswa berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan dengan nilai (mean

= 58,73, sd = 10,445) yang berada pada level sedang. Ada 57 atau 64,0% siswa/i yang memiliki komunikasi siswa yang sedang.

**4. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Komunikasi Siswa pada Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan di Masa Umayyah dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kandis**

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan terdapat pengaruh atau tidak. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 21. Untuk pengambilan keputusan apakah terdapat pengaruh atau tidak, maka cukup melihat pada nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $P < 0,05$ ) terdapat pengaruh, sehingga jika signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $P > 0,05$ ) maka tidak terdapat pengaruh.

**Tabel 15: Anova**

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4678.685	1	4678.685	144.271	.000 <sup>b</sup>
	Residual	2821.405	87	32.430		
	Total	7500.090	88			
a. Dependent Variable: Metode Bermain Peran						
b. Predictors: (Constant), Komunikasi Siswa						

Berdasarkan tabel 15 menunjukkan bahwa nilai ( $F = 144.271$ ), dan nilai probabilitas 0,000 yang lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 ( $P < 0,05$ ). Berdasarkan data ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa di SMP N 1 Kandis adalah diterima.

**Tabel 16: Model Summary****Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.790 <sup>a</sup>	.624	.619	6.443

a. Predictors: (Constant), Metode Bermain Peran

b. Dependent Variable: Komunikasi Siswa

Pada tabel 16 menggambarkan nilai R yang menunjukkan hubungan metode bermain peran dengan komunikasi siswa adalah 0,790. Sementara, nilai R Square yang menunjukkan besaran pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa adalah 0,624 atau 62,4%.

**Tabel 17: Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
<b>0,00 – 0,199</b>	<b>Sangat Rendah</b>
<b>0,20 – 0,399</b>	<b>Rendah</b>
<b>0,40 – 0,599</b>	<b>Sedang</b>
<b>0,60 – 0,799</b>	<b>Kuat</b>
<b>0,80 – 1,00</b>	<b>Sangat Kuat</b>

Maka, menunjukkan secara jelas bahwa nilai 0,624 pada tabel interval koefisien terletak pada rentang 0,60 – 0,799 dengan kriteria tingkat pengaruhnya kuat. Ini artinya tingkat pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa di SMP N 1 Kandis adalah kuat.

**Tabel 18: Coefficients****Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	5.021		4.523		1.110	.270
Metode Bermain Peran	.894		.074	.790	12.011	.000

a. Dependent Variable: Komunikasi Siswa

Berdasarkan tabel 18 dapat diprediksi pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada tabel *coefficients* menampilkan nilai (constant) = 5,021 dan nilai B 0,894 (X) serta tingkat signifikan sebesar 0,000 (X). Dari tabel *coefficients* di peroleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:  $Y = a + bx = 5,021 + 0,894X$  arti persamaan tersebut ialah 5,021 dapat diartikan, jika metode bermain peran nilainya adalah 0 maka komunikasi siswa nilainya yaitu sebesar 0, 894.

Nilai beta menggambarkan bahwa jika metode bermain peran diterapkan dapat menaikkan komunikasi siswa sebesar 89,4 % (0,894). Sebaliknya jika metode bermain peran tidak diterapkan maka diprediksi dapat menurunkan komunikasi siswa sebesar 89,4 % (0,894).

### C. Pembahasan Penelitian

Data yang disajikan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis yang di peroleh berdasarkan angket yang disajikan dalam bentuk tabel. Hasil angket yang telah di peroleh di harap mampu menunjukkan apakah ada pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis. Dari angket yang telah disebarakan kepada reponden siswa SMP Negeri 1 Kandis, yang berjumlah 115 siswa dan di ambil sampelnya sebanyak 89 orang siswa yang telah di isi dengan angket yang telah diberikan kepada sampel dalam penelitian ini sebanyak 89 orang peserta didik.

Hasil penelitian menggambarkan tingkat penguasaan metode bermain peran guru menurut siswa SMP Negeri 1 Kandis berada dalam kategori sedang. Sementara itu, tingkat komunikasi siswa juga berada dalam kategori sedang. Selain itu, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa metode bermain peran mampu mempengaruhi komunikasi siswa SMP Negeri 1 Kandis. Metode bermain peran penyampain materi kepada siswa melalui permainan dengan memerankan tokoh-tokoh baik itu hewan, manusia, dan benda-benda sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasi, kreatifitas dan kemampuan komunikasinya dengan baik. Dalam penerapannya, siswa dapat bertanya kepada guru dan berbicara dengan teman-temannya sehingga terjadi komunikasi maupun interaksi antara

guru dan siswa serta siswa dengan siswa. Dengan Metode bermain peran siswa dapat memperoleh kosakata baru yang dapat digunakan untuk membangun komunikasi yang lebih baik dengan teman-temannya (Inten, 2017).

Metode bermain peran mempengaruhi komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Hasil penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian Amri (2017) mengungkapkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi. Sehingga metode pembelajaran bermain peran lebih baik diterapkan dalam meningkatkan komunikasi (Jumriah, Abdul & Awaluddin, 2019). Disamping itu, guru harus memberikan motivasi dan pembiasaan terhadap siswa untuk memperoleh komunikasi yang baik (Juhrani, Suyitno & Khumaedi, 2017). Sementara, penelitian Bellina (2019) menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi. Penelitian Audelia (2019) mengungkapkan bahwa metode bermain peran sangat berpengaruh dan mampu dalam meningkatkan komunikasi pada siswa dan siswi.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari olahan data serta analisis data yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa, *pertama* tingkat penguasaan metode bermain peran guru menurut siswa SMP Negeri 1 Kandis berada dalam kategori sedang. *Kedua*, tingkat komunikasi siswa SMP Negeri 1 Kandis berada dalam kategori sedang. *Ketiga*, terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap komunikasi siswa pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa umayyah dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kandis dengan signifikan sebesar 0,000. Adapun besar pengaruh antara penggunaan metode bermain peran guru terhadap komunikasi siswa SMP Negeri 1 Kandis adalah kuat (0,624 atau 62,4%) yang berada pada rentang (0,60 - 0,799), sedangkan sisanya 37,6% dipengaruhi oleh faktor lain. Dapat diprediksi metode bermain peran diterapkan maka dapat menaikkan komunikasi siswa sebesar 0,894 (89,4%). Demikian juga sebaliknya jika metode bermain peran tidak diterapkan maka diprediksi dapat menurunkan komunikasi siswa sebesar 0,894 (89,4 %).

#### B. Saran

Setelah mengetahui hasil dari penelitian yang penulis lakukan, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan diantaranya:

1. Guru

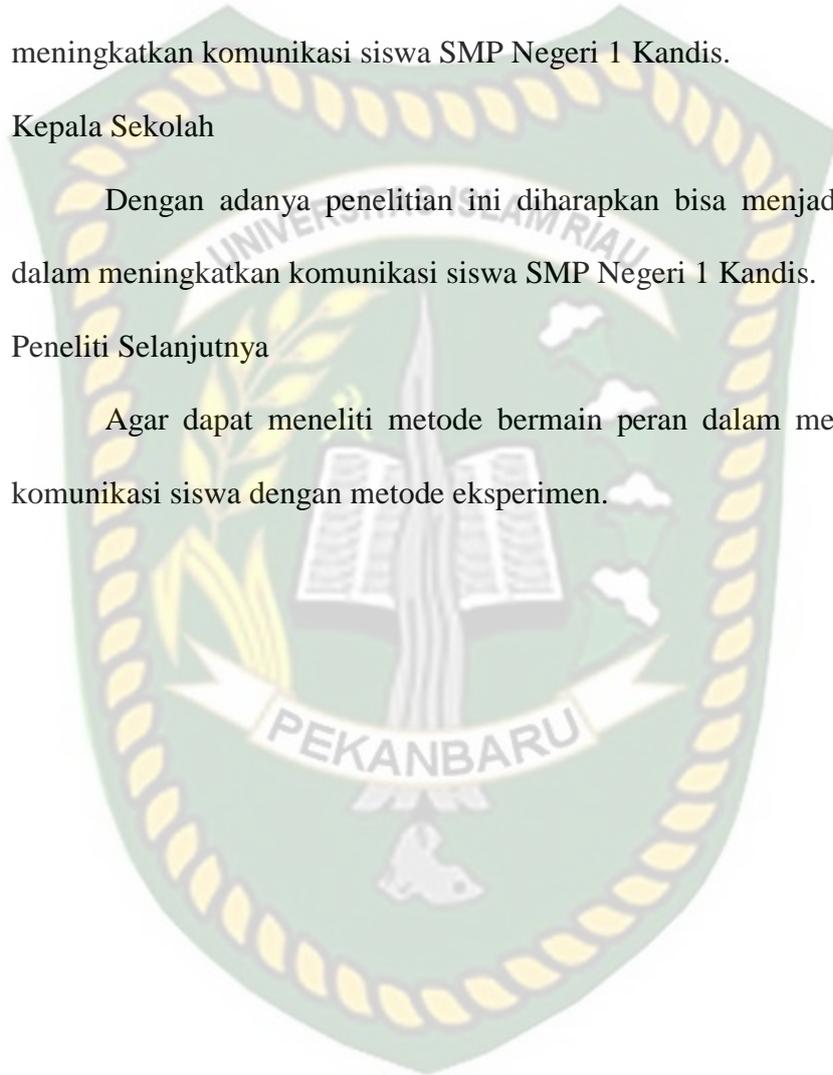
Agar dapat menerapkan penggunaan metode bermain peran di dalam proses belajar mengajar sehingga dapat melibatkan siswa untuk meningkatkan komunikasi siswa SMP Negeri 1 Kandis.

2. Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman dalam meningkatkan komunikasi siswa SMP Negeri 1 Kandis.

3. Peneliti Selanjutnya

Agar dapat meneliti metode bermain peran dalam meningkatkan komunikasi siswa dengan metode eksperimen.



## DAFTAR KEPUSTAKAAN

### Buku

- Anshori, M. & Iswati, S. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: edisi 1*. Airlangga University Press.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rakhmat, J. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*: Kencana.
- Sanjaya. W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Sumantri, M. S. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Tambak, S. 2009. *Pendidikan Komunikasi Islami*. Tangerang: STIT Islamic Village.

### Skripsi

- Fakhrul Arifin, N. (2017). Implementasi Strategi Interactive Learning Dalam Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Nu Al Ma'ruf Kudus, *Skripsi*, (Doctoral dissertation, STAIN Kudus).
- Hayati, F. Simatupang, Y. J. Amelia, L. & Ningsih, A. (2018, October). Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Merduati Banda Aceh. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018, *Skripsi*, STKIP Bina Bangsa Getsempena.

Jumriah, S. Haling, A. & Muin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa di Sd N 223 Inpres Tangkuru Kabupaten Maros, *Skripsi*, (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

### Jurnal

Aminah, S. Tommy, T. W. & Devi, Y. (2017). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1): 15-22.

Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Eksespresif) TK Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 1(2): 105-110.

Ardini, P. P. (2012). Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1): 44-58.

Audelia, D. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD (Doctoral Dissertation).

Bellina, O. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berkomunikasi Siswa TK. *Jdmp (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 4(1): 60-64

Fatimah, F. (2012). Kemampuan Komunikasi Matematis dan Pemecahan Masalah Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 16(1): 249-259.

Haniah, N. (2014). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors.

Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2): 221-230.

Hendriana, H. & Gida, K. (2019). Self-Efficacy dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 3(1): 153-164.

Hermansyah, A. K. Suyono, S. & Hasanah, M. (2017). Desain Pembelajaran Berbicara Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Moral Kemanusiaan Melalui Bermain Peran. *Jurnal Edukasi*, 4(1): 38-42.

Hodiyanto, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Di Tinjau Dari Gender. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2): 219-228.

- Latifah, Z. A. (2020). Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 1 Boyolangu Tulungagung.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal MediaTor*, 10(1): 109-120.
- Juhrani, J. Suyitno, H. & Khumaedi, K. (2017). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Berdasarkan Self-Efficacy Siswa pada Model Pembelajaran Mea. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Unnes*, 6(2): 251-258.
- Mardiani, L. & Yetti, R. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1): 499-504.
- Muslihi, M. T. & Andita, D. A. (2020). PKM Peningkatan Komunikasi Berbasis Game Animasi Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 3(2): 46-51.
- Nurhasanah, I. A. Sujana, A. & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 611-620.
- Putra, A. & Diah, A. P. (2018). Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2): 17-25.
- Rachmayani, D. (2014). Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2(1): 13-23.
- Rahmawati, D. A. Prasetyo, A. & Pusari, R. W. (2019). Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Padaanak Kelompok a Di Kb-Tk Islam Daarus Salaam Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Rochman, A. Sidik, A. & Nazahah, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web di SMK Al-Amanah. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(1).
- Sugandi, A. I. Martin. B. (2018). Penerapan Pendekatan Konstektual Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Analisa*, 4(1): 16-23.
- Wijayanto, A. D. Siti, N. F. & Ika, W. A. (2018). Penerapan Pendekatan Konstektual Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendikia*, 2(1): 97-104.