

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi penelitian di MA NU Mu'allimat Kudus. Objek dan fokus penelitian ini adalah terkait dengan studi analisis implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie*. Untuk memberikan gambaran tentang lokasi dan objek penelitian. Berikut ini penulis deskripsikan hal-hal yang relevan dalam penulisan laporan hasil penelitian ini.

Sejarah singkat Madrasah Aliyah Mu'allimat NU Kudus. Madrasah Aliyah Mu'allimat NU Kudus didirikan pada hari Sabtu Legi Tanggal 1 Muharram 1375 H bertepatan dengan tanggal 20 Agustus 1955 M, berdirinya madrasah ini adalah sebagai respon terhadap perkembangan dan dinamika kehidupan, khususnya yang menyangkut masalah perempuan. Menurut tradisi kuno Kudus Kulon, perempuan ditempatkan pada posisi yang kurang menguntungkan yakni sebagai *Konco Wingking* sehingga oleh karenanya di Kudus ada istilah **wanita pingitan**.

Melihat fenomena ini timbullah ide dari kalangan ulama' kiai dan Tokoh masyarakat yang dipelopori oleh Bapak Masyhud (Ketua Nu cabang kudus dan ketua DPRD Kab. Kudus) untuk mengangkat harkat kehidupan wanita dalam ikut berkhidmat pada agama, masyarakat dan negara. Maka atas inisiatif para Ulama' dan kiai didirikanlah madrasah yang khusus menerima murid perempuan. Ide ini mendapat respon positif dari kalangan perempuan, sehingga seorang dermawan sekaligus tokoh wanita Ibu Suhartini binti Masyhud mewakafkan sebidang tanah seluas 1.267 M2 dan tercatat dalam akta wakaf No: W.2/II/01/83 tanggal 29 Januari 1983.

Dalam perjalanan selanjutnya Madrasah Aliyah Nahdlotul Ulama Mu'allimat Kudus mengalami perkembangan yang sangat menggembirakan, bahkan menjadi pilihan utama bagi perempuan kudus, khususnya mereka yang berekonomi menengah keatas, bahkan mengalahkan sekolah umum yang ada di Kudus. Pada tahap berikutnya tepatnya tanggal 07 Juli 1980, Madrasah Aliyah Mu'allimat Nahdlotul Ulama Kudus

memperoleh status terdaftar dalam Departemen Agama dengan piagam nomor WK/5.C/43/Pgm/1980.

Letak geografis Madrasah Aliyah Mu'allimat Nu Kudus berada pada daerah yang sangat strategis yakni pada pusat kota Kudus yang merupakan kota industri dan kota santri karena di Kudus terdapat dua wali yaitu Sunan Kudus Syeh Ja'far Shodiq dan Sunan Muria Raden Umar Said. Letak Madrasah Aliyah Mu'allimat NU Kudus berada di Jl. KH. Wahid Hasyim No. 04 Kudus, sebelah barat pusat pemerintahan kabupaten Kudus, kurang lebih 300 m dari alun-alun Simpang Tujuh. Karena letaknya dipusat keramaian kota maka Madrasah Aliyah Mu'allimat NU Kudus merupakan salah satu parameter profil Madrasah Aliyah di Kudus.<sup>1</sup>

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini berjudul “Studi Analisis Implementasi Metode *Role Play* Melalui Media *Short Movie* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus”. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang bagaimana pengalaman belajar peserta didik yang menerapkan metode *Role Play* melalui media *Short Movie* di MA NU Mu'allimat Kudus khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Data yang disajikan merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi maupun wawancara yang dilakukan dengan pihak-pihak terkait. Guru dan peserta didik sebagai informan dalam melaksanakan penelitian ini. Data-data tersebut juga didukung dengan dokumentasi tentang proses penerapan metode *Role Play* dan juga media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Beberapa informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik kelas XII IPA 2 MA NU Mu'allimat Kudus. Adapun lebih jelasnya mengenai hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Data Dokumentasi, Profil MA Mu'allimat NU Kudus, dikutip pada tanggal 24 Agustus 2019

### 1. Data tentang perencanaan implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan peneliti dalam menemukan data-data yang valid tentang pengalaman belajar peserta didik dengan implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada informan dan juga terdapat dokumentasi yang menunjang data-data yang didapatkan oleh peneliti.

Implementasi metode *Role Play* merupakan metode yang cocok untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar dapat menarik perhatian peserta didik. Jika pada sebelumnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan metode yang biasanya sering digunakan guru pada umumnya saat mengajar seperti halnya metode ceramah dan tanya jawab, yang menyebabkan peserta didik merasa bosan, jenuh bahkan mengantuk dan tidak fokus pada penjelasan dari guru karena hanya mendengarkan guru bercerita tentang materi pembelajaran. Tidak jarang juga peserta didik tidak memerhatikan penjelasan dari guru karena dirasa pembelajaran membosankan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal ini tentunya membuat peserta didik tidak dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik dan pembelajaran dianggap kurang efektif karena peserta didik tidak mengerti tentang yang dijelaskan oleh guru.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, mengatakan:

“Iya, jadi saya menggunakan metode *Role Play* ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karena selama ini pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dianggap siswa itu tidak menyenangkan, membosankan, malas untuk mendengarkan karena memang mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam itu kan mempelajari tentang sejarah, cerita masa lampau, apa yang bisa menjelaskan pelajaran tentang cerita? kan memang harus menceritakan yang biasanya dilakukan dengan metode ceramah. Jadi saya berinisiatif menggunakan metode *Role Play*, sebagai cara untuk menjelaskan materi pelajaran tentang sejarah yang terjadi di masa lampau, dan media *Short Movie* juga mendukung metode *Role Play* agar siswa menjadi lebih bersemangat untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam karena akan lebih menyenangkan jika media pembelajaran yang digunakan menyenangkan”.<sup>2</sup>

Penerapan metode *role play* untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan mampu menjadi daya tarik bagi peserta didik agar lebih antusias untuk mempelajari materi sejarah. Penggunaan metode pembelajaran akan lebih maksimal dan menarik jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran *Short Movie* sebagai media pembelajaran yang mendukung dalam penerapan metode *Role Play* untuk kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang menarik perhatian peserta didik dalam belajar, yang diharapkan peserta didik dapat paham dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan tidak lagi menganggap saat pembelajaran Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu membosankan tapi menjadi menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.

Suatu pembelajaran perlu adanya perencanaan. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan yang dilakukan oleh guru yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tujuannya yaitu untuk memberikan rancangan mengenai pembelajaran yang akan disampaikan sehingga pembelajaran dapat berjalan secara terstruktur, mempersiapkan materi yang akan disampaikan, menentukan metode pembelajaran, media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran dan

---

<sup>2</sup> Ni'matul Hidayah, wawancara oleh penulis, pada tanggal 9 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

mempersiapkan penilaian untuk mengevaluasi peserta didik.

Tahap perencanaan ini guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran dengan isi materi pembelajaran, sumber belajar berupa buku SKI dan buku-buku referensi yang relevan, media pembelajaran seperti video atau film, laptop, LCD, proyektor, langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar, dan penilaian pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk proses pembelajaran yang menerapkan metode *role play* melalui media *short movie* ini, seperti yang disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran SKI, yang mengatakan:

“Proses belajar dengan menerapkan menerapkan metode *Role Play* melalui media *Short Movie*, peserta didik saya bagi menjadi beberapa kelompok kemudian saya instruksikan untuk melakukan bermain peran (*Role Play*) sesuai isi materi pelajaran yang sudah saya tentukan dengan kelompok masing-masing. Kemudian saya suruh untuk mendokumentasikan menjadi sebuah video. Setelah selesai lalu ditayangkan dengan menggunakan LCD proyektor di kelas di depan teman-temannya yang lain (kelompok yang lain). Kegiatan bermain peran ini saya perbolehkan diluar jam sekolah dan saya berikan waktu satu minggu untuk menyelesaikannya.”<sup>3</sup>

Pada perencanaan proses pembelajaran yang menerapkan metode *role play* melalui media *short movie* guru pengampu mata pelajaran SKI menginstruksikan kepada peserta didik pembelajaran menggunakan metode *role play* atau bermain peran, melakukan sebuah drama berdasarkan materi terkait pembelajaran sesuai dengan yang didapat kelompoknya masing-masing, dan pada saat melakukan drama didokumentasikan dalam bentuk video pendek untuk kemudian akan ditayangkan di kelas agar kelompok yang lain juga dapat menerima materi yang tidak didapat oleh kelompoknya.

---

<sup>3</sup> Ni'matul Hidayah, wawancara oleh penulis, pada tanggal 9 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

## 2. Data tentang pelaksanaan implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus

Metode *Role Play* yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran didalam kelas agar menarik perhatian peserta didik juga agar peserta didik terfokus untuk mempelajari materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru yang sedang mengajar, tak terkecuali juga pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terlebih materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah pelajaran tentang sejarah masa lampau. Jadi seorang guru harus bisa menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik dan peserta didik dapat menerima materi pelajaran tersebut dengan baik. Proses pembelajaran yang menerapkan metode *Role Play* melalui media *Short Movie* yang membuat peserta didik tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran SKI dimulai dengan guru pengampu mata pelajaran masuk kelas dan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran menyampaikan materi terkait, guru mata pelajaran memberikan sedikit penjelasan materi, kemudian guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat video drama sesuai materi yang telah diterima oleh masing-masing kelompok.<sup>4</sup>

Pendapat tentang proses implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran SKI, wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik kelas XII IPA 2 adalah sebagai berikut:

“Awalnya guru menugaskan untuk membuat video *short movie* tentang materi pelajaran yang akan dipelajari, terus dipersilahkan untuk membentuk kelompok, dan untuk naskah dialognya boleh mencari melalui google

---

<sup>4</sup> Ni'matul Hidayah, wawancara oleh penulis, pada tanggal 9 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

karena kan kalau drama ada naskah dan dialognya”.<sup>5</sup>  
(Salma Yumna Putri)

“Sebelumnya dibagi kelompok dulu, terus dikasih materi tentang yang akan dikerjakan, terus buat naskah dialog cari digoogle untuk referensinya, kalau masih ada yang kurang boleh tambahi dengan ide kelompoknya sendiri”.<sup>6</sup> (Khilma Rizki Nisa’uz Zuhaida)

“Pertama dibagi-bagi kelompok, setelah itu diberi materi untuk setiap kelompok, biasanya undian untuk mengambil materi untuk kelompok. Terus setelah itu membuat naskah dan dialog untuk bermain peran sesuai materi yang didapatkan. Boleh cari digoogle juga naskah dan dialognya”.<sup>7</sup> (Arina Khusna)

Pembelajaran dengan menerapkan metode *role play* yang dilakukan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh pada suatu peristiwa terkait materi yang telah ditentukan oleh guru sesuai dengan kelompoknya. Sebelum melakukan bermain peran peserta didik membuat naskah drama terlebih dahulu, karena materi SKI yang penjelasannya cukup panjang dan luas maka peserta didik harus meringkas materi yang berisi inti dari materi tersebut, agar peserta didik dapat mudah mengerti dan memahami materi yang kemudian akan disusun menjadi naskah. Peserta didik diperbolehkan mencari sumber lain untuk referensi materi selain yang ada di buku pelajaran SKI, seperti browsing diinternet atau yang lainnya.

Pada saat peserta didik bermain peran kegiatan tersebut didokumentasikan dengan merekam aktivitas peserta didik pada saat bermain peran menjadi sebuah video. peserta didik memerankan sesuai dengan tokoh yang telah ditentukan, berdialog antara pemain satu dengan pemain yang lain, dan beradegan sesuai cerita pada naskah.

---

<sup>5</sup> Salma Yumna Putri, wawancara oleh penulis, pada tanggal 4 November 2020, wawancara 2, transkrip

<sup>6</sup> Khilma Rizki Nisa’uz Zuhaida, wawancara oleh penulis, pada tanggal 9 November 2020, wawancara 7, transkrip

<sup>7</sup> Arina Khusna, wawancara oleh penulis, pada tanggal 4 November 2020, wawancara 4, transkrip

Saat proses pengambilan gambar video tidak selalu berjalan tanpa hambatan dari awal sampai akhir, karena bermain peran adalah peserta didik memerankan pada suatu cerita yang berisikan beberapa tokoh dan alur pada cerita maka terjadi dialog antar tokoh dan beberapa adegan pada cerita. Kesalahan seperti lupa dialog atau salah dialog dan mungkin juga kekeliruan adegan yang dilakukan saat proses pengambilan video/syuting ini menjadi kesan tersendiri bagi peserta didik sedang bermain peran, dari salah dialog atau adegan peserta didik dapat saling mengingatkan lawan mainnya sehingga menimbulkan keseruan dengan teman-teman sekelompoknya. Wawancara dengan peserta didik yang bernama Sofiya Izzatul Munawaroh peserta didik kelas XII IPA 2 mengatakan:

“Pada saat syuting untuk video itu menyenangkan dan merasa terhibur bisa bercanda dengan teman-teman karena salah ucapan dialog, salah-salah adegan, lalu saling mengingatkan antara pemain dengan pemain lainnya. Jadi itu yang membuat menyenangkan, terus juga semua anggota kelompok dapat saling mengerti materinya karena saling mengingatkan tadi, yang awalnya belum paham bisa menjadi paham.”<sup>8</sup>

Hal ini juga sejalan dengan yang dikatakan oleh peserta didik yang bernama Tsania putri Rachmawati peserta didik kelas XII IPA 2 yang mengatakan:

“Saat syuting bermain peran menyenangkan sekali, apalagi saat seperti ada yang salah-salah dialognya, ada yang lupa-lupa dengan naskah skenario ceritanya. Saat dialog adengannya seperti apa itu nanti yang lain akan saling mengingatkan kata-kata dialognya sambil bercanda dengan teman-teman kelompok, terus diulangi lagi dan diperbaiki adegan yang tadi ada salah-salah. Menurut saya itu menyenangkan dan dengan seperti itu yang saling

---

<sup>8</sup> Sofiya Izzatul Munawaroh, wawancara oleh penulis, pada tanggal 17 November 2020, wawancara 6, transkrip



mengingatkan jadi semua sama-sama mengetahui dan paham tentang materi pelajarannya.”<sup>9</sup>

Kesan yang menyenangkan dari pembelajaran membuat peserta didik menjadi antusias dan bersemangat untuk belajar SKI dengan diterapkannya metode *role play* dan menggunakan media *short movie*. Suasana yang menghibur dan menyenangkan sehingga materi pelajaran dapat mudah diterima oleh peserta didik.

Kesalahan-kesalahan yang umum terjadi pada saat demikian dalam pengambilan video, maka dari itu hasil video perlu adanya proses editing untuk hasil akhir yang rapi dan menarik untuk dipertontonkan di kelas. Media pembelajaran video pendek sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan peserta didik lainnya saat dipresentasikan di kelas dan tentunya bisa menarik perhatian peserta didik agar memperhatikan dan fokus kepada apa yang disampaikan oleh kelompok yang sedang mempresentasikan materinya. Seperti gambar berikut, ini adalah proses peserta didik saat sedang bermain peran dan divideokan oleh peserta didik yang lainnya.



**Gambar 4.1**

***Hasil video short movie. Peserta didik kelas XII IPA 2 kelompok 8 sedang melakukan role play tentang materi SKI Peradaban India Kuno***

---

<sup>9</sup> Tsania Putri Rachmawati, wawancara oleh penulis, pada tanggal 11 November 2020, wawancara 3, transkrip



**Gambar 4.2**  
**hasil video short movie. Peserta didik kelas XII IPA 2 sedang**  
**melakukan role play tentang materi Keteladanan Kholifah Umar**  
**Bin Khattab**

Hasil akhir dari pembuatan video *short movie* yang berisi tentang peserta didik yang melakukan metode *role play* pada pembelajaran SKI, video rekaman pada saat bermain peran dijadikan sebuah CD yang nantinya dikumpulkan kepada guru mata pelajaran SKI. Sebelum dibuat menjadi CD untuk dikumpulkan tentunya video melalui proses editing, agar tampilan video lebih menarik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Proses editing video yang cukup memakan banyak waktu menjadi kendala untuk peserta didik dalam menyelesaikan pengeditan video *short movie*, dalam beberapa alasan karena ada sebagian peserta didik yang belum terlalu paham dengan aplikasi untuk mengedit video. Hasil wawancara dengan peserta didik yang bernama Arina Khusna siswa kelas XII IPA 2, mengatakan:

“Ada kesulitan pada saat mengedit video, karena ada beberapa yang belum menguasai atau mengerti tentang aplikasi untuk editor video.”<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Arina Khusna, wawancara oleh penulis, pada tanggal 4 November 2020, wawancara 4, transkrip

Jadi kesulitannya karena peserta didik belum mengetahui apa saja yang ada dalam aplikasi edit video. Ada menu atau gambar yang menunjukkan fungsi-fungsi tertentu untuk mengedit video, seperti efek cahaya, memotong video panjang pendek durasi waktu, menambahkan efek suara atau tulisan ke dalam video dan lain sebagainya yang bisa membuat video tersebut menjadi lebih menarik dari sebelumnya.

Peserta didik dalam mengedit video menggunakan aplikasi kinemaster, karena menurut pendapat dari mereka aplikasi edit video kinemaster banyak menu-menu untuk mengedit video agar menjadi lebih menarik. Hal ini sesuai wawancara dengan peserta didik yang bernama Arina Khusna siswa kelas XII IPA 2, yang menambahkan penjelasannya:

“Saya pakai aplikasi edit video kinemaster, karena banyak pilihan-pilihan untuk mengedit video sesuai yang diinginkan, agar video setelah diedit jadi lebih baik dan bagus sesuai yang diharapkan.”<sup>11</sup>

Ini sependapat dengan yang dikatakan oleh Nanik Windayanti, yang mengatakan:

“Saya pakai aplikasi edit video kinemaster, karena diaplikasi kinemaster tersebut menurut saya lengkap, ada banyak pilihannya untuk mengedit dan mengubah video yang sebelumnya menjadi video yang bagus dan menarik”.<sup>12</sup>

Beberapa pendapat dari peserta didik untuk aplikasi mengedit video peserta didik menggunakan aplikasi kinemaster yang punya banyak item-item untuk mengedit video. Aplikasi kinemaster yang lebih lengkap menjadi pilihan tersendiri bagi beberapa peserta didik yang menggunakannya dibanding aplikasi edit video yang lain.

Pada tahap akhir kemudian setelah video *short movie* yang telah dibuat dan sudah melalui proses editing langkah selanjutnya video tersebut dijadikan VCD untuk

---

<sup>11</sup> Arina Khusna, wawancara oleh penulis, pada tanggal 4 November 2020, wawancara 4 transkrip

<sup>12</sup> Nanik Windayanti, wawancara oleh penulis, pada tanggal 17 November 2020, wawancara 5, transkrip

dikumpulkan kepada guru pengampu mata pelajaran SKI oleh peserta didik akan diputar di depan layar LCD di dalam kelas untuk ditayangkan ke kelompok yang lainnya agar dapat mengetahui materi yang kelompok lain kerjakan dan tidak hanya terfokus dan paham pada materi kelompoknya sendiri, tetapi juga materi yang lain dari kelompok lainnya.

Tidak ada evaluasi yang terlalu signifikan dari guru mengenai video yang telah dibuat oleh peserta didik, peserta didik hanya menonton video dari tiap kelompok yang ditayangkan. Guru lebih fokus pada materi dan memberikan penjelasan lebih detail terkait materi yang ada di dalam video yang telah dibuat oleh peserta didik. Hal ini jelas seperti yang dikatakan oleh peserta didik yang bernama Nanik Windayanti kelas XII IPA 2, dalam wawancara oleh peneliti saat ditanya mengenai ada evaluasi tentang hasil penerapan metode *role play* melalui video *short movie* yang telah dibuat mengatakan:

“Tidak tahu ada evaluasi atau tidak, videonya cuma ditonton sekelas dan dijelaskan materinya.”<sup>13</sup>

Jadi, tidak ada evaluasi dari guru mengenai video yang dibuat oleh peserta didik. Guru hanya menjelaskan kembali dengan lebih rinci tentang materi yang disampaikan di dalam video yang sudah dibuat oleh peserta didik dan telah ditayangkan di kelas, dan menjawab pertanyaan peserta didik jika ada yang belum memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan.

### **3. Data tentang hasil implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus.**

Pada tahap ini guru melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Penilaian pembelajaran merupakan langkah akhir yang dilakukan guru dalam setiap selesai pembelajaran untuk menilai hasil belajar peserta didik. Kegiatan akhir dalam pembelajaran

---

<sup>13</sup> Nanik Windayanti, wawancara oleh penulis, pada tanggal 17 November 2020, wawancara 5, transkrip

guru melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik menyerap pembelajaran. Evaluasi dapat juga mengukur keberhasilan dalam mengajar dan dapat dijadikan introspeksi untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Hasil wawancara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran SKI, mengatakan:

“Setelah peserta didik membuat video *short movie* dan bermain peran, dokumentasi rekaman video itu saya suruh untuk menjadikan CD agar lebih mudah dikumpulkan dan dijadikan satu dengan beberapa video dari masing-masing kelompok. Saat pembelajaran di kelas akan diputar melalui layar LCD proyektor dan ditayangkan di kelas. Setiap selesai pembelajaran saya memberikan penjelasan singkat terkait materi yang ada dalam video dan mempersilahkan peserta didik untuk tanya jawab terkait materi, atau saya yang bertanya kepada peserta didik tentang materi yang ada dalam video, untuk saya mengetahui sejauh mana peserta didik dalam menerima dan memahami pelajaran.”<sup>14</sup>

Guru memberikan penilaian langsung terhadap pembelajaran menggunakan metode *role play* untuk mengetahui seberapa berhasilnya ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Guru mengamati proses pembelajaran di kelas, peserta didik memberikan sikap yang baik, aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru menilai pengetahuan dengan cara tanya jawab secara langsung terkait materi, peserta didik aktif bertanya, respon aktif dalam pembelajaran menjawab pertanyaan dari guru. Peserta didik juga mampu melakukan kerja kelompok mendiskusikan tentang tugas yang diberikan oleh guru.

Guna mendapatkan data yang lebih valid mengenai implementasi metode *role play*, penggunaan metode pembelajaran sangat penting oleh karena itu guru harus menyampaikan materi secara maksimal kepada peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan metode *role*

---

<sup>14</sup> Ni'matul Hidayah, wawancara oleh penulis, pada tanggal 9 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

*play*, selain peserta didik mendapatkan pemahaman teori juga mendapatkan ketrampilan dalam mengikuti pelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, tidak hanya melihat dan mendengarkan saja melainkan peserta didik juga melakukan, sehingga peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat menyenangkan, wawancara dengan beberapa peserta didik menyatakan lebih menyenangkan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Play* dan media *Short Movie* daripada pembelajaran sebelum menerapkan metode *Role Play* dan juga media *Short Movie*. Mereka mengatakan lebih antusias dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran SKI dengan menerapkan metode *Role Play* dan media *Short Movie* dalam pembelajarannya, seperti yang dikatakan oleh peserta didik yang bernama Tsania Putri Rachmawati peserta didik kelas XII IPA 2, yang mengatakan:

“Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Play* dan media *Short Movie* menurut saya sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Saya lebih antusias dengan mata pelajaran SKI karena metode pembelajaran yang membuat saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran SKI.”<sup>15</sup>

Hasil wawancara dengan peserta didik yang bernama Salma Yumna Putri kelas XII IPA 2, mengatakan:

“Proses pembelajaran *Role Play* dan menggunakan media *Short Movie* membuat siswi tidak jenuh dalam belajar, belajar lebih rileks. Pembelajaran tidak membosankan dan tidak membuat mengantuk karena metode dan media pembelajarannya yang menarik untuk belajar SKI.”<sup>16</sup>

Kesan menyenangkan yang didapat oleh peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan mengimplementasikan metode *Role Play* melalui media

---

<sup>15</sup> Tsania Putri Rachmawati, wawancara oleh penulis, pada tanggal 11 November 2020, wawancara 3, transkrip

<sup>16</sup> Salma Yumna Putri, wawancara oleh penulis, pada tanggal 4 November 2020, wawancara 2, transkrip

*Short Movie* yang diterapkan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membuat peserta didik merasa senang dan tertarik dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penerapan metode belajar *Role Play* yang menarik akan memberikan kesan tersendiri untuk peserta didik dan menyenangkan untuk diikuti, yang dalam hal ini akan memudahkan peserta didik untuk menerima materi yang akan disampaikan oleh guru. Penggunaan media untuk mendukung metode pembelajaran juga akan menarik perhatian peserta didik agar fokus peserta didik hanya tertuju pada proses pembelajaran yang sedang diikuti.

### C. Analisis Data

#### 1. Data tentang perencanaan implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan potensi yang ada. Pendidikan yang berlangsung di sekolah tidak terlepas dari yang namanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan, salah satunya adalah penyampaian materi pelajaran. Selama proses pembelajaran seorang guru harus berusaha mengajak peserta didik untuk terlibat aktivitas-aktivitas pembelajaran.

Seorang guru sebagai pengajar harus memiliki beragam kompetensi untuk menunjang profesionalitas tugas dan perannya agar peserta didik dapat mencapai target kompetensi yang akan dicapai, oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat belajar dengan maksimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan pendidik dalam mengajar. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk

mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>17</sup>

Penggunaan metode pembelajaran akan lebih maksimal dan menarik jika didukung dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>18</sup> Metode pembelajaran dan media pembelajaran diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat menghidupkan suasana kelas yang aktif, membuat peserta didik merasa tertarik dan merasa menyenangkan mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas yang akan memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus yaitu metode pembelajaran *Role Play*.

Metode *role play* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas dan ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan materi yang dipelajari tanpa ada keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar materi pelajaran.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Nurlela, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas V SDN Bangsal Aceh*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Humaniora Volume 4 Nomor 4, 2018, hlm 421. Diakses pada 4 Maret 2020 <http://www.publikasiilmiah.com/wp-content/uploads/2018/09/1.-Nurlela-ACEH-420-431.pdf>

<sup>18</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 163.

<sup>19</sup> Ismawati Alidha Nurhasanah dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah, Volume 1, No 01, 2016, hlm 613. Diakses pada 11 Februari 2020 <https://ejournal.upi.edu>



Dengan penggunaan metode *role play* pada pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik semangat dalam belajar dan tidak merasa jenuh. Melalui bermain peran peserta didik akan memperagakan dan mendiskusikan materi pelajaran secara bersama-sama perserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Pada kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menerapkan metode *role play* dilaksanakan dengan tahap perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan merupakan suatu cara untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perlunya perencanaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat dicapai perbaikan pembelajaran. Upaya perbaikan pembelajaran ini dilakukan dengan salah satu asumsi agar pembelajaran yang dilakukan bermuara pada ketercapaian tujuan pembelajaran.<sup>20</sup>

Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus, guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai pedoman utama dalam mengajar mengena seluruh kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dengan menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran proses pembelajaran akan lebih mudah terlaksana dengan baik karena sudah ada rencana sebelumnya. Perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam meliputi kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator, tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar yang terkait, sampai dengan penilaian pembelajaran.

---

<sup>20</sup> Amiruddin, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2016), 4-5.

## 2. Data tentang pelaksanaan implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus

Pada metode *role play* (bermain peran) peserta didik dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari dan peserta didik akan berusaha mengatasi setiap yang terjadi dari peran yang dimainkan, sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri konsep dari materi yang dipelajari.<sup>21</sup> Metode *role play* yang melibatkan peserta didik secara langsung, keterlibatan peserta didik secara langsung tersebut menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang merupakan inti dari kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus dengan implementasi metode *role play* melalui media *short movie* dapat disimpulkan yaitu sebelum pembelajaran dimulai guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu, memberikan

---

<sup>21</sup> Riri Mardiyana, *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)*, Jurnal Pakar Pendidikan, Volume 10, No 02, Juli 2012, hlm 152. Diakses pada 17 April 2020 [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35555959/40-76-1-SM.pdf?1415910351=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENINGKATKAN\\_KEAKTIFAN\\_DAN\\_HASIL\\_BELAJAR.pdf&Expires=1618967702&Signature=TgSBryadNlp1UW1K8ce1OErJ8v-mlJxcbxh-qsHyNBDhL5070luzvA4T33s5tJ9sBmnBefoUbb9uuolOLD~4XSq72PmyyZi5QCqqwGQ1w14FrpnmYE6ACclyAOvEFtctUY7WaP9H8bRq4geoV7oPAM1Fc-QfAJZ1-rNOKaKtZPzd6QoI3ToJfxsZzh6r-1V56Mn3CUVQdNhfa3JmMq11VgxsA3a-oZRaHGgwLji0fk4Ze7jSQMMqXTRxYrQKeXQb9J4FsxppHolncT~Z-3D8OL-kw7Y5GQqZr2~-6lGjUEx1THI2ZtKLLB2T6zN7Tub0pTgMfplPMEBgvs3jOeX4w\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35555959/40-76-1-SM.pdf?1415910351=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENINGKATKAN_KEAKTIFAN_DAN_HASIL_BELAJAR.pdf&Expires=1618967702&Signature=TgSBryadNlp1UW1K8ce1OErJ8v-mlJxcbxh-qsHyNBDhL5070luzvA4T33s5tJ9sBmnBefoUbb9uuolOLD~4XSq72PmyyZi5QCqqwGQ1w14FrpnmYE6ACclyAOvEFtctUY7WaP9H8bRq4geoV7oPAM1Fc-QfAJZ1-rNOKaKtZPzd6QoI3ToJfxsZzh6r-1V56Mn3CUVQdNhfa3JmMq11VgxsA3a-oZRaHGgwLji0fk4Ze7jSQMMqXTRxYrQKeXQb9J4FsxppHolncT~Z-3D8OL-kw7Y5GQqZr2~-6lGjUEx1THI2ZtKLLB2T6zN7Tub0pTgMfplPMEBgvs3jOeX4w_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

motivasi kepada peserta didik dalam belajar, menumbuhkan semangat dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan tanyajawab sederhana terkait materi yang akan dipelajari.

Langkah-langkah untuk bermain peran yaitu :

1. Persiapan
  - a. Menentukan masalah-masalah sosial yang menarik untuk dibahas
  - b. Menyiapkan dan menyusun skenario yang akan ditampilkan
  - c. Menunjukan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario
  - d. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari beberapa peserta didik.<sup>22</sup>
2. Pelaksanaan Metode *Role Play*
  - a. Peserta didik yang ditunjuk untuk memerankan skenario bermain main peran sesuai perannya
  - b. Bermain peran berhenti pada titik penting atau berhenti jika terdapat tingkah laku tertentu yang harus dihentikannya permainan bermain peran tersebut
  - c. Setiap peserta didik berpartisipasi pada situasi bermain peran.<sup>23</sup>
3. Evaluasi Bermain Peran
  - a. Peserta didik bersama-sama berdiskusi untuk memecahkan masalah persoalan yang ada pada drama yang dilakukan tersebut

---

<sup>22</sup> Kiromim Baroroh, *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Volume 8 Nomor 2, 2011, hlm 151. Diakses pada 24 Februari 2020  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/login?source=%2Findex.php%2Fjep%2Farticle%2Fview%2F793>

<sup>23</sup> Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala, Volume 1 Nomor 1, 2015, hlm 55. Diakses pada 24 Mei 2020  
<http://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/345/328>

- b. Guru memberikan penguatan terhadap materi dalam permainan *role play* (bermain peran) yang telah dilakukan tersebut.<sup>24</sup>

Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menerapkan metode *Role Play* dan media *Short Movie* dalam pembelajarannya yaitu peserta didik di dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru memberikan materi kepada setiap kelompok. Peserta didik diminta untuk melakukan bermain peran (*Role Play*) sesuai materi yang telah diberikan oleh guru. Peserta didik mendiskusikan peran untuk tokoh yang akan dimainkan dengan kelompoknya masing-masing, dengan adanya diskusi kelompok peserta didik dapat menyusun teks cerita pendek dengan baik sesuai dengan materi kelompoknya dan menentukan siapa yang bertugas dalam memainkan peran, salah seorang lainnya mendokumentasikan kegiatan bermain peran (*Role Play*) tersebut dengan cara merekam/mevideokan.

Pada saat proses merekam atau membuat film perlu adanya persiapan agar hasil sesuai dengan apa yang diharapkan, termasuk juga skenario yang disusun dapat menjadi panduan tentang apa yang harus dikerjakan selama proses pengambilan video atau *shooting*. Kesiapan semua anggota kelompok dalam menjalankan perannya masing-masing tidak hanya para pemain peran tapi narator dan juga seorang yang bertugas mevideokan dan kesiapan lainnya menjadi tanggungjawab dari masing-masing yang bertugas.

Setelah pembuatan video kemudian melalui proses *editing* sebelum akhirnya dibuat kaset CD untuk selanjutnya diberikan kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk di cek terlebih dahulu. Pada proses mengedit video yang dapat dilakukan adalah

---

<sup>24</sup> Kiromim Baroroh, *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Volume 8 Nomor 2, 2011, hlm 152. Diakses pada 24 Februari 2020  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/login?source=%2Findex.php%2Fjep%2Farticle%2Fview%2F793>

melakukan pemotongan, pemilihan dan penyusunan ulang video yang sesuai dengan panduan skenario yang telah dibuat. Pengeditan video selain memotong memilih dan menyusun ulang video juga dapat dilengkapi dengan *soundeffect*, *animation* dan lain sebagainya untuk menghidupkan film dan juga agar lebih menarik perhatian jika ditonton.

Kemudian setelah selesai proses editing selesai file video tersebut dijadikan sebuah kaset CD yang nantinya akan dikumpulkan kepada guru mata pelajaran SKI. Peserta didik diberi waktu kurang lebih satu minggu untuk menyelesaikan tugasnya. Hasil tugasnya akan ditayangkan di kelas agar kelompok lain dapat memahami juga materi dari masing-masing kelompok, tidak hanya terpaku dan fokus pada materi kelompoknya sendiri. Hal ini juga dengan didampingi guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang akan menjelaskan apa yang tidak dimengerti oleh peserta didik tentang materi yang disampaikan. Guru biasanya membuka sesi tanya jawab setelah materi pelajaran disampaikan.

Ada beberapa kelebihan dalam penerapan metode pembelajaran *role play*, yaitu:

1. Melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif, peserta didik mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama.
2. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap peserta didik melalui pengamatan pada saat melakukan penerapan metode bermain peran.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Hasan Basri, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume

### 3. Data tentang hasil implementasi metode *Role Play* melalui media *Short Movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus

Hasil belajar diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan yang menuju pada perubahan yang positif. Jadi dengan adanya hasil belajar, pendidik dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.<sup>26</sup>

Berdasarkan data penelitian yang didapat oleh peneliti, hasil pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran SKI, peserta didik merasa pembelajaran SKI menyenangkan dengan menggunakan metode *role play*. Hasil penilaian guru bahwa peserta didik menunjukkan sikap positif dengan implementasi metode *role play* pada kegiatan pembelajaran, peserta didik menjadi bersemangat, berantusias dan tentunya peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil implementasi metode *role play* melalui media *short movie*, guru melakukan penilaian atau mengevaluasi dari implementasi metode *role play* yang telah dilakukan oleh peserta didik. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan dalam bermain peran yang dilakukan peserta didik. Penilaian yang diberikan guru dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan

---

1, Nomor 1, Juli 2017, hlm 42. Diakses pada 2 Maret 2020 <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/4368>

<sup>26</sup> Nurul Kumalasari, *Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Badrussalam Surabaya*, Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Volume 16 Nomor 2, September 2020, hlm 166. Diakses pada 5 Januari 2021 <http://jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/attaqwa/article/view/53>

metode *role play* melalui media *short movie* ini bisa dilihat dari kemampuan peserta didik dalam memahami isi cerita melalui tokoh yang diperankannya. Melalui bermain peran peserta didik mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga peserta didik bersama-sama mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Penilaian yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam guru memberikan penilaian langsung yaitu guru mengamati proses belajar peserta didik melalui hasil video yang telah dibuat oleh peserta didik dalam pembelajaran menggunakan metode *role play*, melihat kecakapan dalam berbicara, menilai pengetahuan dengan cara tanya jawab secara langsung di kelas terkait materi yang sudah dipelajari.

Penilaian selanjutnya yaitu penilaian pada penilaian tengah semester, penilaian tengah semester ini dilaksanakan pada pertengahan semester dari pembelajaran berbentuk tes tertulis dari materi selama setengah semester yang sudah ditetapkan dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XII. Ada lagi yaitu penilaian akhir semester ini merupakan akhir penilaian secara keseluruhan dalam satu semester sebagai lulus penentu lulus atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diimplementasikan metode *role play* melalui media *short movie*. Kegiatan yang dilakukan guru pada penilaian ini adalah untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik disetiap akhir semester.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di MA NU Mu'allimat Kudus peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role play* dapat memberikan kesan yang menyenangkan bagi peserta didik serta penggunaan media pembelajaran *short movie* menjadi daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil dari pembelajaran yang dilakukan peserta didik yang memberikan kesan menyenangkan pada kegiatan pembelajaran membuat

peserta didik antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang tentunya akan berdampak baik pada hasil pembelajaran peserta didik

