

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTS NEGERI BELOPA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo

Oleh,

MUH. HASBI
NIM 09.16.2.0479

IAIN PALOPO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PALOPO
2014**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTS NEGERI BELOPA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo

Oleh,

MUH. HASBI
NIM 09.16.2.0479

Dibimbing Oleh:

1. **Dra. Fatmaridha Sabani, M.Ag**
2. **Drs. Syahrudin, M.HI.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM JURUSAN TARBİYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PALOPO
2014**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : **MUH. HASBI**
NIM : 09.16.2.0479
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, Februari 2014

Yang Membuat Pernyataan.

MUH. HASBI
NIM 09.16.2.0479

IAIN PALOPO

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “ *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Belopa*”, yang ditulis oleh, **MUH. HASBI NIM: 09.16.2.0479**. Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa tanggal 18 Maret 2014, bertepatan dengan tanggal 17 Jumadil Awal 1435 H, telah memperbaiki skripsi sesuai dengan catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

18 Maret 2014 M
17 Jumadil Awal 1435 H

Tim Penguji:

- | | | |
|---------------------------------|-------------------|---------|
| 1. Prof. Dr. H. Nihaya M, M.Hum | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Dra. Nursyamsi, M.Pd.I | Penguji I | (.....) |
| 4. Drs. Baso Hasyim, M.Sos.I | Penguji II | (.....) |
| 5. Dra. Fatmarida Sabani, M.Ag | Pembimbing I | (.....) |
| 6. Drs. Syahrudin, M.HI. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:

Ketua STAIN Palopo,

Ketua Jurusan Tarbiyah,

Prof. Dr. H. Nihaya M, M.Hum.
NIP. 19511231 198003 1017

Drs. Hasri, M.A.
NIP. 19521231 1980031 036

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Lamp : -

Palopo, Februari 2014

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo
Di,-
Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan bimbingan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **MUH. HASBI**
NIM : 09.16.2.0479
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Judul Skripsi : ***Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Belopa***

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah layak untuk diujikan.
Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I

IAIN PALOPO

Dra. Fatmaridha Sabani, M.Ag
NIP 19690208 200003 2 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Lamp : -

Palopo, Februari 2014

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo
Di,-
Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Nama : **MUH. HASBI**
NIM : 09.16.2.0479
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Judul Skripsi : ***Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Belopa***

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah layak untuk diujikan.
Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing II

IAIN PALOPO

Drs. Syahrudin, M.HI.
NIP 19651231 199803 1 007

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul : ***Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Belopa***

Yang disusun oleh :

Nama : **MUH. HASBI**
NIM : 09.16.2.0479
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jurusan : Tarbiyah

Disetujui untuk diujikan pada ujian munaqasyah.
Demikian untuk proses selanjutnya.

Palopo, Februari 2014

Pembimbing I,

Pembimbing II

Dra. Fatmaridha Sabani, M.Ag
NIP 19690208 200003 2 001

Drs. Syahrudin, M.HI.
NIP 19651231 199803 1 007

IAIN PALOPO

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الْمَلِكِ الْحَقِّ الْمُبِينِ اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، خَاتَمِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ الطَّيِّبِينَ، وَأَصْحَابِهِ الْأَخْيَارِ أَجْمَعِينَ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ.

Segala puji bagi Allah swt. Ar-Rahman Ar-Rahim yang selalu mendengarkan segala pinta penulis dan yang telah memberikan petunjuk besar pada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.

Salawat dan Salam selalu tercurahkan kepada beliau Nabi Agung Muhammad saw, yang akan memberikan syafa'at kepada ummatnya yang taat. Dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini penulis tidak akan terlepas dari bimbingan dan dukungan dan bantuan dari semua pihak sehingga terselesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof Dr. Nihaya M., M.Hum., selaku Ketua STAIN Palopo, Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd, Drs. Hisban Thaha, M.Ag., Dr. Abdul Pirol, M.Ag, masing-masing selaku Wakil Ketua I, Wakil Ketua II, Wakil Ketua III, yang senantiasa berusaha meningkatkan mutu STAIN Palopo.
2. Drs. Hasri, M.A. dan Drs. Nurdin K., M.Pd Selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Tarbiyah, Dra. St. Marwiyah, M.Ag. Selaku Kordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Dra. Fatmaridha Sabani, M.Ag. dan Drs. Syahrudin, M.HI. masing-masing selaku pembimbing I dan II, yang telah memberikan arahan kepada penulis dengan sabar, tulus dan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Nursyamsi, M.Pd.I dan Drs. Baso Hasyim, M.Sos.I, selaku Penguji I dan II.
5. Bapak dan Ibu Dosen STAIN Palopo yang sejak awal perkuliahan telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

6. Wahida Jafar, S.Ag., Kepala perpustakaan STAIN Palopo beserta staf yang telah menyediakan buku-buku dan melayani penulis untuk keperluan studi kepustakaan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Hijeria, S.Ag.,MA selaku Kepala MTs Negeri Belopa, yang telah memberikan izin penelitian, dan membantu memberikan keterangan menyangkut permasalahan penelitian ini.
8. Teristimewa kedua orang tua tercinta, ayahanda Abdullah dan Ibunda Alm. St. Asiah. yang telah membantu penulis penuh pengorbanan baik yang bersifat material maupun moril serta mengajarkan arti kesederhanaan dan kesabaran, dalam mengarungi kehidupan ini.
9. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Tarbiyah, terkhusus teman seperjuangan penulis Mansyur dan Abd. Rahman yang selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi selalu menjadi sharing partner.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga jasa dan bantuannya kepada penulis bernilai ibadah di sisi-Nya.

Akhirnya penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini, masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan serta masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini dan penulis berharap semoga tulisan dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalam

Palopo, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Rumusan Masalah	
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Penelitian	
E. Definisi Operasional	
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
B. Konsep tentang Metode Pembelajaran Bermain Peran	

1. Pengertian Metode Pembelajaran-----	10
2. Pengertian Metode Bermain Peran-----	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran-----	14
4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran-----	16
5. Perencanaan penggunaan Metode Pembelajaran-----	17
6. Pelaksanaan Metode Pembelajaran-----	18
7. Penilaian Metode Pembelajaran-----	19
C. Minat Belajar-----	
1. Pengertian Minat-----	20
2. Faktor-faktor yang menimbulkan Minat-----	21
3. Peranan Minat dalam Belajar-----	22
4. Cara Membangkitkan Minat-----	24
D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam-----	
1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam-----	
2. Dasar Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam-----	
3. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam-----	
4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam-----	
5. Langkah-langkah Pembelajaran Materi Sejarah Kebudayaan Islam pada Masa Khulafaurrayidin dengan Metode Role Playing-----	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Objek Tindakan-----	38
B. Lokasi dan Subjek Penelitian-----	
C. Sumber Data-----	
D. Teknik Pengumpulan Data-----	
E. Analisis Data-----	
F. Pengecekan Keabsahan Temuan-----	
G. Siklus Penelitian-----	

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian-----	47
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian-----	47
2. Penyajian dan Analisis Data-----	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian-----	
1. Analisis Siklus I dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Negeri Belopa-----	65
2. Analisis Siklus II dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Negeri Belopa-----	68
3. Analisis Siklus III dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Negeri Belopa-----	70
4. Dampak Positif dari Penerapan Metode Bermain Peran-----	71
5. Dampak Negatif dari Penerapan Metode Bermain Peran-----	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan-----
74

B. Saran-saran-----

DAFTAR PUSTAKA-----
76-----

Lampiran

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1	KEADAAN	GURU	MTs	NEGERI	BELOPA	
						50
TABEL 4.2	KEADAAN	SISWA	MTs	NEGERI	BELOPA	
						52
TABEL 4.3	KEADAAN SARANA DAN PRASARANA	MTs	NEGERI	BELOPA		
						52
TABEL 4.4	DATA	SIKLUS				I
						58
TABLE 4.5	DATA	SIKLUS				II
						61
TABEL 4.6	DATA	SIKLUS				III



IAIN PALOPO

ABSTRAK

Muh. Hasbi, 2014. ***Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Belopa*** – Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah. Pembimbing (1) Dra. Fatmaridha Sabani, M.Ag. (2) dan Drs. Syahrudin, M.HI.

Skripsi ini membahas tentang Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Belopa Penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan tentang 1) Bagaimana perencanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa. 2) Bagaimana pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa. 3) Bagaimana penilaian Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 3 tahap, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun tiap siklus terdiri dari empat prosedur, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan subyek penelitian siswa kelas VII MTs Negeri Belopa.

Dari data yang ditemukan di lapangan penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut: Perencanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTs Negeri Belopa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. meliputi dua aspek, yaitu perencanaan kelas dan perencanaan luar kelas. perencanaan kelas antara lain meliputi: Setting kelas, Penyiapan mental para siswa, Menyiapkan atribut/alat. Sedangkan perencanaan luar kelas antara lain meliputi: Pembuatan RPP; dan Pembuatan naskah cerita.

Pelaksanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTs Negeri Belopa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Memelalui 3 tahapan siklus yaitu: Pada siklus pertama, kegiatan inti yang dilakukan selama 25 menit yang membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab. Dalam siklus kedua, kegiatan inti dilakukan selama 35 menit dan membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan. Sedangkan dalam siklus ketiga, kegiatan inti dilakukan selama 50 menit dan membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib.

Penilaian Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTs Negeri Belopa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Metode bermain peran adalah salah satu metode belajar yang menjadikan siswa aktif, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa indikator penilaian. Penilaian yang diberikan mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam metode bermain peran ini peneliti memberikan penilaian yang didasarkan pada: antusias, pemahaman materi, penghayatan materi, keberanian dan yang terakhir adalah masukan/ide. Dan hasilnya meskipun tidak seluruhnya, metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Belopa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, dengan memanfaatkan kemampuan akalnya, manusia telah sampai pada era globalisasi seperti sekarang ini. Pada era ini masyarakat dunia diharapkan mampu untuk menghadapi berbagai masalah kehidupan yang kompetitif. Kualitas sumber daya manusia dituntut memiliki kemampuan dalam menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Namun, semua itu perlu adanya landasan moral yang kuat sebagai penyempurna penciptaan manusia oleh Sang Khaliq Allah swt., yaitu pemahaman serta aplikasi ajaran agama Islam dalam segala aspek kehidupan.

Pendidikan agama Islam merupakan usaha nyata berupa bimbingan dan arahan terhadap peserta didik supaya memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran – ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pedoman hidup. Sebagaimana tertuang dalam al-Qurān Q.S. at Taubah / 9: 33, sebagai berikut:

إِنَّ اللَّهَ يُدْخِلُ الَّذِينَ يَمُوتُونَ فِي الدِّينِ حَسَنًا وَلَهُمْ فِيهِ مَخْرَجٌ ۚ
وَالَّذِينَ كَفَرُوا لَهُمْ فِيهِ سَفَاةٌ ۚ وَمَا سَفَاةُ لَهُمْ فِيهِ إِلَّا شَايَئُهُمْ بِآيَاتِ اللَّهِ يُخَالِفُونَ بِهَا أَلْسِنَتُهُمْ مَّا هُمْ بِعَاقِلِينَ

Terjemahnya:

Dialah yang telah mengutus Rasul-Nya (dengan membawa) petunjuk (al-Qurān) dan agama yang benar untuk dimenangkan-Nya atas segala agama, walaupun orang-orang musyrikin tidak menyukai.¹

¹Departemen Agama RI, *al Qur'an al Karim dan Terjemahnya*, (Semarang: Karya Toha Putra, 2002), h. 256

Atas dasar itulah, pendidikan agama Islam memegang peranan yang sangat vital dalam membentuk jiwa – jiwa generasi muda yang agamais dan mampu merealisasikan nilai – nilai ajaran agama dalam menghadapi segala problematika kehidupan. Pendidikan agama sebagai pembentuk moral dan kepribadian manusia yang sadar secara penuh tujuan hakiki diciptakannya manusia di dunia.

Metode pengajaran merupakan salah satu alat yang membantu suksesnya proses belajar mengajar. Akan tetapi kita harus mengetahui bahwa sebaik apapun suatu metode pembelajaran tidak akan berhasil apabila tanpa didukung dengan tenaga kependidikan yang kompeten.

Seperti yang telah digambarkan secara terinci tujuan pembelajaran bidang studi SKI, seperti dinyatakan dalam kurikulum 2006;

- a. Membantu peningkatan iman peserta didik dalam rangka pembentukan pribadi muslim, di samping memupuk rasa kecintaan terhadap Islam dan kebudayaannya.
- b. Memberi bekal kepada peserta didik dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka.
- c. Mendukung perkembangan Islam masa kini dan mendatang, disamping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna Islam bagi kepentingan umat manusia.²

Tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan, yang bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, mengembangkan, mengelola dan memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan. Salah satu unsur tenaga kependidikan adalah tenaga pengajar yang tugas utamanya adalah mengajar. Karena tugasnya mengajar, maka dia harus

²Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 10

mempunyai wewenang mengajar berdasarkan kualifikasi sebagai tenaga pengajar/guru.³

Di dalam proses belajar mengajar, seorang guru diharapkan mampu menjadi sosok yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu seorang guru juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan salah satu dari berbagai macam metode pembelajaran yang telah diaplikasikan dalam proses belajar mengajar selama ini, salah satu metode tersebut adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/ atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura – pura memainkan peran / tokoh yang terlibat dalam proses sejarah.⁴

Namun metode tersebut tidak mudah untuk direalisasikan dalam proses pembelajaran pada setiap sekolah, khususnya di MTsN Belopa, hal ini dipengaruhi oleh salah satunya adalah alokasi jam pelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI yang sangat minim sekali yaitu satu kali pertemuan dalam satu minggu, dengan alokasi waktu yang terbatas tersebut mungkinkah tercapai tujuan pembelajaran yang ada pada kurikulum. Berdasarkan pada faktor kendala di atas maka seorang guru dituntut untuk mampu mengolah waktu dengan baik dan metode seperti apa yang akan digunakan sehingga tercapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan

³Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 9

⁴<http://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/21/metode-bermain-peran-role-playing/>(diakses, Juli 2013)

dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien pada materi SKI. Maka disini penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut melalui pendekatan teoritik dan empirik, maka dari itu penulis mencoba mengangkat sebuah judul penelitian “Penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di MTs Negeri Belopa.”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat penulis kemukakan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa?
2. Bagaimana pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa?
3. Bagaimana penilaian Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perencanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Belopa
2. Mendeskripsikan pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa.
3. Mendeskripsikan proses dan penilaian Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa.

D. Manfaat Penelitian

Dalam mempelajari ilmu pengetahuan ilmiah tidak hanya cukup belajar dari segi yang bersifat teoretis saja, oleh sebab itu penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan selanjutnya, dengan demikian penulis berharap penelitian ini berguna untuk:

1. Bagi Akademis

Manfaat penelitian ini adalah untuk memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang ilmu Pendidikan Agama Islam. Serta diharapkan agar bisa menjadi referensi perbandingan bagi penelitian selanjutnya.

2. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan terutama dalam bidang Metode Pembelajaran pada Pembelajaran SKI dan untuk memenuhi tugas kuliah akhir dan memperoleh gelar sarjana strata satu (SI) pada jurusan Kependidikan Islam.

E. Definisi Operasional

Untuk mendapat gambaran yang jelas tentang pengertian dalam pengajuan judul penelitian ini, maka penulis tegaskan definisi operasional dari Judul Penelitian ini yaitu:

1. Metode adalah merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan
2. Pembelajaran adalah usaha guru untuk membuat siswa belajar.
3. Bermain peran adalah usaha yang dilakukan melalui peragaan
4. Sejarah Kebudayaan Islam adalah setiap kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada

sumber nilai-nilai Islam.

5. Minat belajar adalah kecenderungan yang mendorong untuk melakukan kegiatan belajar.

Dari definisi di atas, maka yang dimaksud dengan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah Menerapkan metode bermain peran yaitu memerankan peristiwa sejarah Islam pada materi perkembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin yakni Khalifah Abu Bakar as Shiddiq, Khalifah Umar bin Khattab, Khalifah Usman bin Affan dan Khalifah Ali bin Abi Thalib dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa pada bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah

1. Siswa memerankan kisah penyebaran ajaran Agama Islam pada masa Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq dengan implikasi meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI.
2. Siswa memerankan kisah penyebaran ajaran Agama Islam pada masa Khalifah Umar bin Khattab dengan implikasi meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI.
3. Siswa memerankan kisah penyebaran ajaran Agama Islam pada masa Khalifah Usman bin Affan dengan implikasi meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI.
4. Siswa memerankan kisah penyebaran ajaran Agama Islam pada masa Khalifah Ali bin Abi Tahlib dengan implikasi meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca, diantaranya:

1. Khoiri, Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya, Judul: ” *Aplikasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Tata Cara Mengurus Jenazah (Studi Kasus di Madrasah Tsanawiyah Fathul Hidayah Pangean, Maduran Lamongan Jawa Timur)*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa alasan-alasan diterapkannya metode role playing untuk pembelajaran tata cara mengurus jenazah adalah :tata cara mengurus jenazah adalah materi Fiqih yang dianggap kompleks dan mempunyai cakupan yang luas, adanya pergeseran substansi materi pendukung pembelajaran Fiqih serta agenda pendidikan non agama. Proses pembelajaran tata cara mengurus jenazah dilakukan dengan penerapan metode *role playing*. Dalam pelaksanaannya guru mempraktikkan beberapa model dari metode pembelajaran tersebut. Selama proses internalisasi peserta didik mendapatkan nuansa baru dalam pembelajaran Fiqih. Fiqih yang selama ini peserta didik anggap materi pelajaran

agama yang proses pembelajarannya mereka harus bersikap pasif berubah menjadi materi yang mereka ungkapkan dalam gerakan-gerakan nyata.⁵

2. Sudrajat, Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Judul: *Meningkatkan Hasil Belajar Ski Melalui Pembelajaran Aktif Role Playing Materi Pokok Dinasti Al-Ayyubiah Pada Siswa Kelas IX F MTs Al-Asror Gunung Pati Semarang Tahun Ajaran 2009-2010*. Pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas IX F cenderung menggunakan metode ceramah sehingga guru memegang kendali kelas, sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, Akibatnya hasil pembelajaran tidak optimal. Salah satu alternatif adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif yaitu salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode pembelajaran aktif *role playing*. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan kegiatan yaitu (1) Perencanaan (*planning*) (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*) (3) Pengamatan (*observing*) dan (4) Refleksi (*reflecting*). Adapun pengumpulan datanya dengan menggunakan tes. Sedangkan analisisnya menggunakan teknik analisis deskripsi prosentase. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan belajar secara individu dan klasikal. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila mencapai skor 65, dan untuk tuntas belajar secara klasikal jika 85% siswa mendapat skor 65 atau lebih. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* diadakan tahap pra siklus dengan melihat

⁵ <http://digilib.uinsby.ac.id>

secara langsung pembelajaran dengan metode ceramah dan di dapat data pada tahap pra siklus ini, tahap para siklus menunjukkan belum tuntas hasil belajarnya, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh 62,98 dan ketuntasan belajar klasikal 25%. Untuk itu perlu diadakan variasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, pada pelaksanaan siklus I menggunakan metode pembelajaran *role playing* menunjukkan rata-rata yang diperoleh 74,83 dan ketuntasan belajar klasikal 80%. Dengan mengadakan perbaikan-perbaikan pada peningkatan keaktifan peserta didik, diadakan pembelajaran siklus II. Analisis hasil pembelajaran meningkat dengan rata-rata yang dicapai pada siklus II 82,50 dan ketuntasan belajar 85%.⁶

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan di atas menunjukkan bahwa penelitian yang penulis lakukan ini merupakan penelitian yang pernah dilakukan khusus pada penelitian penggunaan metode *role palying* (bermain peran). Penelitian yang telah dilakukan oleh Khoiri merupakan penelitian yang menekankan ilmu fiqhi, sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sudrajat merupakan penelitian pada materi Pokok Dinasti Al-Ayyubiah dan implikasinya pada peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan pada skripsi ini adalah penelitian menekankan pada sejarah kebudayaan Islam pada masa Khulafau Rasyidin sehingga alur naskah urut, dan implikasinya pada motivasi belajar siswa.

⁶ <http://library.walisongo.ac.id>

B. Konsep tentang Metode Pembelajaran Bermain Peran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* artinya melalui dan *hodos* yang artinya jalan atau cara, dengan demikian definisi metode adalah suatu jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.⁷ Sumber yang lain menyebutkan bahwa metode berasal dari kata bahasa Jerman *methodica* artinya ajaran tentang metode. Dalam bahasa Yunani metode berasal dari kata *methodos* yang artinya jalan, dalam bahasa Arab disebut *thariq*.⁸ Dari pengertian tersebut dapat dijabarkan bahwa metode adalah merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Adapun manfaat dari penggunaan metode dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat untuk mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru selain itu juga dapat berfungsi sebagai suatu alat evaluasi pembelajaran.

Pada dasarnya istilah metode telah tercakup dalam pengertian metodologi yaitu sebagai bagian dari kumpulan dari metode-metode di dalam pengajaran. Sebagaimana yang kita ketahui, bahwa metode mengajar merupakan sasaran interaksi antara guru dengan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian yang perlu diperhatikan adalah ketepatan sebuah metode mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis dan juga sifat materi pengajaran, serta kemampuan guru

⁷ Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h.. 91.

⁸ Hasanuddin, *Hukum Dakwah*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996), h. 35.

dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut. Guru hendaknya cermat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar terutama yang banyak melibatkan siswa secara aktif.

Sedangkan pengertian pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁹ Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal.

Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

a. Siswa

Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

b. Guru

⁹ UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20

Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

c. Tujuan

Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Isi Pelajaran

Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

e. Metode

Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.

f. Media

Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.

g. Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yaitu suatu cara yang digunakan dalam proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar guna mencapai suatu tujuan secara lebih optimal.

2. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.

Pada dasarnya, bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah” (*play*). Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah” (*game*). Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktifitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan. Sebab, fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan.¹⁰

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Dalam ilmu manajemen, ketidaksesuaian dalam pengenalan peran ditunjukkan sebagai "*role conflict*" (konflik peran) peran yang tidak konsisten, yang diberikan kepada seseorang oleh dirinya sendiri atau orang lain. Role playing sebagai

¹⁰ Andang Ismail, *Education Games; Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 15

suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengenali tokohnya.

Bermain peran memiliki empat macam arti, yaitu: (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peranan tertentu, sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan; (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial; (3) suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan dan diinginkan; (4) sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinatif.¹¹

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Role playing bisa dipakai untuk murid segala usia. Bila role play digunakan pada anak-anak, maka kerumitan situasi dalam peran harus diminimalisir. Tetapi bila kita tetap mempertahankan kesederhanaannya karena rentang perhatian mereka terbatas, maka permainan peran juga bisa digunakan dalam mengajar anak-anak prasekolah.

Kesalahan-kesalahan itu bisa menguji beberapa solusi untuk masalah-masalah yang sangat nyata, dan penerapannya bisa segera dilakukan. Permainan peran juga memenuhi beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar,

¹¹ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 77

misalnya keterlibatan murid dan motivasi yang hakiki. Suasana yang positif sering kali menyebabkan seseorang bisa melihat dirinya sendiri seperti orang lain melihat dirinya.

Keterlibatan para peserta permainan peran bisa menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas. Bila seorang guru yang terampil bisa dengan tepat menggabungkan masalah yang dihadapi dengan kebutuhan dalam kelompok, maka kita bisa mengharapkan penyelesaian dari masalah-masalah hidup yang realistis.

Permainan peran bisa pula menciptakan suatu rasa kebersamaan dalam kelas. Meskipun pada awalnya permainan peran itu tampak tidak menyenangkan, namun ketika kelas mulai belajar saling percaya dan belajar berkomitmen dalam proses belajar, maka "*sharing*" mengenai analisa seputar situasi yang dimainkan akan membangun persahabatan yang tidak ditemui dalam metode mengajar monolog seperti dalam pelajaran.

Walaupun metode ini banyak memberi keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

- a. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
- b. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.

- c. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
- d. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankan.
- e. Bermain memakan waktu yang banyak.
- f. Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.¹²

4. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Langkah-langka dalam metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar..
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

¹² Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model Mengajar ; Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 109-110

- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.¹³

5. Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran

- a. Persiapan untuk bermain peran
 - 1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
 - 2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapi.
- b. Memilih pemain
 - 1) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
 - 2) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
 - 3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
 - 4) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memerankan dua peran sekaligus.
 - 5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang.

¹³ Hanafiyah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 47-48

- 6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.



IAIN PALOPO

c. Mempersiapkan penonton

- 1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran.
- 2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya mereka berperilaku.

d. Persiapan para pemain

1) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.

2) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang harus dilakukan.

3) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.

4) Siapkan tempat dengan baik.

5) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

6. Pelaksanaan Metode Pembelajaran

a. Upayakan agar singkat, lima menit sudah cukup, dan jika bermain sampai habis, jangan di interupsi.

b. Biarkan agar spontanitas jadi kunci

c. Jangan menilai aktingnya, bahasanya ,dan lain-lain.

d. Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.

e. Jika terjadi kemacetan, hal yang dapat dilakukan , misalnya:

- 1) Dibimbing dengan pertanyaan
- 2) Mencari orang lain untuk peran itu

- 3) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut
- f. Jika pemain tersesat, lakukan:
- 1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
 - 2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan
 - 3) Hentikan dan arahkan kembali
 - 4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
- g. Jika siswa mengganggu:
- 1) Tugasi dengan peran khusus
 - 2) Jangan pedulikan dia
- h. Jangan bolehkan pemirsa mengganggu. Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.¹⁴

7. Penilaian Metode Pembelajaran

Pada penilaian proses pembelajaran kooperatif model *role playing* dapat dilakukan dengan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran dan unjuk kerja. Selain penilaian proses, dalam pembelajaran kooperatif model *role playing* ini juga terdapat penilaian hasil. penilaian dilakukan dengan menggunakan alat berupa penugasan. Tugas yang diberikan guru yaitu guru meminta siswa untuk membuat skenario pemeranan dengan materi Respon untuk Panggilan Telepon Masuk.¹⁵

¹⁴ Abdul Aziz Wahab, *op.cit.* h. 112-114

¹⁵ *Ibid*,

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat

Dalam terminologi, Minat Baca terdapat dua istilah yang masing-masing mempunyai pengertian sendiri-sendiri, yaitu istilah Minat dan istilah Baca, keduanya penulis akan definisikan sendiri-sendiri.

Adapun definisi dari minat menurut para ahli :

- a. Menurut Crow and Crow, mengatakan” Minat sebagai kekuatan pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian atau kepada aktivitas-aktivitas tertentu”.¹⁶
- b. Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pendidikan Z Kasijan yang merupakan terjemahan dari Education Psycologi mengatakan ”Minat merupakan sesuatu yang dapat memberi pengaruh terhadap pengalaman yang telah distimuli oleh sesuatu kegiatan.”¹⁷
- c. Menurut W.J.S Poerwodaminta, dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia bahwa ”minat adalah perhatian, kesukaan, kecenderungan hati kepada sesuatu”.¹⁸
- d. Alex Sobur, dalam bukunya yang berjudul Psikologi Umum mengatakan bahwa ”Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”.¹⁹

¹⁶ Crow and Crow, *General Psychologi*, (Little field: Adamco, 1973), h.. 153.

¹⁷ Z. Kasijan, *Psikologi Pendidikan* , (Surabaya: Bina Ilmu, 1984), h. 351.

¹⁸ Purwadinata, W.J.S., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002, Cet. 12), h. 650.

¹⁹ Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), h 249.

Dari definisi di atas, minat secara umum dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan dalam hati yang merupakan suatu pendorong untuk melakukan sesuatu kegiatan. Dengan adanya minat yang merupakan suatu pendorong dapat mempengaruhi kualitas penciptaan hasil belajar peserta didik dalam bidang-bidang studi tertentu.²⁰

2. Faktor-faktor yang Menimbulkan Minat

Faktor-faktor yang menimbulkan minat adalah sebagai berikut:

a. Faktor Motif Sosial

Lingkungan sosialnya. Seseorang melakukan sesuatu dengan maksud agar mendapat respon (hadiah misalnya) dari orang tua.

b. Faktor Emosi

Minat berhubungan dengan perasaan dan emosi. Suksesnya sesuatu kegiatan membuat perasaan senang dan bersemangat untuk melakukan kegiatan yang serupa. Sebaliknya kegagalan akan menurunkan minat atau malah sebaliknya menimbulkan minat.

c. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat maksudnya yaitu faktor yang dapat menimbulkan minat yang berasal dari keadaan sekitarnya. Contohnya pada saat ini wanita menanjak

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan, dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), h.136.

prestasinya, seperti menjadi pramugari, angkatan darat, menteri, insinyur. Hal ini dapat menimbulkan minat seseorang untuk memilih profesi.²¹

d. Faktor Keinginan

Keinginan yang kuat akan menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang tinggi cenderung akan menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.²²

3. Peranan Minat dalam Belajar

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah terdapat minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang menetap pada diri seseorang. Minat ini sangat besar pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Misalnya seorang anak menaruh minat terhadap pelajaran biologi, maka ia akan berusaha untuk mengetahui lebih banyak tentang ilmu biologi.

Keterlibatan peserta didik dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat murid, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi, percaya diri, dan minatnya.

²¹ Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 83.

²² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 56-57.

Minat peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar peserta didik. Jadi, efektif merupakan faktor yang menentukan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam belajar.²³

Minat merupakan faktor psikologis yang akan mempengaruhi belajar. Minat yang akan menunjang belajar adalah minat kepada bahan atau mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya.²⁴ Jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap bahan atau mata pelajaran dan terhadap gurunya, maka peserta didik tidak akan mau belajar. Oleh karena itu apabila peserta didik tidak berminat sebaiknya dibangkitkan sikap positif kepada pelajaran dan kepada gurunya, agar peserta didik mau memperhatikan pelajaran.

Peranan minat dalam belajar adalah sebagai *Motivating Force* yaitu sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang memiliki minat terhadap pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar. Berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima kepada pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya.²⁵

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang-bidang studi tertentu.²⁶ Misalnya, seorang peserta didik yang menaruh minat terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya terhadap pelajaran tersebut.

²³ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 27

²⁴ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Raya, 2007), h. 84

²⁵ *Ibid*, h. 85

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 136.

Karena pemusatan perhatian yang intensif tersebut, memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang baik.

4. Cara Membangkitkan Minat

Tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar. Belajar yang tidak sesuai minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai kebutuhannya, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak dapat menimbulkan problema pada dirinya. Karena itu, pelajaranpun tidak pernah terjadi proses dalam otak, akibatnya timbul kesulitan. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu.²⁷ Dari situ guru bisa mendiagnosis apa penyebab kesulitan peserta didik dalam belajar, kemudian dari situ guru berusaha untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu pelajaran.

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat peserta didik yang telah ada.²⁸ Misalnya peserta didik menaruh minat pada pelajaran SKI. Sebelum mengajarkan materi perkembangan Islam di Zaman Khulafaurrasyidin, pengajar dapat menarik perhatian peserta didik dengan

²⁷ Ahmad Mudzakir & Joko Sutrisno, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), h. 159.

²⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 180-181

menceritakan sedikit mengenai sejarah Khalifah. Kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam yang terdapat di dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah: “Salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu bentuk mata pelajaran pendidikan agama Islam yang ada pada tingkat MTs. Sejarah kebudayaan Islam ini penting untuk diajarkan. Sebab dengan mengetahui sejarah Umat Islam terdahulu, diharapkan siswa dapat mengambil *ibrah* dari kisah yang telah terpaparkan kepada mereka. pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan”.²⁹

Secara etimologis Louis Ma'luf, dalam ”*Al Manjid Fi al Lughah wa al-a'lam*” yang dikutip Hasbullah memberikan pengertian dari kata “sejarah” yang dalam bahasa Arabnya disebut *tarikh*, *sirah* atau *'ilm tarikh*, yang berarti ketentuan masa atau waktu, sedang ilmu berarti ilmu yang mengandung atau membahas penyebutan

²⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Kerangka Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional, 2004), h. 68

peristiwa atau kejadian, masa atau terjadinya peristiwa, dan sebab-sebab terjadinya peristiwa tersebut.³⁰

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, Sejarah diartikan asal usul, silsilah atau kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.³¹

Menurut istilah sesuai dengan pendapat Madji Wahab dalam "*Kamil al Muhandis, Mu'jam al Mushthalahat al Arabiyah fi al Lughah wa al Adab*", seperti dikutip Hasbullah bahwa sejarah diartikan sebagai sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi di masa lampau, dan benar-benar terjadi pada diri individu dan masyarakat, sebagaimana benar-benar terjadi pada kenyataan-kenyataan alam dan manusia.³²

Menurut Harun Nasution, Sejarah Islam (*At-Tarikh Al-Islami*) adalah suatu disiplin keilmuan yang membahas aktualisasi konsep dan pemikiran yang diketengahkan Islam lewat Nabi Muhammad. Berangkat dari pembatasan ini, sejarah Islam dapat mencakup berbagai aspek kehidupan kaum muslimin baik politik, keagamaan, sosial, budaya maupun keilmuan. Sebab sejarah Islam merefleksikan praktek pengalaman dan kejadian diantara orang Islam ia bisa saja memberikan gambaran yang berbeda tentang berbagai ide dan konsep yang dikemukakan sumber ajaran al-Qur'an dan Nabi. Hal ini tentunya unik bagi sejarah Islam.³³

³⁰ Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Ed. I, Cet. IV; Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001), h. 7

³¹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h.1011

³² Hasbullah, *op.cit.*, h. 7

³³ Harun Nasution, *Ensiklopedi Islam Indonesia*, (Jakarta: Djambatan , 1992), h. 849

Sejarah ialah ilmu tentang sesuatu yang mempunyai makna sosial. Sejarah berarti ilmu tentang sesuatu yang tertentu, satu-satunya, dan terinci.

Kebudayaan dalam bahasa arab adalah *al-Tsaqafah*. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama), dan moral.³⁴

Kebudayaan menurut Effat al Sharqawi dalam "Filsafat Kebudayaan Islam", seperti dikutip Badri Yatim adalah bentuk ungkapan tentang semangat dalam suatu masyarakat yang lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama), dan moral.³⁵

Islam berasal dari bahasa Arab "*Salima*" yang berarti selamat sentosa. Dari asal kata itu dibentuk menjadi "*Aslama*" yang berarti memelihara diri dalam keadaan selamat sentosa dan berarti pula menyerahkan diri, patuh, tunduk.³⁶

Selanjutnya sebagai suatu agama, Islam adalah agama yang ajaranajarannya disampaikan oleh Allah SWT kepada umat manusia melalui Rasul-Nya, Muhammad SAW yang bersumber pada al- Qur'an dan Hadis.

Dengan demikian, Sejarah kebudayaan Islam adalah munculnya citra yang tidak selalu akurat tentang Islam dan muslim bahwa mereka lebih terlibat dalam pertarungan kekuasaan tak habis-habisnya. Padahal sejarah Islam bukan semata-mata sejarah

³⁴ Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Jakarta, 2005., h.1.

³⁵ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Ed. I, Cet. XVIII; Jakarta, Raja Grafindio Persada, 2006), h. 1.

³⁶ M. Ali Hasan, *Materi Pokok Agama Islam*, (Jakarta : Ditjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka, 1992), h. 4.

politik, sejarah politik hanyalah sebagian kecil dari sejarah Islam secara keseluruhan yang mencakup kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan pendidikan (dan tradisi intelektual) dalam pengertian seluas-luasnya.³⁷

Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bentuk interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari kejadian masa lampau yang saling mempengaruhi ke arah yang lebih baik demi mencapai kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.³⁸

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah (beribadah dan bermuamalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah.

2. Dasar Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Dasar religius pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah bisa diartikan sebagai kisah yang berarti mencari atau mengikuti jejak terdahulu sebagai pengajaran mendorong peserta didik untuk mengambil *ibrah*, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah serta menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk berakhlak mulia berdasarkan pencermatan di atas fakta sejarah yang ada.³⁹ Dalam hal ini tertuang dalam Q.S. Yusuf /12: 111, sebagai berikut:

³⁷ Azumardi Azra, *Pendidikan Islam* (Ciputat : Kalimah, 2001), h.177

³⁸ Fatah Syukur NC, *Sejarah Peradaban Islam*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra 2009), h.1

³⁹ Zuhairini dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Cet, II; Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1986), h.1 .

وَمَا يَكْفُرُ لَكُمْ بِهِ اللَّهُ مُتَّبِعَةً سُنَّتُكُمْ مَا بَدَأَكُمْ مِنْهُ فَلَا تَعْلَمُونَ
 وَمَا يَكْفُرُ لَكُمْ بِهِ اللَّهُ مُتَّبِعَةً سُنَّتُكُمْ مَا بَدَأَكُمْ مِنْهُ فَلَا تَعْلَمُونَ
 وَمَا يَكْفُرُ لَكُمْ بِهِ اللَّهُ مُتَّبِعَةً سُنَّتُكُمْ مَا بَدَأَكُمْ مِنْهُ فَلَا تَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.⁴⁰

Ayat di atas menegaskan tentang kisah nabi Yusuf as dan kisah-kisah para rasul yang lain yang disampaikan bahwa demi Allah, sungguh pada kisah-kisah mereka terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal dan ia yakin yakni Al-Qur'an yang mengandung kisah-kisah mereka bukanlah cerita yang dibuat-buat yang sebagaimana dituduhkan oleh mereka yang tidak percaya, akan tetapi yang kitab suci itu membenarkan kitab-kitab suci dan peristiwa-peristiwa yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu dalam bentuk prinsip-prinsip segala yang dibutuhkan umat manusia yang menyangkut kemaslahatan dunia dan akhirat mereka, dan disamping itu ia juga sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang ingin beriman.⁴¹

b. Dasar yuridis pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Setelah lahirnya UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 menuntut kembali penyesuaian. Yakni pengembangan pada *aspek life skill* atau kecakapan hidup. serta, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

⁴⁰ Departemen Agama RI, *op.cit*, h. 334

⁴¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al- Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 538-539

pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas komponen mata pelajaran, komponen muatan lokal dan komponen pengembangan diri.

3. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw., dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴²

⁴² Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah (Sejarah Kebudayaan Islam), h. 51-52.

Dari penjelasan diatas mempunyai arti penting untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mempunyai tujuan yang bijaksana yaitu untuk mengenal sejarah-sejarah islam pada masa lalu agar peserta didik mengetahui betapa pentingnya mengenal atau mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam untuk kehidupan di masa yang akan mendatang.

4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII meliputi:

- a. Pengertian dan tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah
- c. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
- d. Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
- g. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah
- h. Memahami perkembangan Islam di Indonesia.⁴³

Pada jenjang Madrasah Tsanawiyah lingkup materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diatur berdasarkan kaidah-kaidah keilmuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini dilakukan agar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik. Dengan demikian kemungkinan adanya transfer belajar positif pada peserta didik menjadi lebih besar.

⁴³ *Ibid*

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar didasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara optimal yang difasilitasi oleh guru.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw, dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *Ibrah* dan peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan

mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴⁴

Adapun ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah, meliputi : 1) Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW; 2) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW; 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathul Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW; 4) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin dan 5) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.⁴⁵

5. Langkah-langkah Pembelajaran Materi Sejarah Kebudayaan Islam pada Masa Khulafaurrayidin dengan Metode Role Playing.

Pada dasarnya langkah pembelajaran materi sejarah kebudayaan Islam dengan metode *Role Playing* sama halnya dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.⁴⁶

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun RPP sebagaimana dijelaskan oleh Khoirudin, dkk adalah sebagai berikut:

⁴⁴ Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2008), h. 21-22.

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Khoirudin, dkk., *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Konsep dan Implementasinya di Madrasah*, (Cet. II. Jogjakarta: Pilar Media, 2007), h. 145

- a. Mengisi kolom identitas
- b. Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan.
- c. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat pada silabus yang telah disusun.
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- e. Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok pembelajaran yang terdapat dalam silabus. Materi standar merupakan uraian dari materi pokok/pembelajaran.
- f. Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- g. Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.
- h. Menentukan sumber belajar yang digunakan.
- i. Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.⁴⁷

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi perkembangan Islam pada masa Khuslafauryidin melalui metode *Role Playing* yang telah tersusun diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi 3 tahapan yaitu : 1) perencanaan dan persiapan; 2) interaksi (pelaksanaan); dan 3) refleksi dan evaluasi.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*, h. 151

⁴⁸ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h. 104

1) Perencanaan dan Persiapan

Perencanaan dan persiapan yang matang dalam pembelajaran materi perkembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin merupakan hal yang penting dalam kegiatan *Role Playing*. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru sebelum memulai pembelajaran dengan metode *Role Playing* antara lain:⁴⁹

- a) Menenal peserta didik
- b) Menentukan tujuan pembelajaran
- c) Kapan menggunakan metode *Role Playing*
- d) Pendekatan yang dipakai.
- e) Mengidentifikasi dan membuat skenario.
- f) Menempatkan peran.
- g) Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik.
- h) Merencanakan waktu yang baik.
- i) Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

Dalam persiapan pembelajaran materi perkembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin yang perlu dilakukan adalah:

- a) Menentukan materi yang akan didramatisasi.
- b) Memilih para pelaku (pemain peran)
- c) Mempersiapkan pelaku untuk menentukan peranan masingmasing.
- d) Mempelajari skenario yang telah disiapkan.⁵⁰

⁴⁹ *Ibid*, h. 105

⁵⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. II Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 115

2) Interaksi (Pelaksanaan)

Dalam pelaksanaan *Role Playing*, guru lebih memposisikan dirinya sebagai fasilitator pembelajaran yang mengatur sirkulasi dan jalannya pembelajaran. Peserta didiklah yang banyak berperan dalam proses pembelajaran tersebut dan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan saja.

Langkah-langkah pelaksanaan *Role Playing* adalah:

- a) Peserta didik melakukan kegiatan *Role Playing*, yaitu membaca dialog sesuai skenario yang telah disiapkan secara bergantian. Peserta didik yang tidak bermain peran menyaksikan, dan mencatat hal-hal yang penting.
- b) Guru menghentikan kegiatan *Role Playing* pada saat situasi yang sedang memuncak (tegang).
- c) Guru mengajak peserta didik mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan *Role Playing* seperti jalannya cerita, materi penting yang ada, atau pemecahan masalah selanjutnya.

3) Refleksi dan Evaluasi

Pada tahap ini peserta didik diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksanaan *Role Playing*. Selain itu peserta didik diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil *Role Playing*.

Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai diadakan kegiatan evaluasi. Dari evaluasi ini dapat diketahui hasil belajar peserta didik “Apakah sudah tuntas atau belum”. Hasil belajar adalah “Kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui

kegiatan belajar.”⁵¹ Apabila setelah diadakan evaluasi belum tuntas, maka dilaksanakan evaluasi selanjutnya (kegiatan remedial), dan yang sudah tuntas diadakan pengayakan. Ketuntasan hasil belajar didasarkan pada pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil belajar perlu diketahui karena bisa dijadikan parameter berhasil tidaknya tujuan suatu pendidikan. Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, psikomotorik dan afektif.⁵² Pada ranah kognitif menekankan pada teori, sejauh mana peserta didik menguasai materi perkembangan Islam pada masa Khulafaurrasyidin setelah diadakan kegiatan *Role Playing*. Ranah psikomotorik lebih menekankan pada aspek ketrampilan, bermain peran (*Role Playing*) dan ranah afektif berkaitan pada nilai atau sikap yaitu meneladani nilai-nilai positif dari Khulafaurrasyidin.

⁵¹ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Cet. II, Jakarta: Delia Press, 2004), h. 77.

⁵² Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2007), h. 22.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Tindakan

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Belopa, tahun pelajaran 2013/2014. Tindakan yang akan dilakukan adalah menerapkan metode bermain peran dalam mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, menilai peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri Belopa yang berada di Kecamatan Belopa Kabupaten Luwu. Dipilihnya Madrasah Tsanawiyah Negeri Belopa sebagai lokasi penelitian oleh penulis karena beberapa pertimbangan yang strategis antara lain bahwa MTs Negeri Belopa sesuai dengan pengamatan penulis telah menggunakan beberapa metode pembelajaran, disamping alasan tersebut akses menuju MTs Negeri Belopa cukup memudahkan penulis melakukan penelitian hal ini berkaitan dengan pertimbangan meminimalisir biaya penelitian.

Adapun subjek penelitian yang paling tepat dan sesuai dengan judul penelitian adalah para siswa kelas VII MTsN Belopa dan guru yang mengajar, melatih dan mengawasi segala kegiatan yang ada di lingkungan sekolahnya terutama dalam proses pembelajaran. Dan sebagai informan tambahan yaitu kepala sekolah.

C. Sumber Data

Menurut cara memperolehnya, data dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh peneliti dari sumber pertama. Dalam hal ini, data primer adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari informan melalui pengamatan, catatan lapangan dan interview.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain yang biasanya dalam bentuk publikasi atau jurnal. Dalam hal ini data sekunder adalah data yang sudah diolah dalam bentuk naskah tertulis atau dokumen. Data ini merupakan data yang diperoleh dari sekolah berupa sejarah singkat, jumlah guru, jumlah siswa, struktur organisasi, visi dan misi, keadaan sarana dan prasarana, kurikulum dan lain sebagainya.

Selanjutnya menurut Lofland dalam Moleong mengatakan sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.¹

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan cara:

¹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 1996.) h. 157

1. Metode Observasi

Menurut Marzuki metode observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki.² Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis informasi terus terang dan tersamar, artinya observasi dapat dilakukan secara terus terang (tidak samar) sehingga mereka yang tengah diteliti mengetahui dari awal bahwa peneliti melakukan kegiatan penelitian atau observasi pada keadaan atau situasi tertentu.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang letak geografis, keadaan geografis, sarana dan prasarana sebagai penunjang pendidikan dan kegiatan belajar mengajar, keadaan guru dan murid serta pelaksana kepemimpinan kepala sekolah dalam proses pendidikan.

2. Metode Interview/wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Selain itu juga wawancara atau interview juga berarti tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung.³

²Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UII, 2000), h. 58.

³Husaimi Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006). h 57-58

3. Metode Dokumentasi

Menurut Suharsini Arikunto metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.⁴ Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui sejarah berdirinya MTsN Belopa, struktur MTsN Belopa, serta sebagai penguat data yang diperoleh dalam mengetahui sejauh mana upaya guru SKI dalam memotivasi siswa melalui metode Bermain Peran (*Role Play*) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI khususnya dan Pendidikan Agama Islam pada umumnya.

4. Pengamatan Partisipatif

Peneliti menggunakan cara agar data yang diinginkan dapat diperoleh sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Partisipatif memiliki maksud adalah peneliti terlibat langsung dan aktif dalam mengumpulkan data yang diinginkan. Kadangkadangkang peneliti juga menguraikan obyek yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang ingin diperoleh peneliti.

E. Analisis Data

Dalam melakukan analisis data, peneliti melakukan reduksi data, display data, kesimpulan sementara dan verifikasi. Dalam proses reduksi data bahan – bahan yang sudah terkumpul dianalisis, disusun secara sistematis dan ditonjolkan pokok-pokok

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 206.

persoalannya. Display data dilakukan karena data yang terkumpul cukup banyak. Data yang cukup banyak akan kesulitan dalam menggambarkan detail secara keseluruhan dan mengambil kesimpulan. Kesulitan ini dapat diatasi dengan cara membuat model, tipologi, matriks dan table sehingga keseluruhan data dan bagian-bagian detailnya dapat dipetakan dengan jelas.

Data yang dipolakan, difokuskan dan disusun secara sistematis baik melalui penentuan tema atau model, tipologi, matriks dan sebagainya. Kemudian peneliti menyimpulkan sehingga makna data bisa ditemukan.

F. Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Moleong yang dimaksud dengan keabsahan data adalah bahwa setiap keadaan harus memenuhi:

1. Mendemonstrasikan nilai yang benar
2. Menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan, dan
3.]Memperbolehkan keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dari prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusan - keputusannya.⁵

Dalam penelitian ini, untuk menguji keabsahan data menggunakan teknik sebagaimana yang dikemukakan oleh Moleong yaitu: 1) ketekunan pengamatan, 2) triangulasi, 3) kecukupan referensial.⁶

Pertama, penyajian keabsahan data dengan ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara mengamati dan membaca secara cermat sumber data penelitian sehingga

⁵ Lexy J. Moleong, *op. cit.* h. 320

⁶*Ibid*, h. 175

data yang diperlukan dapat diidentifikasi. Selanjutnya dapat diperoleh deskripsi-deskripsi hasil yang akurat dalam proses perincian maupun penyimpulan.

Kedua, triangulasi digunakan untuk pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sumber yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembandingan data.⁷ Dalam kaitan ini ada dua metode triangulasi yang digunakan untuk pemeriksaan data, yaitu: 1) triangulasi metode dan teknik pengumpulan data. Dalam hal ini, metode dan teknik pengambilan data tidak hanya digunakan untuk sekedar mendapatkan data atau menilai keberadaan data, tetapi juga untuk menentukan keabsahan data, 2) triangulasi data dengan pengecekan yang dibantu oleh teman sejawat, serta pihak-pihak lain yang telah memahami penelitian ini.

Ketiga, penyajian data dengan kecukupan referensi dilakukan dengan membaca dan menelaah sumber-sumber data dan sumber pustaka yang relevan dengan masalah penelitian secara berulang-ulang agar diperoleh pemahaman yang memadai.

G. Siklus Penelitian

Prosedur PTK biasanya meliputi beberapa siklus, sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan.

Siklus – siklus tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus Pertama

⁷*Ibid*, h. 178

a. Rencana. Rencana pelaksanaan PTK antara lain mencakup kegiatan sebagai berikut.

1) Peneliti melakukan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) yang diajarkan kepada peserta didik.

2) Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar.

3) Mengembangkan alat peraga, alat bantu atau media pembelajaran yang menunjang pembentukan SKKD dalam rangka implementasi PTK.

4) Menganalisis berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.

5) Mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS).

6) Mengembangkan pedoman atau instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.

7) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar.

b. Tindakan. Tindakan PTK mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan.

c. Observasi. Observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Penggunaan pedoman atau instrumen yang telah disiapkan sebelumnya perlu diungkapkan.

d. Refleksi. Refleksi menguraikan tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus Kedua

a. Rencana.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, peneliti membuat RPP sesuai dengan SKKD dalam Standar Isi (SI).

b. Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang dikembangkan dari hasil refleksi siklus pertama.

c. Observasi

Peneliti mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun RPP untuk siklus ketiga.

3. Siklus Ketiga

a. Rencana

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua, peneliti membuat RPP sesuai dengan SKKD dalam Standar Isi (SI).

b. Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang dikembangkan dari hasil refleksi siklus kedua.

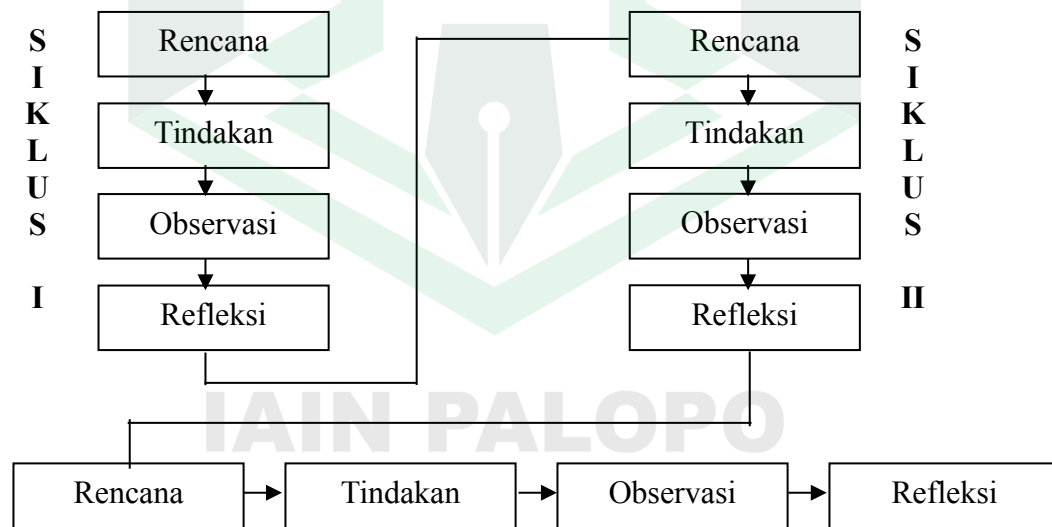
c. Observasi

Peneliti mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ketiga dan menganalisa serta menarik kesimpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan tertentu. Apakah pembelajaran yang dirancang dengan PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran atau memperbaiki masalah yang diteliti.⁸

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas diilustrasikan dalam siklus sebagai berikut:



SIKLUS III

⁸ E. Mulyasa, *op.cit.*,h. 70-72

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Madrasah Tsanawiyah Negeri Belopa

Madrasah Tsanawiyah Negeri Belopa merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang memberikan pendidikan dan pengajaran pada tingkat tsanawiyah atau menengah pertama, yang pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat mengembirakan. Hal ini dapat dilihat pada pembangunan sarana dan prasarana untuk beberapa tahun terakhir yakni tahun 2007 sampai sekarang.

Meskipun pada awal berdirinya pada tahun 1967, atas gagasan seorang tokoh agama yakni “Uztadz Rahimah” masih berstatus kelas jauh dengan nama PGAN 4 Tahun Palopo kelas di Belopa. Selanjutnya pada tahun 1979 berubah menjadi MTs. Negeri menjadi MTs. Negeri Palopo kelas jauh di Belopa tahun 1987. Kemudian tahun 1987, diubah lagi menjadi MTs. Negeri Palopo Filial di Belopa sampai tahun 1995. Dan terakhir pada tahun 1995 sampai sekarang ditetapkan oleh pemerintah pusat dalam hal ini Menteri Agama Republik Indonesia dengan KMA No. 15 Tahun 1995 sebagai salah satu madrasah negeri di Kabupaten Luwu dengan nama **Madrasah Tsanawiyah Negeri Belopa**. Proses perkembangan diatas mengalami pasang surut karena dalam kurun waktu kurang lebih 20 tahun beberapa kali

mengalami perubahan nama dan berpindah lokasi, begitu juga dengan pimpinan madrasah yang sering berganti.

Sebagai satu-satunya madrasah negeri di Kabupaten Luwu saat ini, Klasifikasi MTs. Negeri Belopa Kabupaten Luwu adalah sebagai induk Kelompok Kerja Madrasah (KKM) dari 40 madrasah tsanawiyah yang ada dalam wilayah Kabupaten Luwu.

Adapun pengelolaan madrasah mendapat dukungan orang tua dan masyarakat yang terhimpun dalam Majelis Madrasah MTs. Negeri Belopa yang member peluang untuk berkembang sehingga menjadi layanan pendidikan yang memenuhi standar pendidikan bermutu.

Selanjutnya untuk lebih mengetahui lebih jelas tentang gambaran MTs Negeri Belopa berikut dicantumkan urutan pejabat pelaksana sejak berdirinya sampai sekarang :

- 1) Rahima : Tahun 1967 sampai 1969
- 2) Marhati : Tahun 1969 sampai 1970
- 3) Ustadz Ali Safar, Bakri Maga : Tahun 1970 sampai 1979
- 4) Muhammad Saleh : Tahun 1979 sampai 1982
- 5) Mustaring Seking, S.Ag : Tahun 1982 sampai 2010
- 6) Hijeriah, S. Ag. MA : Tahun 2010 sampai sekarang

b. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Negeri Belopa

1) Visi Madrasah

Sebagai salah satu madrasah yang terletak di tengah-tengah masyarakat kota Belopa Kabupaten Luwu yang memiliki pola hidup yang berdaya saing tinggi, baik

dari aspek kehidupan ekonomi dan aspek pendidikan maupun kehidupan beragama masyarakat. Oleh karena itu, dalam menetapkan Visi Madrasah Tsanawiyah Negeri Belopa, senantiasa mengacu pada kondisi tersebut, yaitu : “Terwujudnya Lulusan Madrasah Yang Memiliki Daya Saing Dibidang Iptek Yang Berbasis Religius Serta Berwawasan Lingkungan”.

2) Misi Madrasah

Untuk mencapai visi yang telah ditetapkan diatas, maka langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai hal tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Meningkatkan pengamalan ajaran-ajaran dan nilai-nilai agama sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Meningkatkan daya saing dalam pencapaian prestasi UN.
- c) Meningkatkan daya saing dalam memasuki sekolah/madrasah yang unggul
- d) Meningkatkan daya saing dalam konteks OSN, Matematika, bahasa inggris dan arab pada tingkat lokal dan nasional.
- e) Meningkatkan daya saing dalam prestasi ICT.
- f) Memiliki daya saing dalam prestasi dan olahraga
- g) Memiliki kemandirian, kepedulian, kemampuan beradaptasi dan survive di lingkungannya.
- h) Memiliki lingkungan madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar.

3) Tujuan Madrasah

- a) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai agama sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Meningkatkan nilai rata-rata UN secara berkelanjutan.

- c) Meningkatkan jumlah lulusan yang diterima di sekolah madrasah pavorit/unggulan.
 - d) Terbentuknya tim olympiade sains, matematika, bahasa dan olahraga yang bersaing ditingkat local maupun Nasional.
 - e) Meningkatkan jumlah saran dan prasarana serta pemamfaatannya yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik.
 - f) Meningkatkan kepedulian warga madrasah terhadap kesehatan, kebersihan, dan keindahan lingkungan madrasah.
- c. Kondisi Pendidik Dan Tenaga Pendidikan

TABEL 4.1
KEADAAN GURU MTs NEGERI BELOPA

No	Nama/NIP	PKT/Gol.	Sertifikasi/Jurusan	Ket.
1.	Hijeria, S.Ag., MA NIP. 97003301997032001	Pembina IV/a	Aqidah Akhlak/PAI	Kamad
2.	Sinandar Side NIP. 196407281998031001	Penata Tk.I IV/a	Bahasa Indonesia	Guru/Wali Kelas
3.	Hj. Nurchaya M. NIP. 195404131988012001	Penata Muda IV/a	Aqidah Akhlak/PAI	Guru
4.	Aniyah, S.Ag NIP. 196907022003122001	Penata Muda Tk.I III/d	SKI/PAI	Guru/Wali Kelas
5.	Hj. Rosmini, S.Pd.I NIP. 196005131987032003	Pembina IV/a	PAI	Guru/BK
6.	Sitti Nurpa, S.Pd.I NIP. 196910131999022001	Penata Muda Tk.I III/c	TIK/KTK	Guru/Peng. Lab Multi Media
7.	Mustamin, S.Pd.I NIP. 196712312000031012	Penata Muda III/c	IPA/Fisika	Guru/Peng. Lab. IPA
8.	Irmawati, S.Ag NIP. 197008182005012003	Penata Muda Tk. I III/d	Fiqh/PAI	Guru/Waka Kesiswaan
9.	Dra. Hasnih NIP. 196512312005012025	Penata Muda Tk. I III/d	PPkn	Guru/Wali Kelas
10.	Aliyah Ali Hibshi, S.Pd NIP. 197811102005012014	Penata Muda Tk.I III/d	Bahasa Indonesia	Guru/Wali Kelas

11.	Kamira, S.Ag NIP. 197305282006042008	Penata Muda Tk. I III/c	Matematika	Guru/Bend. Pegeluaran
12.	St. Fatimah, S.Ag NIP. 197412052005012006	Penata Muda TK.I III/d	Bahasa Arab	Guru/Wali Kelas
13.	Yusran, S.Pd NIP. 197207072005011007	Penata Muda Tk.I III/d	Biologi	Guru/Wali Kelas
14.	Dra. Dartinil NIP. 196712312005012031	Penata Muda Tk.I III/d	K T K	Guru/Wali Kelas
15.	Drs. Nurdin NIP. 196712312005011044	Penta Muda Tk.I III/d	I P S	Guru/Waka Kurikulum
16.	Nasruddin, S.Pd NIP. 197203112005011004	Penata Muda Tk.I III/d	I P S	Guru/Wali Kelas
17.	Hartati, S.Pd NIP. 197005022005012002	Penata Muda Tk.I III/d	Bahasa Indonesia	Guru/Wali Kelas
18.	Dra. Hamsinah NIP. 196712312007012316	Penata Muda III/b	Bahasa Inggris	Guru/Wali Kelas
19.	Amrin, S.Ag NIP. 197110222007101001	Penata Muda III/b	Bahasa Arab	Guru/Waka Sapras
20.	Juharni, S.Ag NIP. 197103032007102001	Penata Muda III/b	Dakwah	Guru/Wali Kelas
21.	Rosmeyti, S.Ag NIP. 197210012007012302	Penata Muda III/b	S K I	Guru/Wali Kelas
22.	Dra. Hasmah NIP. 196803112007102002	Penata Muda III/b	PKn	Guru/Wali Kelas
23.	Ir. Rahmat NIP. 196607102005011002	Penata Muda III/b	I P A	Guru/Waka Humas
24.	Suparto, S.Pd	-	Bahasa Indonesia	Guru/Wali Kelas
25.	St. Khadijah, S.Pd	-	Matematika	Guru/Wali Kelas
26.	Drs. Amiruddin Akib	-	Penjaskes	Guru/Wali Kelas
27.	Anwar, S.Pd	-	Bahasa Inggris	Guru/Wali Kelas
28.	Rubiana, S.Pd	-	Bahasa Indonesia	Guru/Wali Kelas
29.	Abd. Gaffar, S.Pd	-	I P A	Guru/Wali Kelas
30.	Aprianti, S.Pd	-	Matematika	Guru/Wali Kelas
31.	Iffah, S.Pd	-	Bahasa Inggris	Guru/Wali Kelas
32.	Batman, A.Md	-	Penjaskes	Guru/Wali Kelas
33.	Andy Andrian, S.Pd	-	I P A	Guru/Wali Kelas
34.	Quadri Hassul, S.Pd	-	Matematika	Guru/Wali Kelas
35.	Nihwan, S.Pd	-	Bahasa Inggris	Guru
36.	Nurjannah, A.Md	-	Komputer	Guru

Sumber: Profil MTs Negeri Belopa, 2013

d. Keadaan Siswa MTs Negeri Belopa

TABEL 4.2**KEADAAN SISWA MTs NEGERI BELOPA**

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas VII	161	162	323
2.	Kelas VIII	101	117	218
3.	Kelas IX	65	85	150
Jumlah Siswa		327	364	691

Sumber: Profil MTs Negeri Belopa, 2013

e. Keadaan Sarana dan Prasarana MTs Negeri Belopa

TABEL 4.3**KEADAAN SARANA DAN PRASARANA MTs NEGERI BELOPA**

NO.	RUANG	BANYAK	LUAS (M ²)	KONDISI	KET.
1.	Kantor	1	72	Baik	
2.	Ruang Belajar	15	1.080	Baik	
3.	Perpustakaan	1	72	Baik	
4.	Ruang UKS	1	28	Baik	
5.	Laboratorium	4	72	Baik	
6.	Musholla	1	90	Baik	
7.	Ruang Guru	1	80	Baik	
8.	BK	1	24	Baik	
9.	WC	12	36	Baik	

Sumber: Profil MTs Negeri Belopa, 2013

2. Penyajian Dan Analisis Data

a. Persiapan Penelitian

Peneliti melakukan tes awal yang berbentuk tes interview. Tes awal ini dimaksudkan guna mengetahui minat siswa terhadap mata belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Setelah peneliti mengetahui gambaran awal, peneliti melakukan persiapan penelitian yang antara lain menyusun rencana pengajaran sekaligus

menyusun materi pembelajaran dalam bentuk bermain peran (role playing), membuat media dan membuat instrumen penelitian.

b. Prosedur Penelitian

1) Skenario Tindakan Pembelajaran

Tujuan dari penelitian adalah untuk membuktikan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Belopa. Penelitian ini menggunakan tiga siklus. Masing-masing siklus berlangsung selama 90 menit. Adapun materi yang diberikan antara lain:

Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka perlu dirumuskan skenario tindakan pembelajaran mulai dari persiapan sampai evaluasi.

Penelitian ini dimulai dari persiapan sebagai berikut:

- a) Menguasai materi yang akan diajarkan
- b) Menyediakan alat yang diperlukan
- c) Membuat rencana pengajaran dan satuan pelajaran
- d) Membuat setting agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan.
- e) Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
- f) Mencari dan/atau menunjuk siswa guna memerankan tokoh-tokoh
- g) Menggambarkan secara garis besar sifat-sifat tokoh yang akan diperankan.
- h) Mengusahakan agar siswa paham terhadap materi yang didramakan dalam bermain peran.
- i) Mencatat dan memberi nilai terhadap anak yang aktif.

2) Alat dan Personalia.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua alat atau fasilitas yang ada di VII MTs Negeri Belopa. Sedangkan personalia di sini terkait dengan jumlah populasi dan sampel dalam penelitian tindakan kelas yaitu populasinya adalah keseluruhan siswa-siswi yang dikhususkan sampelnya pada siswa-siswi kelas VII MTs Negeri Belopa.

Adapun kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a) Pertemuan I (Hari Kamis, tanggal 16 Januari 2014)

(1) Tahap awal

(a) Salam pembuka

(b) Perkenalan antara peneliti dan siswa

(c) Perkenalan secara singkat dimulai dari peneliti dan di lanjutkan siswa sekaligus absensi.

(d) Memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan peneliti di kelas VII MTs Negeri Belopa.

(2) Tahap inti

(a) Peneliti memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang akan diajarkan (pretest). Membuat setting bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menata kelas sedemikian rupa dan memberikan penjelasan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan.

(b) Menjelaskan tujuan dan aturan permainan

(c) Memotivasi siswa

(d) Menunjuk siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas

(e) Memberi contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh dalam sub-bab Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Abu Bakar as Siddiq yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin

(3) Tahap Akhir

(a) Peneliti melakukan evaluasi kepada siswa secara lisan. Mencatat kekurangan/kelemahan dalam siklus I ini untuk dapat di jadikan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

(b) Penutup dan salam

b) Pertemuan II (Hari, Kamis, 23 Januari 2014)

1) Tahap Awal

(a) Salam pembuka

(b) Presensi siswa dan motivasi terhadap siswa.

(c) Tanya jawab tentang persiapan yang di miliki siswa terhadap bermain peran

2) Tahap inti

(a) Peneliti membuat setting bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya

(b) Peneliti menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus II ini

(c) Menunjuk siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.

(d) Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh dalam sub-bab Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin

3) Tahap Akhir

- (a) Menyampaikan kesimpulan tentang hasil evaluasi bermain peran siklus II. Kemudian mencatat kekurangan dan kelemahan sebagai perbaikan siklus selanjutnya.
- (b) Salam penutup
- (c) Pertemuan III (Hari, Kamis, tanggal 30 Januari 2014)

1) Tahap Awal

- (a) Salam pembuka
- (b) Presensi siswa dan motivasi terhadap siswa.
- (c) Tanya jawab tentang persiapan yang di miliki siswa terhadap bermain peran

2) Tahap inti

- (a) Peneliti membuat setting bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
- (b) Peneliti menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus III ini.
- (c) Menunjuk siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
- (d) Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh dalam sub-bab Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin

3) Tahap Akhir

- (a) Menyampaikan kesimpulan tentang hasil evaluasi bermain peran siklus III. Kemudian mencatat kekurangan dan kelemahan sebagai perbaikan siklus selanjutnya.
- (b) Salam penutup

I. SIKLUS I (Hari Kamis, Tanggal 16 Januari 2014)

A. Perencanaan

Siklus I berlangsung selama 90 menit (2x 45 menit). Materi yang diberikan ialah Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab. Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

1. Membuat setting bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya. menata kelas sedemikian rupa dan memberikan penjelasan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Di sini, peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan setting bermain peran dan atributnya.
2. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
3. Memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
4. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

B. Pelaksanaan

Siswa diminta mempraktikkan role playing sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 50 menit. Untuk lima menit pertama, peneliti membuat persiapan-persiapan sebagai setting, misalnya menata kelas dan menjelaskan kepada siswa peran yang akan dimainkan. Sepuluh menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Sepuluh menit selanjutnya memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas. Peneliti juga memberikan contoh secara garis besar para tokoh yang akan diperankan. Selanjutnya, setelah siswa merasa jelas, peneliti meminta siswa untuk mempraktikkan bermain

peran selama kurang lebih 25 menit. Peneliti memantau jalannya bermain peran sambil memberikan bantuan kepada siswa.

C. Pengamatan

Pada setiap akhir siklus, Angket Siswa dibagikan. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mereka mempraktekkan bermain peran.

Tabel berikut ini menunjukkan jumlah respon siswa dari angket yang telah disebarakan selama pelaksanaan siklus I. Dari 34 jumlah siswa didapatkan data seperti pada Tabel berikut.

TABEL 4.4
DATA SIKLUS I

NO.	JUMLAH	URAIAN
1.	25%	Menyatakan merasa kesuliatan dalam memahami metode bermain peran
2.	28%	Menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran
3.	81%	Menyatakan sudah jelas aturan bermain peran
4.	81%	Menyatakan sudah jelas dengan contoh yang diberikan peneliti
5.	70%	Menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran
6.	37%	Menyatakan merasa sulit menggunakan metode bermain peran

Sumber Data: Jawaban Responden Siklus I, Tanggal 16 Januari 2014.

D. Refleksi

Sementara itu, hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus I sebagaimana di bawah ini.

1) Pada awal pelaksanaan siklus I sangat sulit menunjuk siswa yang mau memerankan tokoh, dengan alasan tidak merasa percaya diri. Akhirnya peneliti menunjuk siswa untuk memerankannya.

2) Sebagian besar siswa menampakkan sikap canggung untuk memerankan tokoh dalam cerita. Kondisi yang demikian terjadi karena siswa belum terbiasa melakukan bermain peran. Masalah ini (percaya diri siswa) akan mendapat perhatian peneliti untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

3) Sebagai tambahan penting, sebagian besar siswa menyatakan ke antusiasannya mereka dalam belajar SKI dengan menggunakan metode bermain peran.

4) Sedangkan hanya terdapat 28 % siswa yang menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran. Hal ini disebabkan factor yang berhubungan dengan nonor satu di atas, yakni belum terbiasa dengan metode bermain peran.

II. SIKLUS II (Hari Kamis, Tanggal 23 Januari 2014)

A. Perencanaan

Siklus I berlangsung selama 90 menit (2x 45 menit). Materi yang diberikan ialah Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan.

Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

1. Membuat setting bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
2. Menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus II ini.
3. Memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
4. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

5. Memperpanjang waktu bermain peran, dari yang semula 50 menit menjadi 60 menit.

B. Pelaksanaan

Siswa diminta kembali mempraktikkan bermain peran sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama lebih kurang 60 menit. Untuk lima menit pertama, siswa membuat persiapan-persiapan sebagai setting bermain peran sebagaimana yang telah diberitahukan terlebih dahulu dan ditugaskan oleh peneliti. Sepuluh menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Pada bagian ini peneliti mengingatkan dan menekankan kepada siswa untuk melakukan bermain peran sebagaimana prosedurnya. Sepuluh menit selanjutnya memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas. Peneliti juga memberikan contoh secara garis besar para tokoh yang akan diperankan. Setelah siswa merasa sudah jelas, peneliti meminta siswa mempraktikkan bermain peran selama 35 menit. Peneliti selanjutnya memantau jalannya bermain peran, dan masih memberikan bantuan kepada siswa. Untuk kesalahan-kesalahan yang bersifat umum, kesalahan akan dijelaskan lagi secara klasikal. Sementara kesalahan yang bersifat individu dijelaskan pada saat kesalahan itu terjadi. Sedapat mungkin peneliti tidak membuat siswa menjadi down.

C. Pengamatan

Pada setiap akhir siklus, Angket Siswa dibagikan. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mereka mempraktekkan bermain peran. Data yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan pada beberapa hal. Adapun hasil penelitian siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

TABLE 4.5
DATA SIKLUS II.

NO.	JUMLAH	URAIAN
1.	22%	Menyatakan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk bermain peran
2.	40%	Menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran
3.	81%	Menyatakan sudah jelas aturan bermain peran
4.	87%	Menyatakan sudah jelas dengan contoh yang diberikan peneliti
5.	76%	Menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran
6.	29%	Menyatakan merasa sulit menggunakan metode bermain peran

Sumber Data: Jawaban Responden Siklus II, Tanggal 23 Januari 2014

Dari semula 25% siswa yang menyatakan merasa kesulitan dalam memahami metode bermain peran, kini turun menjadi 22%. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai mau mencoba yang secara otomatis kepercayaan diri siswa menjadi meningkat. Awalnya hanya terdapat 28% siswa yang menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran, kini meningkat menjadi 40%. Ini disebabkan oleh siswa yang semakin menikmati belajar SKI menggunakan metode bermain peran. Sementara itu siswa yang menyatakan merasa sulit menggunakan metode bermain peran turun, dari yang semula 37% menjadi 29%. Sedangkan siswa yang menyatakan sudah jelas aturan bermain peran dan menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran yakni masing-masing 81% dan 76%.

D. Refleksi

Hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus II ini siswa memiliki dibanding rasa percaya diri yang lebih baik dibanding siklus sebelumnya. Hal tersebut disebabkan para siswa sudah mulai menikmati belajar dengan bermain peran.

2. Bila dalam siklus I peneliti menunjuk siswa memerankan tokoh, maka pada siklus II ini cukup banyak siswa yang ingin dan mengajukan diri memerankan sebagai tokoh.

III. SIKLUS III (Hari Kamis, Tanggal 30 Januari 2014)

A. Perencanaan

Siklus III berlangsung selama 90 menit (2x 45 menit). Materi yang diberikan ialah Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib. Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

1. Membuat setting bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
2. Menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus III ini.
3. Memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
4. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin.
5. Memperpanjang waktu bermain peran, dari yang semula 60 menit menjadi 75 menit.

B. Pelaksanaan

Siswa diminta kembali mempraktikkan bermain peran sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama lebih kurang 75 menit. Untuk lima menit awal, siswa

membuat persiapan-persiapan sebagai setting bermain peran sebagaimana yang telah diberitahukan terlebih dahulu dan ditugaskan oleh peneliti. Sepuluh menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Pada bagian ini peneliti mengingatkan dan menekankan kepada siswa untuk melakukan bermain peran sebagaimana prosedurnya. Sepuluh menit selanjutnya memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas. Peneliti juga memberikan contoh secara garis besar para tokoh yang akan diperankan. Setelah siswa merasa sudah jelas, peneliti meminta siswa mempraktikkan bermain peran selama 50 menit.

Peneliti selanjutnya memantau jalannya bermain peran seperti biasa, dan masih memberikan sedikit bantuan kepada siswa.

C. Pengamatan

Pada akhir siklus, Angket Siswa dibagikan setelah bermain peran. Data yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan pada beberapa hal. Adapun hasil penelitian siklus ketiga dapat dilihat pada tabel berikut

TABEL 4.6
DATA SIKLUS III

NO.	JUMLAH	URAIAN
1.	16%	Menyatakan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk bermain peran
2.	56%	Menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran
3.	92%	Menyatakan sudah jelas aturan bermain peran
4.	92%	Menyatakan sudah jelas dengan contoh yang diberikan peneliti
5.	81%	Menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran
6.	13%	Menyatakan merasa sulit menggunakan metode bermain peran

Sumber Data: Jawaban Responden Siklus III, Tanggal 30 Januari 2014

D. Refleksi

Hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus III adalah sebagai berikut:

1. Selama pelaksanaan siklus III sebagian besar siswa ingin menjadi tokoh yang diperankan. Hal tersebut dikarenakan penekanan yang dilakukan oleh peneliti dalam memberikan penjelasan, baik itu aturan bermain peran maupun contoh yang diberikan peneliti.
2. Siswa menjadi lebih rileks dan mampu mengikuti pelajaran dengan lebih baik. Hal ini dapat dilihat semakin sedikitnya kesalahan-kesalahan siswa yang diakibatkan oleh sikap gugup siswa.

B. *Pembahasan Hasil Penelitian*

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti menggunakan metode bermain peran atau dikenal dengan *role playing* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada setiap hari Kamis, selama tiga kali pertemuan/tatap muka, mulai tanggal 16 sampai dengan 30 Januari 2014.

Sesuai dengan observasi awal, metode yang digunakan masih bersifat tradisional dan kurang bervariasi. Metode yang digunakan adalah ceramah, yaitu suatu metode dalam pendidikan dimana cara menyampaikan pengertian-pengertian materi kepada siswa dengan jalan penerangan dan penuturan dengan lisan, sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif.

Adapun tujuan diadakan observasi awal dan pada akhir pertemuan dilaksanakan tes formatif untuk mengetahui minat belajar dan hasil belajar. Hasil observasi awal dengan menggunakan metode ceramah kurang memuaskan, maka ditindak lanjuti dengan mengganti metode ceramah dengan menggunakan metode bermain peran. Sebagaimana dalam Ilmu Pendidikan Islam, sesuatu berharga apabila sesuai dengan kebutuhan.

Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan metode bermain peran siswa akan dituntut untuk aktif, agar siswa memiliki pemahaman yang lebih tentang materi yang diajarkan serta motivasi belajar siswa meningkat, karena penerapan metode bermain peran menyenangkan, menarik, dan sanggup mengaktifkan siswa.

1. Analisis Siklus I dari penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Negeri Belopa

Pada penelitian siklus I, materi disampaikan sebanyak satu kali pertemuan, dengan rincian pertemuan pertama ini diberikan materi tentang Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Abu Bakar as-Siddiq. Pada rencana tindakan siklus I ini, metode yang digunakan adalah metode bermain peran. Metode bermain peran dimana materi diformat dalam bentuk bermain peran, sehingga metode ini dapat membantu merubah materi yang pada mulanya biasa-biasa saja menjadi menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Sebelum memasuki materi inti, peneliti membuat setting bermain peran, guna menciptakan suasana yang mendukung kegiatan belajar-mengajar dengan metode bermain peran secara maksimal. Kemudian peneliti menjelaskan aturan dan tujuan

dilakukannya bermain peran, sehingga siswa mengetahui arti penting belajar dengan menggunakan metode bermain peran.

Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain peran pada siklus I mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dengan penerapan metode bermain peran ini siswa diharapkan dapat mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan lebih baik lagi. Dalam pelaksanaan siklus I, metode bermain peran mampu membuat siswa terlihat lebih aktif karena sebelum penelitian ini siswa mendapatkan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Dengan perubahan metode dari metode ceramah ke metode bermain peran, tidak serta merta merubah seluruh siswa Kelas VII MTs Negeri Belopa menjadi aktif. Masih terdapat sebagian siswa yang pasif karena belum terbiasa dengan metode bermain peran, bahkan terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri, ragu dan takut.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, memuaskan dan melayani kebutuhan-kebutuhannya, begitu juga dengan siswa, jika siswa sudah sadar bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, maka belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya dan otomotis dia bersemangat dalam mempelajari hal tersebut.

Peneliti pada siklus pertama sebenarnya meminta beberapa siswa yang mau menjadi sukarelawan guna memerankan tokoh, namun siswa merasa malu-malu untuk mencobanya, hingga akhirnya peneliti menunjuk beberapa siswa untuk menokohnya. Setelah para tokoh terkumpul, peneliti memberi contoh kepada

siswa yang menjadi tokoh-tokoh yang akan diperankan di depan kelas dan siswa memperhatikan dengan seksama.

Peneliti berusaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran, hasilnya cukup baik. Dalam siklus I ini para siswa masih merasa canggung dalam memerankan tokoh. Hal itu kemungkinan dapat disebabkan karena, pertama, siswa masih belum terbiasa melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode bermain peran. Kedua, peneliti menunjuk siswa memerankan tokoh-tokoh. Meskipun tidak berpengaruh terhadap antusias siswa, namun mempengaruhi kesiapan yang berujung kepada rasa percaya diri siswa. Selain itu, peneliti menjaga aspek psikologis siswa ketika siswa melakukan kesalahan-kesalahan, baik yang bersifat individual maupun kolektif supaya siswa tidak down kemudian rasa percaya diri mereka jatuh, yang berlanjut pada rendahnya minat belajar.

Peneliti menilai pada siklus I ini cukup baik. Hal tersebut dapat di cermati ketika Angket Siswa dibagikan kepada siswa, didapatkan sejumlah 70% siswa menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran, yang artinya terjadi peningkatan sebesar 10% daripada pada waktu observasi dan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan Angket Siswa, observasi dan refleksi akhir maka untuk meningkatkan minat belajar siswa serta mengatasi masalah-masalah yang muncul pada siklus I peneliti mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

a. Memberikan reward kepada siswa guna menimbulkan motivasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sebagaimana menurut Amien Dai'ien,

pemberian reward berguna sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat.¹

b. Memberikan penjelasan yang lebih detail dan “mengena”. Hal ini akan mengikis rasa kurang percaya diri siswa, dan mau mencoba memerankan tokoh tanpa ditunjuk lagi.

c. Guna meningkatkan minat belajar siswa, siswa harus didorong supaya terlibat secara aktif. Salah satunya memberikan masukan-masukan, selain sebagai upaya menyiapkan siklus II yang lebih baik, pun dapat meningkatkan minat belajar dan ingin tahu siswa.

d. mendesain ulang materi pembelajaran dengan menyesuaikan siswanya, karena pada pertemuan berikutnya peneliti tetap menggunakan metode bermain peran.

2. Analisis Siklus II dari Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII MTs Negeri Belopa.

Sebagaimana dengan siklus I, pada siklus II ini juga dilakukan dalam satu kali pertemuan yang membahas tentang Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan. Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain peran. Pada siklus II ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti banyak memberikan dorongan dan berusaha untuk mengaktifkan siswa, terutama siswa yang pasif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran serta memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan rasa percaya diri akan kemampuan yang dimiliki siswa. Menurut Syaiful Bahri, dalam belajar, motivasi memegang peranan yang sangat penting. Motivasi sebagai pendorong siswa dalam belajar. Siswa yang ingin

¹ Amien Di'ien, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1973), h. 125

mengetahui sesuatu dari apa yang dipelajarinya adalah sebagai tujuan yang ingin dicapai siswa selama belajar, karena siswa mempunyai tujuan ingin mengetahui sesuatu itulah, akhirnya siswa terdorong mempelajarinya.²

Langkah awal yang dilakukan peneliti ialah membuat setting bermain sebagaimana mestinya, disusul dengan menjelaskan dan menegaskan aturan dan tujuan bermain peran kepada siswa. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti memberikan contoh kepada siswa di depan kelas.

Pada siklus ke II ini, melalui metode bermain peran siswa yang menyatakan senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui bermain peran menjadi meningkat. Yang awalnya pada siklus I sebesar 70% menjadi 76%. Meningkatnya minat belajar siswa secara garis besar dapat dilihat dari, pertama, meningkatnya antusiasme siswa untuk tampil memerankan tokoh-tokoh di depan kelas, Kedua, meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam bermain peran. Hal itu disebabkan para siswa merasa tidak terpaksa ataupun dipaksa memerankan seorang tokoh. Berdasarkan data dari Angket siswa, observasi dan refleksi akhir maka peneliti berupaya untuk mempertahankan bahkan meningkatkan minat belajar siswa melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menjaga supaya minat belajar siswa agar tetap on fire. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan reward, motivasi, dan lain sebagainya.
- b. Sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa, maka diperlukan masukan-masukan guna menghadapi siklus berikutnya.

² Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h. 24.

3. Analisis Siklus III Dari Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII MTs Negeri Belopa.

Pada siklus III ini dilaksanakan dengan satu kali pertemuan dan menggunakan metode bermain peran, sama dengan siklus pertama dan kedua. Pada pertemuan kali ini peneliti membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib. Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain peran.

Pada siklus III ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti memperhatikan, minat belajar para siswa masih *on fire*, bahkan meningkat dengan peningkatan yang berarti berupa para siswa telah menjadi terbiasa menggunakan metode bermain peran, karena semakin banyak siswa yang mengajukan diri untuk menjadi sukarelawan memerankan tokoh di depan kelas. Selain itu rasa percaya diri dan antusiasme siswa pun meningkat.

Sebagaimana menurut Djalil, beberapa ciri-ciri orang yang motivasinya tinggi sudah nampak dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah rasa takutnya akan kegagalan lebih rendah dari pada keinginannya untuk berhasil dan tugas-tugas di dalam kelas cukup memberi tantangan, tidak terlalu mudah, tapi juga tidak terlalu sukar, sehingga memberi kesempatan untuk berhasil.³

Berdasarkan Angket Siswa dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan siswa yang menyatakan senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui bermain peran yang semula dalam siklus II sebesar 76%, sekarang pada siklus III meningkat menjadi 81%. Secara keseluruhan, peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran

³ Djalil, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 110

Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut, siklus I 70%, siklus II 76% dan siklus III 81%.

Berdasarkan data-data hasil penelitian yang dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Belopa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam, dengan indikator keberhasilan:

- a. Minat belajar siswa semakin besar
- b. Siswa semakin aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- c. selama kegiatan belajar mengajar, siswa mengikuti dengan enjoy dan gembira.

4. Dampak Positif Dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di kelas VII MTs Negeri Belopa

- a. Merangsang siswa untuk mampu mengikuti proses kegiatan belajar mengajar secara lebih aktif
- b. Guru dan Siswa sama-sama aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar, sehingga memungkinkan para siswa mampu menyerap materi pelajaran secara lebih maksimal.
- c. Siswa terlihat antusias dan menikmati proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran.
- d. Dapat menambah pengalaman belajar siswa, berupa penggunaan metode bermain peran yang selama ini masih asing bagi mereka.
- e. Para siswa merasa lebih cepat menyerap materi-materi pelajaran yang disampaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

- f. Meningkatkan rasa ingin tahu yang besar sehingga mendorong siswa lebih giat belajar dan mempersiapkan materi yang akan dipelajari.
- g. Dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam kelas.
- h. Bermain peran yang pada dasarnya merupakan bermain sambil belajar. Sangat diminati oleh siswa, dimana usia mereka memang masih tahap yang “haus” akan bermain.

5. Dampak Negatif Dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII MTs Negeri Belopa

- a. Terkadang siswa sulit dikendalikan dan gaduh di kelas jika melihat temannya melakukan kesalahan ketika bermain peran di depan kelas.
- b. Metode ini masih cukup asing bagi anak VII MTs Negeri Belopa, khususnya pada siklus I, dimana perasaan minder dan takut salah menghantui para siswa.
- c. Pemilihan tokoh cukup menyita waktu, khususnya pada siklus I, peneliti agak kesulitan mencari relawan guna memerankan tokoh di depan kelas. Sehingga peneliti terpaksa menunjuk siswa guna memerankan tokohnya.
- d. Bermain peran mestinya dipersiapkan beberapa hari sebelum hari-H, dengan cara mencari relawan, melatih mereka pada saat yang ditentukan, sehingga para “aktor” mampu mengentarkan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa lainnya.
- e. Kurangnya media seperti musik pengantar, kelengkapan atribut pendukung juga turut mejadi faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan metode bermain peran, penerapan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode

bermain peran mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, sehingga diharapkan pembelajaran , Sejarah Kebudayaan Islam khususnya, diharapkan untuk ke depannya dapat lebih baik dan mempermudah siswa dalam menyerap materi yang disampaikan guru.

Dari paparan data di atas dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Negeri Belopa. Siswa tidak hanya mendapatkan ilmu secara searah atau terkomando, namun siswa juga andil terlibat dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar. Dengan kesempatan tersebut, siswa tentu akan lebih memiliki atensi terhadap mata pelajaran yang bersangkutan, dan diharapkan minat siswa semakin besar.

Hal terakhir yang perlu diperhatikan dan sangat menentukan adalah guru sebagai mitra belajar siswa mampu menerapkan secara lebih baik, sehingga hasil yang dicapai juga lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah peneliti mengkaji dan meneliti tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa yang ada di lapangan yakni di kelas VII MTs Negeri Belopa, sebagai obyek penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTs Negeri Belopa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. meliputi dua aspek, yaitu perencanaan kelas dan perencanaan luar kelas. perencanaan kelas antara lain meliputi: Setting kelas, Penyiapan mental para siswa, Menyiapkan atribut/alat. Sedangkan perencanaan luar kelas antara lain meliputi: Pembuatan RPP; dan Pembuatan naskah cerita.

2. Pelaksanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTs Negeri Belopa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Memelalui 3 tahapan siklus yaitu: Pada siklus pertama, kegiatan inti yang dilakukan selama 25 menit yang membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Abu Bakar as-Siddiq. Dalam siklus kedua, kegiatan inti dilakukan selama 35 menit dan membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan. Sedangkan dalam siklus ketiga, kegiatan inti dilakukan selama 50 menit dan membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib.

3. Penilaian Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTs Negeri Belopa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Metode bermain peran adalah salah satu metode belajar yang menjadikan siswa aktif, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa indikator penilaian. Penilaian yang diberikan mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam metode bermain peran ini peneliti memberikan penilaian yang didasarkan pada: antusias, pemahaman materi, penghayatan materi, keberanian dan yang terakhir adalah masukan/ide. Dan hasilnya meskipun tidak seluruhnya, metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Negeri Belopa.

B. Saran-saran

Salah satu variasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa MTs Negeri Belopa adalah pembelajaran SKI melalui metode bermain peran (*Role Playing*).

1. Guru hendaknya berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan kesan positif kepada peserta didik bahwa pembelajaran yang berlangsung itu menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara dan teknik penyajian yang bervariasi.

2. Pihak Madrasah, dalam hal ini Kepala Madrasah, hendaknya memberi kesempatan kepada guru, untuk selalu meningkatkan kemampuan profesional mereka dengan banyak mengikut sertakan mereka dalam kegiatan-kegiatan yang mendukung seperti penataran, seminar, loka karya, dan lain-lain.

3. Orang tua, hendaknya ikut berpartisipasi dalam memotivasi anak-anaknya dalam belajar. Dengan demikian strategi dan metode apapun yang digunakan guru dalam pembelajaran peserta didik siap untuk menerimanya dengan baik.



IAIN PALOPO

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004
- Azra, Azumardi. *Pendidikan Islam*, Ciputat, Kalimah, 2001
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Rineka Cipta, 2007
- Departemen Agama RI. *al Qur'an al Karim dan Terjemahnya*. Semarang, Karya Toha Putra, 2002
- Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2008
- Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Jakarta, 2005
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Kerangka Dasar*, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2004
- Crow and Crow. *General Psychologi*. Little field: Adamco, 1973
- Di'ien, Amien, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Raja Grafindo, 1973
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya, Usaha Nasional, 1994
- _____, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. II Jakarta, Rineka Cipta, 2002.
- Djalil, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 2007
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta, Bumi Aksara, 2007
- Hanafiyah, dan Cucu Suhana. *Konsep Srategi Pembelajaran*, Bandung, Refika Aditama, 2009
- Haryati, Mimin. *Model dan Teknik Penilaian pada tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Pers, 2007
- Hasanuddin. *Hukum Dakwah*. Jakarta, Pedoman Ilmu Jaya, 1996

- Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Ed. I, Cet. IV, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2001.
- Ismail, Andang. *Education Games; Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta, Pilar Media, 2006
- Kasijan, Z. *Psikologi Pendidikan*, Surabaya, Bina Ilmu, 1984
- Khoirudin, dkk. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Konsep dan Implementasinya di Madrasah*, Cet. II. Jogjakarta: Pilar Media, 2007
- Marzuki. *Metodologi Riset*. Yogyakarta, Fakultas Ekonomi UII, 2000
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, Remaja Rosdakarya. 1996
- Mudzakir, Ahmad & Joko Sutrisno, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Pustaka Setia, 1997
- Munjin, Ahmad Nasih dan Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung, Refika Aditama, 2009
- Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Cet. II, Jakarta, Delia Press, 2004
- Nata, Abudin. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1997
- Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah (Sejarah Kebudayaan Islam)*, 2008
- Poerdaminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta, Balai Pustaka, 1982
- Sabri, M. Alisuf. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Jakarta, Pedoman Ilmu Raya, 2007
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al- Qur'an*. Jakarta, Lentera Hati, 2002.
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum*, Bandung, Pustaka Setia, 2003
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta, Rineka Cipta, 2010
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 206.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan, dengan Pendekatan Baru*. Bandung, Remaja Rosda Karya, 2006

_____. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2007

Syukur, NC. Fatah. *Sejarah Peradaban Islam*. Semarang, Pustaka Rizki Putra 2009

Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung, Remaja Rosdakarya, 2001

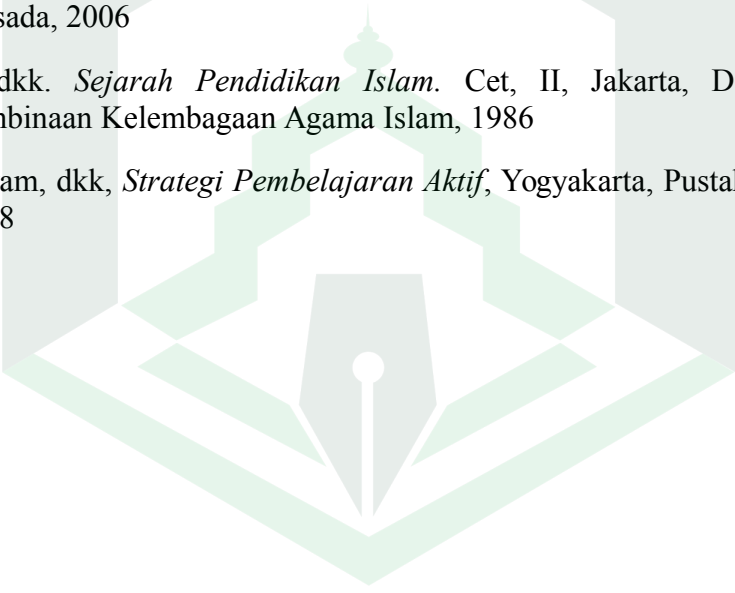
Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta, Bumi Aksara, 2006

Wahab, Abdul Aziz. *Metode dan Model Mengajar; Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bandung, Alfabeta, 2008

Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam*, Ed. I, Cet. XVIII; Jakarta, Raja Grafindio Persada, 2006

Zuhairini dkk. *Sejarah Pendidikan Islam*. Cet, II, Jakarta, Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1986

Zaini, Hisyam, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta, Pustaka Insan Madani, 2008



IAIN PALOPO