

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 2 KABUPATEN PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh:
Widya Ela Prasetya
NIM: 201101010030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUNI 2024**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 2 KABUPATEN PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Widya Ela Prasetya
NIM: 201101010030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



(Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I.)

NIP. 198610162023211022

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 2 KABUPATEN PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

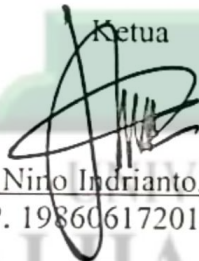
SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Selasa
Tanggal: 25 Juni 2024

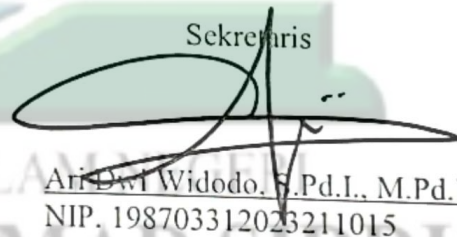
Tim Penguji

Ketua



Dr. Niro Indrianto, M.Pd.
NIP. 198606172015031006


Sekretaris



Ari Dwi Widodo, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198703312023211015

Anggota:

1. Dr. H. Matkur, S.Pd.I, M.Si. ()

2. Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I ()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُوا رِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يَا وَيْلَتَىٰ أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُو رِي سَوْءَةَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya: "Kemudian Allah mengutus seekor burung gagak menggali tanah untuk diperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. (Qabil) berkata, "Oh, celaka aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Maka, jadilah dia termasuk orang yang menyesal." (QS. Al-Ma'idah 5: Ayat 31).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

*Alquran Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia QS. 5:31

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Ayahhanda Sunardi dan Ibunda Wiwik yang telah mendidik saya dengan cara terbaiknya, yang telah mengajarkan saya untuk menjadi pribadi yang sabar, bertutur kata sopan dan memiliki rasa peduli yang tinggi terhadap sesama serta selalu memberikan support terbaiknya melalui doa untuk anak tercintanya ini, yang selalu mengusahakan segalanya.
2. Adik saya Amelia Nurin Hidayah yang tak pernah lelah memberikan dukungan dan doa kepada saya. Semoga kita berdua dapat menjadi anak-anak yang dapat membanggakan orang tua.
3. Sahabat-sahabat saya: Filda Nafilatur Rohma, Annisa Dinil Qayyimah, Eka Purwati Ningsih, Uwais Al Qoroni. Serta sahabat saya lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Sholawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni agama Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana pendidikan dalam program studi pendidikan agama Islam (PAI) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dengan adanya karya sederhana ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pengetahuan di dunia akademik.

Adanya karya sederhana ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag.,M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama penulis menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah menyusun rencana dan mengasesmen pelaksanaan pendidikan dilingkup jurusan.

4. Ibu Dr. HJ. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah melancarkan proses persetujuan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs. Ainur Rafik, M.Ag. selaku DPA yang senantiasa sabar dan ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan guna selesainya skripsi ini.
6. Bapak Akhmad Munir, S.Pd.I, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa sabar dan ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan guna selesainya skripsi ini.
7. Segenap dosen dan pengajar serta tenaga pendidik di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan yang telah memberikan Ilmu Pengetahuan, Pengalaman, serta bantuan akademik selama penulis berada di bangku perkuliahan.
8. Bapak Dr. Ahmad Zamroni, Ss. M.Pd. selaku Kepala MAN 2 Kabupaten Probolinggo yang telah memberi izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Nur Holidah HS, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
10. Bapak Moh. Syarifuddin FR, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian.

11. Sahabat-sahabat saya: Filda Nafilatur Rohma, Annisa Dinil Qayyimah, Eka Purwati Ningsih, Uwais Al Qoroni. Serta sahabat saya lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

12. Terima kasih kepada kelas X B yang sudah bersedia memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.

Peneliti menyadari bahwasannya masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu peneliti membutuhkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Aamiin

Jember, 20 Mei 2024

Widya Ela Prasetya
201101010030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Widya Ela Prasetya, 2024: *Penerapan Metode role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024*

Kata Kunci: Metode role playing, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Minat belajar adalah kunci keaktifan peserta didik yang berperan penting dalam menunjang hasil belajar optimal dan tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika minat belajar rendah, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Tantangan bagi guru adalah menciptakan pembelajaran yang menarik, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang sering dianggap membosankan oleh peserta didik. Faktor penting yang mempengaruhi minat belajar adalah metode pembelajaran. Metode yang inovatif dan interaktif yang dapat menciptakan kondisi belajar menyenangkan dan meningkatkan minat belajar.

Fokus masalah yang diteliti pada skripsi ini adalah 1) Bagaimana pelaksanaan Metode role playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?, 2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan untuk analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini pelaksanaan metode role playing diterapkan pada materi peristiwa tahkim Khalifah Ali bin Abi Thalib, dimulai dengan guru memperkenalkan konsep role playing melalui video dan menjelaskan tujuan serta manfaatnya. Peserta didik diberikan tema, pedoman dasar penulisan naskah, dan karakter. Dalam produksi, 13 peserta didik bekerja dalam satu kelompok untuk menyusun naskah dan menentukan penokohan, dengan pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran, di bawah pengawasan guru. Setelah video selesai, tahap pengumpulan dan evaluasi dilakukan dengan menayangkan video di kelas, diikuti dengan diskusi dan refleksi bersama. Faktor pendukung internal: adanya kerja sama yang baik, kesadaran dari dalam diri siswa, dan kinerja guru yang baik. Faktor pendukung eksternal: lingkungan kondusif, penggunaan media pembelajaran yang sesuai, dan sarana prasarana yang memadai. Faktor penghambat internal: terletak pada diri siswa, seperti masih adanya siswa yang mengucapkan dialog salah dan suara siswa yang kurang jelas saat memainkan peran. Faktor penghambat eksternal: waktu yang relatif singkat.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	35

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi Penelitian	35
C. Subyek Penelitian	36
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Analisis Data	42
F. Keabsahan Data.....	45
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	46
BAB IV PENAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	48
A. Gambaran Objek Penelitian	48
B. Penyajian Data dan Analisis.....	54
1. Pelaksanaan.....	54
2. Faktor pendukung dan penghambat	59
C. Pembahasan Temuan.....	67
1. Pelaksanaan.....	68
2. Faktor pendukung dan penghambat	71
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

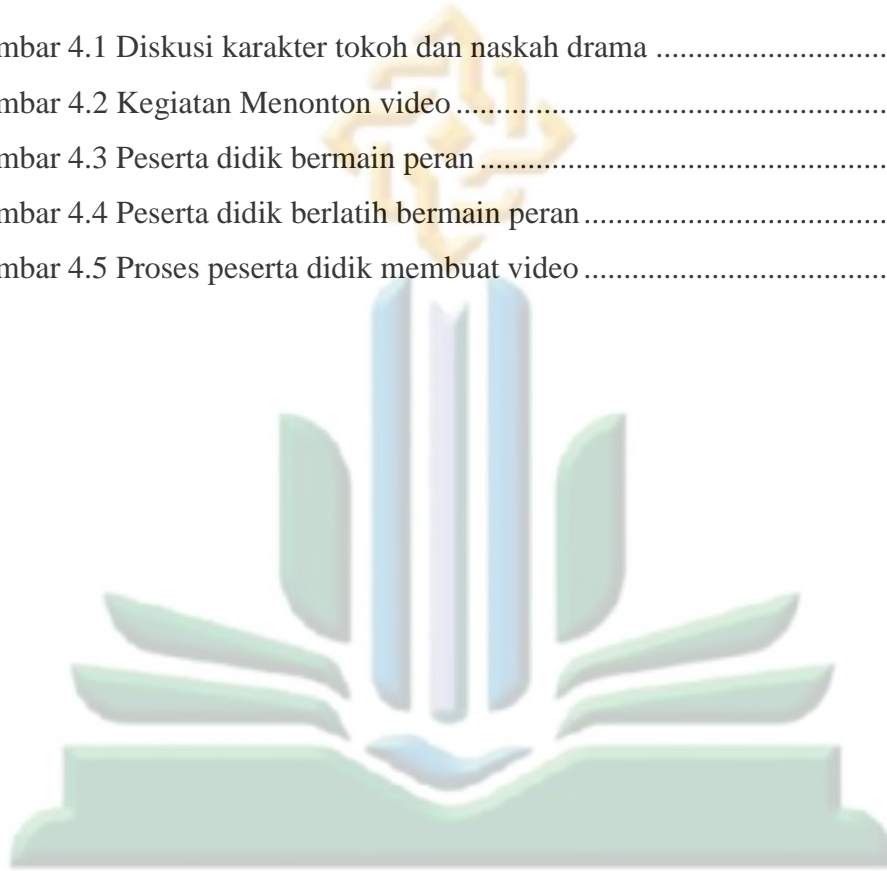
DAFTAR TABEL

2.1 Hasil Kajian Terdahulu yang Relevan	18
3.1 Data Informan Penelitian	37
3. 2 Indikator Pengumpulan Data.....	41
4.1 Data guru MAN 2 Kabupaten Probolinggo	51
4.2 Data peserta didik MAN 2 Kabupaten Probolinggo	52
4.3 Data peserta didik kelas X B.....	53
4.4 Hasil Temuan	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diskusi karakter tokoh dan naskah drama	57
Gambar 4.2 Kegiatan Menonton video	57
Gambar 4.3 Peserta didik bermain peran	59
Gambar 4.4 Peserta didik berlatih bermain peran	66
Gambar 4.5 Proses peserta didik membuat video	67



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kebutuhan akan pendidikan menjadi hal yang tidak bisa terelakkan, dengan pendidikan nilai-nilai kemanusiaan dapat diinternalisasikan. Sehingga segala sesuatu yang menyangkut proses perkembangan dan pengembangan manusia yang diupayakan dalam pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, guru menjadi salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar agar guru dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab XI Pasal 39 ayat 2, Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.¹ Dengan demikian guru adalah seseorang yang profesional dan memiliki ilmu pengetahuan, serta mengajarkan ilmunya kepada orang lain.²

Setiap guru haruslah mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang, menggugah kreativitas dan aktivitas peserta didik, memotivasi pe-

¹Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

²Nahdatul Hazmi, "TUGAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Journal of Education and Instruction* Vol 2, No 1, (2019): 4, <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>.

serta didik, menggunakan media dan metode serta sumber belajar yang tepat agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.³

Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q.S An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.⁴

Minat belajar menjadi salah satu kunci keaktifan peserta didik, minat belajar tinggi dalam proses belajar dapat menunjang hasil belajar yang optimal dan tercapainya tujuan pembelajaran, begitupun sebaliknya peserta didik yang tidak minat dengan pembelajaran di sekolah maka akan sulit mengikuti setiap pembelajaran tersebut berlangsung, bahkan mereka tidak tahu apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan suasana pembelajaran yang kurang efektif dan efisien pada akhirnya bermuara tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Seiring perkembangan zaman menciptakan pembelajaran yang menarik dan memicu minat belajar peserta didik menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang seringkali dianggap kering dan membosankan oleh sebagian peserta didik.⁵

³ ADPPA Islam, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4* (2020): 34

⁴ Alquran Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia QS. 16:125

⁵ Kiki Agustinar et al., "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Sekolah Madrasah," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 2, no. 4 (2023), <https://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/Concept/article/view/783>. h. 207

Dari hasil studi pendahuluan (*Preliminary Study*) yang telah peneliti lakukan dengan ibu Nur Holiday selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa, permasalahan yang sering terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah cara menyajikan materi pelajaran yang disampaikan kurang menarik atau monoton sehingga peserta didik kurang menerima rangsangan karena guru hanya seperti mendongeng yang membuat peserta didik mudah mengantuk ketika belajar sejarah”.⁶

Mempelajari sejarah membantu kita memahami akar budaya dan identitas kita. Terlebih sebagai seorang muslim mempelajari sejarah Islam untuk memahami bagaimana pendidikan ini telah berkembang dari masa lalu hingga sekarang. Belajar sejarah adalah seperti berusaha mengungkap misteri di balik kejadian-kejadian di masa lalu agar dapat dipahami dan diterapkan dalam konteks masa kini. Di sinilah manusia seharusnya memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah konsep yang dapat menggabungkan sebuah peristiwa yang sudah terjadi agar dapat dimodifikasi kembali dengan sentuhan inovatif yang lebih positif dan produktif. Chee-Huay Chong dalam *Jurnal Ilmu Sosial Mediterania* mengatakan sejarah bisa menjadi salah satu mata pelajaran yang membuat banyak siswa pusing kepala. Pentingnya mempelajari Sejarah selalu diabaikan oleh generasi muda yang menyebabkan minat belajar siswa kurang.⁷

⁶ Nur Holiday, Guru Sejarah Kebudayaan Islam, *wawancara* (Man 2 Probolinggo, 10 Oktober 2023)

⁷ Chee-Huay Chong, “Why Students Fail in History: A Minor Case Study in Malaysia and Solutions from Cognitive Psychology Perspective”, *Mediterranean Journal of Social Sciences*, Vol 7 No 1 (2016), 518

Faktor yang mempengaruhi minat belajar sangatlah beragam, salah satu yang paling penting adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif cenderung menurunkan minat belajar peserta didik. Begitupun sebaliknya, metode pembelajaran yang inovatif dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran cenderung meningkatkan minat belajar.⁸

Adapun dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam ini memiliki kontribusi dalam memotivasi peserta didik untuk mempraktekkan nilai-nilai agama dalam sejarah di kehidupan sehari-harinya. Agar tujuan tersebut bisa tercapai maka berdasarkan pengamatan awal peneliti di sekolah tentu seorang guru harus menciptakan administrasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya menyusun Modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, menyusun tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, menyusun distribusi alokasi waktu yang efektif serta menetapkan metode ataupun media pembelajaran yang sesuai. Oleh sebab itu, menjadi penting bagi seorang guru untuk menemukan metode pembelajaran yang sesuai karena pembelajaran tidak berhasil dengan baik tanpa menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Metode pembelajaran yang mampu membentuk kondisi belajar dengan kesan menyenangkan, tetapi tepat target sebagai akibatnya dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, salah satu metode pembelajaran yang

⁸ Rizki, Muhammad. "Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa." OSF Preprints, 19 Jan. 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/nem8f>

tepat untuk diterapkan yakni metode role playing (Bermain peran). Berikut beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti:

Farhatul Maftuhah, 2019 telah melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Islamiyah Ciputat. Hasil penelitian tersebut ditemukan adanya minat belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan angket minat belajar, dimana pada pra siklus minat belajar tertingginya berjumlah 57 dengan rata-rata 285%, kemudian siklus I yang tertinggi berjumlah 59 dengan rata-rata 295%, dan yang terakhir pada siklus II berjumlah 60 dengan rata-rata 300%. Dengan penerapan metode bermain peran juga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, berdasarkan observasi aktifitas siswa yang meningkat sebesar 19%. Dengan rata-rata dari siklus I 65,75% dan pada siklus II 84,75%.⁹

Nuril Lailatul Khayati, 2021 telah melakukan penelitian yang berjudul Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Mamba'ul Huda Tegalsari Banyuwangi. Hasil penelitian tersebut 1) Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran SKI di kelas VIII kelompok 5 telah dilaksanakan oleh guru melalui tiga tahap: a) Persiapan (menyusun RPP, menyusun naskah drama, menyiapkan lembar penilaian, menyiapkan materi pembelajaran, menyiapkan penokohan dan menyiapkan sarana untuk bermain peran), b) Pelaksanaan (terdiri dari

⁹ Farhatul Maftuhah, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTS Islamiyah Ciputat" (Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, n.d.).

kegiatan pendahuluan, inti dan penutup), c) Hasil (terdapat kemajuan belajar SKI siswa dengan nilai terendah 80 dan tertinggi 92, siswa berani mengungkapkan pendapatnya, minat membaca meningkat, respon siswa terhadap materi pembelajaran baik.¹⁰

Liza Andini Br Ginting, 2022 telah melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Kelas Viii Di Mts Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole. Hasil penelitiannya, Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Kelas VIII Di Mts Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole terdapat sebuah peningkatan hasil belajar peserta didik dimana pada siklus I mencapai persentase 88,5% (sangat baik) dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 95,2% (sangat baik). Aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai persentase 70,1% (baik) sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai persentase 86,5% (sangat baik). Hasil post test pada siklus I dengan nilai rata-rata 66,25 masih di bawah nilai kkm yang ditetapkan dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 81,25. Sehingga hasil pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator kinerja. Pernyataan ini membuktikan bahwasanya penerapan model pembelajaran Role Play sangat baik digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan

¹⁰ NURIL LAILATUL KHAYATI, "Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Mamba'ul Huda Tegalsari Banyuwangi." (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam, 2021).

meningkatkan keaktifan peserta didik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.¹¹

Beberapa contoh penelitian terdahulu diatas dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran dapat menjadi solusi dari permasalahan minat belajar dan hasil belajar.

Ada banyak sekolah bermasalah tentang minat belajar, MAN 2 Kabupaten Probolinggo menunjukkan ada cara mengatasi permasalahan minat belajar dengan metode role playing. MAN 2 kabupaten Probolinggo cukup berbeda dengan sekolah lain yang juga menerapkan metode role playing. Ketika pelaksanaan, peserta didik tidak dibentuk kelompok dan tidak tampil bermain peran di dalam dihadapan teman-teman. Melainkan dibuat menjadi video yang kemudian akan ditonton bersama dan di analisis bersama pula yang ditampilkan melalui proyektor. Hal tersebut juga didukung fasilitas ruangan kelas yang luas untuk melakukan bermain peran. Serta di MAN 2 Kabupaten Probolinggo terdapat *studio podcast* Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tv atau biasa disebut MDP Tv. Metode role playing ini menjadi penting untuk diterapkan agar peserta didik dapat menghayati Islam sebagai agama dan mensyukuri atas agama yang dianut.

Dari hasil pra penelitian dari ibu Nur Holidah selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa, ternyata perbedaan pelaksanaan metode role playing itu membuat peserta didik semakin semangat peserta didik untuk belajar dan meminimalisir rasa tidak percaya diri untuk bermain peran, serta

¹¹ Liza Andini Br Ginting, "Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Kelas VII Di MTS Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole" (UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2023).

peserta didik dapat menghayati peran yang dimainkan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena mereka mengalami sendiri tokoh yang sedang diperankan.¹²

Berdasarkan hal di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendalami dan memahami lebih jauh lagi bagaimana penerapan Metode role playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan peneliti diatas, maka fokus penelitian yang akan diungkapkan dalam pembahasan ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan Metode role playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian, tujuan penelitian pada dasarnya adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dipaparkan dalam fokus penelitian. Oleh karena itu, tujuan penelitian bergantung pada permasalahan yang akan diteliti. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah:

¹² Nur Holiday, Guru Sejarah Kebudayaan Islam, *wawancara* (Man 2 Probolinggo, 10 Oktober 2023)

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan Metode role playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian hendaknya dapat memberikan manfaat yang terukur, jelas, dan baik dalam tatanan teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, ilmu pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman terkait penerapan metode role playing dalam pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi peneliti maupun bagi pembaca pada umumnya.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan keilmuan dan memperkaya bahan pustaka terkait penerapan metode role playing dalam pembelajaran di lembaga perguruan tinggi khususnya di Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UINKHAS) Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam menulis karya tulis ilmiah tentang penerapan metode role playing dalam pembelajaran sebagai bekal penelitian di kemudian hari.

b. Bagi UIN kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan wacana baru yang positif serta dapat menjadi ilmu pengetahuan tentang penerapan metode role playing dalam pembelajaran yang dapat bermanfaat untuk kedepannya.

c. Bagi MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan wacana baru dan informasi untuk warga sekolah khususnya di MAN 2 Kabupaten Probolinggo dalam mengembangkan penerapan metode role playing dalam pembelajaran.

d. Bagi Masyarakat umum

Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini bisa memberikan suatu kontribusi bagi masyarakat mengenai penerapan metode role playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini bisa diterapkan dalam pendidikan. Sebab dengan adanya penerapan metode role playing dalam sebuah proses belajar mengajar dapat membantu pendidik lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran yang berakibat pada tumbuhnya minat belajar peserta didik.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian-pengertian istilah yang penting dan singkat terhadap sebuah titik yang menjadi perhatian dalam judul penelitian. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai makna yang sebagaimana dimaksudkan oleh seorang peneliti.

1. Metode role playing

Metode role playing adalah cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan cara berpura-pura menjadi orang lain atau memainkan sebuah peran melalui imajinasi peserta didik yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan atau rasa suka peserta didik pada suatu mata pelajaran tertentu melalui keinginan untuk mengetahui, kesenangan ketika mengikuti pembelajaran dan rasa antusias serta keaktifan dalam belajar.

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari rumpun mata pelajaran pendidikan agama Islam, yang dimaksudkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal dan memahami serta menghayati ajaran Islam yang menjadi dasar pandangan hidupnya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menurut uraian tentang alur apa yang akan dibahas dalam skripsi diawali dengan bab pendahuluan sampai dengan bab penutup dan ditulis dalam bentuk uraian naratif. Bentuk sistematikanya terdiri dari:

Bab pertama adalah pendahuluan yang terdiri dari beberapa sub-bab antara lain memaparkan konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan kajian pustaka yang terdiri dari sub-bab penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dan kajian teori yang membahas variabel penelitian secara ilmiah.

Bab ketiga metode penelitian yang memaparkan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat berisi tentang penyajian dan analisis data yang didalamnya terdapat sub-bab yang berkaitan dengan gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan hasil temuan di lapangan.

Bab kelima merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran yang membangun mengenai penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel pembahasan pada penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Skripsi, Liza Andini Br Ginting, 2022, yang berjudul "*Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Kelas Viii Di Mts Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole.*" Penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada kelas VIII di Mts Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing. Terdapat subjek yang terlibat dalam penelitiannya, yaitu peserta didik kelas VIII di Mts Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole yang berjumlah 8 orang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan setiap siklusnya 2 kali pertemuan. Instrumen pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu lembar observasi guru dan peserta didik, lembar tes yang terdiri dari 10 soal yang diberikan setelah selesai pembelajaran (post test) dan lembar wawancara.

Berdasarkan dari hasil penelitiannya, Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Kelas VIII Di Mts Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole terdapat sebuah peningkatan hasil belajar peserta didik dimana pada siklus I mencapai persentase 88,5% (sangat baik) dan

pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 95,2% (sangat baik). Aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai persentase 70,1% (baik) sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai persentase 86,5% (sangat baik). Hasil post test pada siklus I dengan nilai rata-rata 66,25 masih di bawah nilai kkm yang ditetapkan dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 81,25. Sehingga hasil pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator kinerja. Pernyataan ini membuktikan bahwasanya penerapan model pembelajaran Role Play sangat baik digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.¹³

2. Skripsi, Farhatul Maftuhah, 2019. Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul "*Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Islamiyah Ciputat*".

Penelitian ini merupakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Pengambilan data diambil dari observasi aktivitas belajar SKI siswa, wawancara dengan guru dan murid, dan angket minat belajar SKI siswa.

Hasil dari pengumpulan data dalam penelitian ditemukan adanya minat belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini

¹³Ginting, "Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Kelas VII Di MTS Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole."

dapat dilihat dari peningkatan angket minat belajar, dimana pada pra siklus minat belajar tertingginya berjumlah 57 dengan rata-rata 285%, kemudian siklus I yang tertinggi berjumlah 59 dengan rata-rata 295%, dan yang terakhir pada siklus II berjumlah 60 dengan rata-rata 300%. Dengan penerapan metode bermain peran juga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, berdasarkan observasi aktifitas siswa yang meningkat sebesar 19%. Dengan rata-rata dari siklus I 65,75% dan pada siklus II 84,75%.¹⁴

3. Skripsi, Nuril Lailatul Khayati, 2021. Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang berjudul “*Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Mamba’ul Huda Tegalsari Banyuwangi*”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research), teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan untuk analisis data yang digunakan adalah kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini 1) Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran SKI di kelas VIII kelompok 5 telah dilaksanakan oleh guru

¹⁴Maftuhah, “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTS Islamiyah Ciputat.”

melalui tiga tahap: a) Persiapan (menyusun RPP, menyusun naskah drama, menyiapkan lembar penilaian, menyiapkan materi pembelajaran, menyiapkan penokohan dan menyiapkan sarana untuk bermain peran), b) Pelaksanaan (terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup), c) Hasil (terdapat kemajuan belajar SKI siswa dengan nilai terendah 80 dan tertinggi 92, siswa berani mengungkapkan pendapatnya, minat membaca meningkat, respon siswa terhadap materi pembelajaran baik. Sedangkan guru dapat mengelola kelas dengan baik, menjelaskan materi yang sulit difahami dan memberikan umpan balik diakhir pembelajaran.) 2) Faktor pendukung internal: adanya kerja sama yang baik, diri siswa, kinerja guru. Faktor pendukung eksternal: lingkungan kondusif, penggunaan media pembelajaran yang sesuai, sarana prasarana yang memadai. Faktor penghambat internal terletak pada diri siswa, masih ada siswa mengucapkan dialog yang salah, suara siswa kurang jelas saat memainkan peran. Faktor penghambat eksternal waktu yang relatif singkat.¹⁵

4. Skripsi, Dwi Fatmawati, 2023. Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang berjudul “Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas Ix B Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penggunaan Media Film Di Mts Wahid Hasyim Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023”.

¹⁵KHAYATI, “Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Mamba’ul Huda Tegalsari Banyuwangi.”

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan mixed methods. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX B yang berjumlah 13 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada tahap pra siklus diperoleh nilai 59,9%, siklus I diperoleh nilai 72,2%, dan siklus II diperoleh nilai 80,9%. Nilai tersebut mengalami peningkatan dan sudah melampaui indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media film pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IX B di MTs Wahid Hasyim Kunir Lumajang tahun pelajaran 2022/2023.¹⁶

5. Skripsi, Rafindra, 2023. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang berjudul “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 39 Aceh Besar”.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar sebanyak 21 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes.

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas Guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing berada pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pa-

¹⁶Nadia Dwi Fatmawati, “Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IX B Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penggunaan Media Film Di MTs Wahid Hasyim Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023” (UIN KHAS JEMBER, 2023).

da siklus I dengan nilai 71, 4% kategori Cukup Baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95, 2% kategori sangat baik. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model role playing mengalami peningkatan, dengan nilai 63% kategori kurang baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 94% kategori Sangat baik. Hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing meningkat. Dari hasil tes 70, 4% pada siklus I kategori cukup baik sedangkan pada siklus II nilainya meningkat menjadi 90, 4% kategori sangat baik.¹⁷

Tabel 2.1
Hasil Kajian Terdahulu yang Relevan
Dengan Judul yang Diangkat Oleh Peneliti

No	Judul, Penulis, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	“Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Kelas VIII di Mts Raudhatul Multahzam Kuta Buluh Simole” Liza Andini Br Ginting, 2022.	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas mengenai penerapan Role Play - Diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian terdahulu untuk meningkatkan hasil belajar Ski, sedangkan peneliti adalah minat belajar - Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, sedangkan peneliti kualitatif. - Jenjang pada penelitian ini adalah Mts, sedangkan peneliti MA - Lokasi dan waktu penelitian
2.	“Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas mengenai penerapan bermain peran - Diterapkan pada 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, sedangkan peneliti

¹⁷ Rafindra, “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 39 Aceh Besar” (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2023).

	Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Islamiyah Ciputat” Farhatul Maf-tuhah, 2019.	<p>mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan minat belajar 	<p>kualitatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jenjang pada peneliti ini adalah Mts, sedangkan peneliti MA - Lokasi dan waktu penelitian
3.	“Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Mamba’ul Huda Tegalsari Banyuwangi” Nuril Lailatul Khayati, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas mengenai penerapan bermain peran - Diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam - Jenis penelitian kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenjang pada peneliti ini adalah Mts, sedangkan peneliti MA - Lokasi dan waktu penelitian
4.	“Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas Ix B Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Penggunaan Media Film Di Mts Wahid Hasyim Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023” Dwi Fatmawati, 2023.	<ul style="list-style-type: none"> - Diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam - Meningkatkan minat belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, sedangkan peneliti kualitatif. - Penelitian ini menerapkan media film, sedangkan peneliti adala Role Play - Jenjang pada peneliti ini adalah Mts, sedangkan peneliti MA - Lokasi dan waktu penelitian
5.	“Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 39 Aceh Besar” Rafindra, 2023.	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas mengenai penerapan Role Play - Jenjang MA 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, sedangkan peneliti kualitatif. - Penelitian terdahulu untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan peneliti adalah minat belajar - Lokasi dan waktu penelitian

Dari tabel penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas bisa diambil kesimpulan mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang. Persamaan secara umum dari kelima penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan metode pembelajaran role play dalam melakukan pembelajaran di kelas. Selain itu, terdapat satu penelitian terdahulu yang dilaksanakan pada jenjang MA/SMA. Serta satu penelitian terdahulu yang sama dalam teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pada pelaksanaan metode role playing. Terdapat pembaruan (*Novelty*) pada penelitian ini, yaitu pada tempat penelitian, obyek penelitian kelas X SKS (Sistem Kredit Semester) MAN 2 Kabupaten Probolinggo dan konsep pelaksanaan metode role playing.

B. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran adalah sebagai alat ukur untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala mengandung arti bahwa kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk mem-

buat siswa belajar secara aktif, dan menekankan pada penyediaan sumber belajar.¹⁸

Metode pembelajaran yang diterapkan guru memungkinkan siswa banyak belajar proses (*learning by process*), bukan hanya belajar produk (*learning by product*). Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif, sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) maupun psikomotor (ketrampilan). Oleh karena itu, pembelajaran harus diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses.

Gagne dan Riggs dalam hal ini melihat pentingnya proses belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran. Jadi, yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan. Upaya guru merupakan serangkaian peristiwa yang dapat mempengaruhi siswa belajar. Hal ini berarti peranan guru berubah, dari yang semula sebagai penyaji materi pembelajaran, menjadi pemberi pengaruh dan pemberi kemudahan untuk terjadinya proses belajar siswa.¹⁹

Adapun peranan penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

¹⁸ Luluk Indarti and M Pd, *Manajemen Pembelajaran* (Guepedia, 2020). Hlm 35

¹⁹ Rahmah Johar and Latifah Hanum, *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru Yang Profesional* (Syiah Kuala University Press, 2021). Hlm 21

- a. Membantu menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang dikehendaki untuk dikuasai oleh peserta didik
- b. Membantu untuk dapat menyamakan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek
- c. Menarik perhatian peserta didik sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik
- d. Membantu guru dalam pembelajaran sehingga materi yang disajikan lebih lama diingat dan mudah untuk dikuasai oleh peserta didik dengan cepat dan tepat
- e. Membantu dalam mengatasi berbagai jenis keterbatasan yang dijumpai, baik berupa waktu, situasi maupun kondisi, dan keterbatasan yang dimiliki oleh sekolah
- f. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat penilaian pembelajaran.²⁰

Seorang guru tidak dibenarkan asal memilih metode pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa pertimbangan yang harus dilakukan oleh guru, diantaranya:

- a. Metode mengajar harus dapat membangkitkan motif, minat, atau gairah belajar peserta didik.
- b. Metode mengajar harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik.

²⁰ Aqib, Zaenal, and Ali Murtadlo. *AZ Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif*, (2022), 12.

- c. Metode mengajar harus dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mewujudkan hasil karya.
- d. Metode mengajar harus dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar lebih lanjut, melakukan eksplorasi dan inovasi (pembaharuan).
- e. Metode mengajar harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
- f. Metode mengajar harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai dan sikap-sikap utama yang diharapkan dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari.²¹

2. Fator-faktor yang mempengaruhi belajar

- a) Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b) Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik.
- c) Faktor pendekatan belajar, yakni upaya belajar peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran materi pembelajaran.

sendiri dan di tuntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar.²²

3. Metode role playing

- a. Pengertian metode role playing

²¹Aqib, Zaenal, and Ali Murtadlo. *AZ Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif*, (2022), 15

²² Sardiyannah Sardiyannah, "Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya," *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 123–44, <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.123>

Metode adalah cara yang digunakan guru untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik.²³ Role play secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut.²⁴

Role playing adalah salah satu metode pelatihan peran, dimana calon pemeran mulai diperkenalkan pada peran yang hendak dimainkan. Role playing membantu peserta didik dengan mendorong mereka untuk memahami masalah dari berbagai sudut pandang, yang memungkinkan perubahan pemahaman yang menyeluruh. Latihan bermain peran juga membantu peserta didik memahami situasi secara kolektif. Peserta didik mengembangkan rasa kebersamaan melalui interaksi sosial yang aktif dan diskusi.²⁵

b. Kekurangan dan kelebihan Metode role playing

Adapun kelebihan metode role playing yaitu:

- 1) Keterlibatan aktif, Melalui metode role-playing yang menyenangkan, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka bertindak sebagai karakter dalam situasi yang sesuai dan meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif. Siswa tidak hanya menjadi pendengar yang pasif, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran.

²³ Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hlm 24.

²⁴ Subagiyo Heru, *Role Play* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013), 3.

²⁵ Jakub Saddma Akbar et al., *Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)*, vol. 1, 2023. 209

- 2) Pembelajaran berbasis pengalaman, Bermain peran memberikan siswa pengalaman belajar yang nyata. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman konsep yang lebih dalam dan melihat bagaimana pengetahuan tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, Dalam peran tersebut, siswa berinteraksi dengan siswa lain dan mempelajari keterampilan sosial seperti komunikasi, negosiasi, kerjasama dan kepemimpinan. Siswa belajar bekerja dalam kelompok, beradaptasi dengan sudut pandang lain dan membangun hubungan baik. Kerja sama dan komunikasi antar pemain dapat ditingkatkan melalui permainan peran.
- 4) Pengembangan kemampuan pemecahan masalah, Permainan bermain peran meminta siswa untuk berpikir kritis, mengevaluasi pilihan mereka, dan merencanakan cara efektif untuk mencapai tujuan mereka. Mereka menghadapi situasi yang memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Bermain peran dapat melatih berpikir kritis.
- 5) Bermain peran meningkatkan motivasi dan minat, Pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan bermakna. Kegiatan interaktif dan menantang tersebut dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Mereka juga lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar karena mempunyai kesempatan memerankan

karakter yang menarik dan menghadapi situasi yang menarik. Siswa melatih dirinya untuk berlatih, memahami dan mengingat isi materi yang didramatisir. Siswa dilatih dalam inisiatif dan kreativitas.

Selain memiliki kelebihan, suatu metode pembelajaran pasti memiliki kekurangan, diantara kekurangan metode role playing yaitu:

- 1) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan belajar maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 2) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 3) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.²⁶

c. Penerapan metode role playing di dalamnya terdapat serangkaian langkah-langkah, diantaranya:

- 1) Tetapkan tujuan pembelajaran, guru hendaknya menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya, metode role playing biasanya dipilih ketika ingin meningkatkan keterampilan siswa dengan mengeksplorasi situasi nyata.
- 2) Pilih peran atau karakter, tentukan peran apa yang akan dimainkan oleh peserta didik. Pastikan peran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi peserta

²⁶ Akbar et al. 213

didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari.

- 3) Siapkan skrip atau skenario, skenario harus mencakup informasi seperti latar belakang, tujuan, konflik, dan interaksi dengan karakter lain.
- 4) Berikan instruksi dan penjelasan, pastikan siswa memahami peran dan tanggung jawab mereka selama peran tersebut dengan menjelaskan tujuan, peran, aturan, dan harapan dari peran tersebut.
- 5) Lakukan pemanasan atau persiapan (briefing), Instruksi diberikan sebelum permainan peran dimulai, dan dapat berupa diskusi singkat, penjelasan konsep, atau latihan singkat yang mempersiapkan mental dan emosional siswa.
- 6) Lakukan role playing, biarkan peserta didik memainkan peran atau karakter dalam skenario.
- 7) Observasi dan pemantauan, Guru memperhatikan siswa ketika mereka memainkan peran, berinteraksi satu sama lain, memahami ide-ide dan bagaimana mereka dapat mengatasi kesulitan yang ada. Dokumentasikan hasil yang relevan untuk evaluasi dan umpan balik.
- 8) Diskusi dan Refleksi (debriefing), Ketika permainan peran selesai, mintalah siswa mengevaluasi apa yang mereka alami, kesulitan yang mereka hadapi, metode yang mereka gunakan, dan pelajaran yang mereka peroleh dari permainan peran tersebut.

Diskusi kelas dapat diselenggarakan untuk memecahkan permasalahan yang ada secara bersama-sama.

- 9) Umpan Balik dan Evaluasi (debriefing), berikan siswa umpan balik konstruktif mengenai peran mereka. Diskusikan kelebihan, kekurangan dan area yang perlu ditingkatkan. Menilai tujuan pembelajaran dan melihat sejauh mana siswa telah mencapainya.
- 10) Aplikasikan pembelajaran, dorong peserta didik untuk menerapkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dari role playing ke dalam situasi nyata.²⁷

4. Minat Belajar

Minat adalah keinginan yang terus-menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan tersebut untuk mencapai sebuah tujuan.²⁸

Khairani, mendefinisikan minat dalam perspektif sebagai berikut: (1) minat adalah suatu gejala psikologis, (2) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik, (3) adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran, dan (4) adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.

Dari definisi di atas minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas belajar melalui

²⁷ Akbar et al. 214-217

²⁸ Rusydi Ananda, Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 139.

keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan itu.

Minat belajar menjadi penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Minat mempunyai dampak besar terhadap hasil belajar. Karena minat belajar peserta didik menjadi faktor utama yang menentukan keaktifan peserta didik. Peserta didik yang berminat kepada suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh- sungguh, sebab adanya daya tarik baginya. peserta didik mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat.²⁹

Menurut Slameto, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, diantaranya yaitu:

a. Faktor intern

1) Faktor jasmani

Kesehatan seorang peserta didik sangat berpengaruh pada pembelajarannya. Sedangkan peserta didik yang cacat tubuh sulit mengikuti pembelajaran, interaksi dengan guru, dan interaksi dengan sesama temannya.

2) Faktor psikologi

Intelegensi dapat berkembang menjadi pengaruh positif bagi peserta didik, maka guru harus bijaksana dalam menangani

²⁹Rusydi Ananda, Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 144.

perbedaan intelegensi tiap-tiap peserta didik. Selain itu, perhatian, minat dan bakat merupakan faktor psikologi.

b. Faktor ekstren

1) Faktor keluarga

Cara mendidik orang tua, relasi antara anggota keluarga dan suasana rumah.

2) Faktor sekolah

Metode mengajar, metode belajar, metode pengajaran, guru, interaksi di kelas atau di sekolah, materi pelajaran.

3) Faktor Masyarakat

Kegiatan peserta didik dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.³⁰

Menurut Ningsih (Nurhasanah & Sobandi, 2016) indikator merupakan alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat dalam proses pembelajaran. Ada beberapa indikator minat belajar peserta didik yaitu:

1) Perasaan senang

Peserta didik yang merasa senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran tertentu, akan timbul rasa ingin selalu mempelajari ilmu yang disenangi tanpa adanya perasaan terpaksa.

2) Ketertarikan peserta didik

³⁰Rusydi Ananda, Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 145.

Merujuk pada perasaan ketertarikan untuk mengikuti suatu proses pembelajaran yang cenderung tertuju pada orang, benda, dan aktivitas, dan dapat juga terjadi dalam bentuk pengalaman emosional yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri.

3) Perhatian peserta didik

Perhatian adalah pemusatan atau aktivitas jiwa pada pengamatan dan pemahaman, dengan mengesampingkan segala sesuatu yang lain. Peserta didik yang tertarik pada suatu hal dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

4) Keterlibatan peserta didik

Ketika seseorang tertarik pada suatu hal, maka ia akan senang untuk melakukan atau melakukan aktivitas terhadap hal tersebut.³¹

Dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar memiliki 4 kriteria. Jika memenuhi kriteria maka suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Peserta didik yang tertarik mengikuti pembelajaran maka peserta didik akan aktif dan dapat menimbulkan rasa suka atau senang dari diri peserta didik bahkan perhatian serta fokus pada materi yang guru ajarkan. Peserta didik akan senantiasa mengikuti proses pembelajaran secara terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

5. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

³¹Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Teacher Education* 2.1 (2020), 4

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang ada di Madrasah Aliyah yang merupakan peningkatan dari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.³²

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam biasanya materinya membahas tentang nama-nama khalifah dan tahun terjadinya suatu peristiwa. Sehingga mata pelajaran SKI dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, hal ini hanya dikarenakan pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran kurang menarik. Padahal dengan pembelajaran SKI, siswa dapat mengetahui tentang sejarah Islam yang nantinya akan bermanfaat bagi kehidupan siswa sehari-hari. Akibat rendahnya kreativitas guru dalam proses mengajar mengakibatkan siswa kurang minat untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan sungguh-sungguh.

Adapun tujuan mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam di madrasah Aliyah yaitu:

- a. Membangun kesadaran peserta Didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran nilai-nilai dan norma-norma dalam Islam yang

³²Sofi, E., Mts, G., & Pandeglang, M. (2016). Pembelajaran berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Tanzhim Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 55.

telah dibangun oleh Rasulullah Dalam rangka mengembangkan kebudayaan Islam.

- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, kini dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah sejarah benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil Ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah meneladani tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, Iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.³³

Ruang lingkup pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah, diantaranya yaitu:

- a. Dakwah Nabi Muhammad SAW pada periode Mekah dan Madinah
- b. Kepemimpinan umat setelah Rasulullah saw wafat
- c. Perkembangan Islam periode klasik atau zaman keemasan pada tahun 650 Masehi sampai 1250 Masehi
- d. Perkembangan Islam pada abad pertengahan atau zaman kemunduran 1250 Masehi sampai 1800 Masehi

³³ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi pendidikan agama Islam dan bahasa Arab di Madrasah, 46-48

- e. Perkembangan Islam pada masa modern atau zaman kebangkitan 1800 Masehi sampai sekarang
- f. Perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.³⁴



³⁴ Elfa Trsuroya, *Sejarah Kebudayaan Islam MA kelas X* (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2020), 67-71

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini adalah kualitatif bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah di mana peneliti merupakan instrument kunci. Adapun penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan realita di lapangan. Dengan kata lain penelitian deskriptif bertujuan mendapatkan informasi yang telah ada di lapangan. Pendekatan kualitatif disini bertujuan untuk memperoleh informasi deskriptif berupa kata tertulis ataupun lisan tentang penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam siswa kelas X di MAN 2 Kabupaten Probolinggo.³⁵

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengumpulkan datanya dilakukan di lapangan, seperti kelas, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik kelas X B.³⁶

2. Lokasi Penelitian

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah MAN 2 Kabupaten Probolinggo. Peneliti memilih lokasi penelitian ini dikarenakan pada

³⁵Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), 28.

³⁶Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT Rosdakarya, 2013), 6.

MAN 2 Kabupaten Probolinggo dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X menggunakan metode pembelajaran role playing dan merupakan salah satu Madrasah Aliyah pertama yang menerapkan kurikulum merdeka. Hal ini membuat peneliti tertarik guna untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

3. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu hal yang penting dalam pelaksanaan penelitian. Subjek penelitian ini merupakan orang yang memberikan informasi terkait dengan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Subjek yang diteliti dalam penelitian kualitatif disebut dengan informan yang nanti dijadikan teman atau konsultan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.³⁷

Pemilihan subjek penelitian (informan) dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data melalui pertimbangan dan tujuan tertentu.³⁸ Pertimbangan tertentu tersebut misalnya subjek penelitian yang dipilih merupakan orang yang dianggap paling tahu atau mengerti apa yang diharapkan oleh peneliti yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun pihak-pihak yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 92

³⁸ Sugiyono *Metode Penelitian Kualitatif*, 95-96

Tabel 3.1
Data Informan Penelitian

No	Nama Informan	Jabatan	Keterangan
1.	Dr. Ahamd Zamroi, SS. M.Pd	Kepala Sekolah MAN 2 Kabupaten Probolinggo	Selaku pimpinan yang mengetahui dan bertanggung jawab atas terseenggaranya segala bentuk kegiatan di MAN 2 Kabupaten Probolinggo
2.	Dian Aprilia F., S.Pd	Waka kurikulum Man 2 Kabupaten Probbolinggo	Selaku wakil kepala yang membawahi bidang kurikulum
3.	Nur Holiday HS, S.Pd.I	Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MAN 2 Kabupaten Probolinggo	Orang yang mengampu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
4.	Moh. Syarifuddin FR, S.Pd.I	Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MAN 2 Kabupaten Probolinggo	Orang yang mengampu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
5.	Peserta didik kelas X B MAN 2 Kabupaten Probolinggo	Peserta didik kelas X B MAN 2 Kabupaten Probolinggo	Orang yang menjalankan dan menerapkan metode role playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian terpenting dalam penelitian ini, karena dengan teknik pengumpulan data peneliti dapat menggali dan mengolah data penelitian yang diperoleh dari informan. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, adalah sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan melibatkan seluruh indra

untuk mendapatkan data. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kusioner, rekaman gambar dan rekaman suara.³⁹ Jadi observasi merupakan Pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengamati objek yang akan diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun dalam penelitian ini observer datang ke tempat penelitian dan ikut terlibat dalam kegiatan (observasi partisipatif). Observasi jenis ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang digunakan sebagai sumber data pada penelitian.⁴⁰ Pada penelitian yang peneliti lakukan, observasi lapangan dilakukan dengan cara melihat langsung ke lokasi penelitian yang telah dipilih oleh peneliti, yaitu di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo. Tujuan dilakukannya observasi ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai objek dalam penelitian.

Terdapat data yang ingin peneliti peroleh dengan menggunakan teknik ini yaitu mengenai penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas X di MAN 2 Kabupaten Probolinggo.

Hal-hal yang menjadi objek observasi, yaitu:

- 1) Perencanaan Metode role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupten Probolinggo

³⁹Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), 86.

⁴⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kualittaif*, 106

- 2) Pelaksanaan Metode role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupten Probolinggo
- 3) Evaluasi Metode role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupten Probolinggo

Adapun alat yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan observasi di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo diantaranya yaitu:

- 1) Camera/HP
- 2) Buku Catatan
- 3) Lembar/Pedoman Observasi

b. Teknik Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data selanjutnya, peneliti menggunakan teknik wawancara hal ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan ingin mengetahui informasi secara mendalam dari responden. Dalam pengumpulan data kualitatif dibutuhkan teknik wawancara untuk mengumpulkan data. Wawancara adalah tanya jawab dengan seorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal.⁴¹

Peneliti menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur, dimana pada wawancara ini pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan

⁴¹ Abd. Muhith, Rachmad Baitulah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Bildung, 2020), 74

dengan Wawancara terstruktur. Pada wawancara ini peneliti juga menyiapkan pertanyaan akan tetapi dalam pelaksanaannya tidak urut dan bisa ditambahkan mengenai pertanyaan baru apabila terdapat hal yang memang dibutuhkan sebagai data tambahan pada penelitian. Dalam melakukan wawancara ini seorang peneliti juga harus mendengarkan secara cermat teliti dan mencatat semua jawaban yang diberikan oleh informan.⁴²

Adapun data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan sebelum penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas x di Man 2 Kabupten Probolinggo
- 2) Pelaksanaan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas x di Man 2 Kabupten Probolinggo
- 3) Evaluasi penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas x di Man 2 Kabupten Probolinggo
- 4) Peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkan metode role playing
- 5) Kelebihan dan kekurangan metode role playing
- 6) Sarana dan prasarana MAN 2 Kabupaten Probolinggo

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 115

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik dalam mengumpulkan data penelitian mengenai beberapa hal atau dokumen-dokumen yang bisa berupa buku, modul ajar, Alur Tujuan Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, naskah drama dan lain sebagainya. Dokumen pada sebuah penelitian ini berupa gambar, foto atau video mengenai hasil observasi yang berhubungan dengan sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan menggunakan teknik dokumentasi ini diharapkan bisa membantu untuk memperkuat dan memperjelas serta mendukung mengenai keterangan-keterangan terhadap apa yang sedang dipermasalahkan atau diteliti oleh seorang peneliti dalam penelitiannya.⁴³

Untuk memperjelas data-data yang ingin diperoleh peneliti selama dilapangan, maka disusunlah tabel instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.2
Indikator Pengumpulan Data

No	Fokus	Indikator
1.	Profil MAN 2 Kabupaten Probolinggo	a. Visi dan Misi b. Struktur Organisasi
2.	Perencanaan penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas x di MAN 2 Kabupten Probolinggo	a. Modul ajar Sejarah Kebudayaan Islam b. TP dan ATP
3.	Pelaksanaan penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas x di MAN 2 Kabupten Probolinggo	a. Foto kegiatan awal b. Foto kegiatan inti c. Foto kegiatan akhir

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 124

4.	Evaluasi penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas x di MAN 2 Kabupten Probolinggo	<ul style="list-style-type: none"> a. Asesmen Diagnostik b. Asesmen Formatif c. Asesmen Sumatif
----	--	--

5. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, maka analisis datanya adalah non statistik. Data yang muncul berupa kata-kata dan bukan merupakan rangkaian angka. Dalam suatu proses Menyusun serta mencari data. Diperlukan proses analisis data, supaya data yang didapatkan menjadi sistematis. Dalam proses analisis data, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dimana semua hasil dari data ini akan dikelola dan dianalisis kembali.⁴⁴

Miles and Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Model interaktif adalah model dimana data dapat dikomunikasikan antara satu bagian data dengan bagian data yang lain yang bersifat interaktif. Aktivitas atau proses dalam melakukan analisis data menurut Miles dan Huberman yaitu terdiri dari:

a. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penelitian kualitatif. Pengumpulan data dari metode yang dilakukan yaitu wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan sehari-hari bahkan berbulan-bulan. Hal ini bertujuan agar data yang diperoleh

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013). Hal. 244.

semakin banyak dan akurat. Dalam tahap awal pengumpulan data, peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial yang terdapat di lapangan. Semua yang dilihat dan didengar direkam oleh peneliti.⁴⁵

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini yakni antara lain; perencanaan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di Man 2 Kabupten Probolinggo, pelaksanaan penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di Man 2 Kabupten Probolinggo, evaluasi penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di Man 2 Kabupten Probolinggo.

b. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Setelah mendapatkan data dari lapangan, peneliti melakukan reduksi data. Reduksi data adalah sebuah tahapan dimana peneliti merangkum memilah data yang dianggap penting dan menyederhanakan data dari semua catatan lapangan yang diperoleh dari wawancara, dokumen serta bukti empiris yang bersumber pada realita atau kenyataan pada pelaksanaan penelitian. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan suatu gambaran yang lebih jelas, mempermu-

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 134

dah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya dan memudahkan peneliti mencari data tersebut apabila diperlukan.⁴⁶

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data memudahkan untuk mendalami dan memahami apa yang terjadi dan merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahaminya. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan data dengan membuat deskripsi penerapan metode pembelajaran role play dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas X di Man 2 Kabupaten Probolinggo penyajian data peneliti menggunakan teks yang sifatnya naratif.

Pada tahap ini juga peneliti melakukan pengelompokan informasi yang peneliti simpulkan. Penyajian data ini bisa membuat seorang peneliti memahami mengenai apa yang akan terjadi dan apa yang harus dilakukan ke depannya, apakah harus menganalisis atau mengambil sebuah tindakan yang sesuai dengan pemahaman yang diperolehnya dari penyajian tersebut.

d. *Conclusion Drawing / Verification* (kesimpulan / verifikasi)

Tahap terakhir dari analisis data ini merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif ialah penemuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 135

remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, bisa berbentuk ikatan kausal ataupun interaktif, hipotesis atau teori.⁴⁷

6. Keabsahan Data

Keabsahan data membahas mengenai usaha yang akan dilakukan oleh seorang peneliti untuk memperoleh sebuah data yang sah dari teman data yang ada di lapangan.⁴⁸

Dalam melakukan penelitian yang dapat dipertanggung jawabkan maka perlu adanya uji keabsahan data. Tujuannya adalah untuk membuktikan bahwa apa yang telah diamati oleh peneliti sesuai dengan realita yang ada di lapangan. Untuk mengetahui keabsahan data dalam penelitian kualitatif, meliputi validitas internal dan eksternal (data harus valid), reliabilitas dan objektivitas. Adapun untuk mengetahui data itu valid atau tidaknya, maka perlu adanya triangulasi data.

Triangulasi adalah pengujian keabsahan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali informasi atau data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yang tidak sama.⁴⁹ Peneliti juga menggunakan triangulasi sumber untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.⁵⁰

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 137

⁴⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 48

⁴⁹ Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), 111-121.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 125

7. Tahap-tahap Penelitian

Salah satu usaha untuk membantu penyelesaian pengerjaan Penelitian adalah melalui sintaks titik penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan sehingga tahapan-tahapan Penelitian yang dilakukan oleh peneliti harus memiliki bekal teori atau wawasan yang luas agar bisa bertanya, menganalisis dan dapat mengkonstruksikan objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Tahapan dalam penelitian terdiri dari:

a. Tahap pra penelitian

- 1) Mengemukakan masalah yang ada pada lokasi tempat penelitian
- 2) Menyusun rencana penelitian yang berupa proposal
- 3) Pelaksanaan observasi dan wawancara sekilas terkait penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo
- 4) Menyiapkan beberapa perlengkapan yang digunakan atau diperlukan dalam penelitian

b. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap ini, peneliti memasuki lapangan, melihat kondisi sebenar-benarnya dan melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penelitian dengan menyesuaikan pada fokus dan judul penelitian.

c. Tahap akhir penelitian

Tahap terakhir dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis data dan menarik kesimpulan dari data yang terkumpul yang nantinya dari hasil analisis ini akan dijadikan bahan untuk tahap selanjutnya yaitu pelaporan penelitian skripsi.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan diuraikan terkait hasil penelitian yang sudah dilakukan di MAN 2 Kabupaten Probolinggo Jl. Raya Karanggeger Kec. Pajarakan Kab. Probolinggo adalah sebagai berikut:

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo

- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| a. Nama Sekolah | : MAN 2 Probolinggo |
| b. No. Statistik | : 131135130002 |
| c. NPSN Madrasah | : 20579882 |
| d. Alamat | : JL. Raya Karanggeger No. 48 b |
| e. Desa/Kelurahan | : Karanggeger |
| f. Kecamatan | : Pajarakan |
| g. Kabupaten | : Probolinggo |
| h. Provinsi | : Jawa Timur |
| i. Kode Pos | : 67281 |
| j. Telp. | : (0335) 841583 |
| k. Email | : Man2kabprobolinggo@Gmail.com |
| l. Website | : Www.man2probolinggo.sch.id |
| m. Nama Kepala | : Ahmad Zamroni,SS. MP.d |
| n. Status Akreditasi | : A |
| o. Tahun Berdiri | : 25 November 1995 |
| p. Kegiatan Belajar Mengajar | : 07.00 Wib S/D 14.30 Wib |

- q. Jarak ke pusat Kec. : 2 Km
- r. Kurikulum yang dipakai : Kelas X dan XI Kurikulum Merdeka, Kelas XII Kurikulum K13

2. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo

a. Visi

Menjadi Madrasah Unggul, Berwawasan, dan berbudaya Lingkungan.

b. Misi

1) Melaksanakan proses belajar mengajar dan bimbingan secara efektif, profesional dan penuh dedikasi sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki;

2) Mengembangkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan akses sesuai dengan harapan masyarakat;

3) Melaksanakan bimbingan belajar dan kerjasama dengan perguruan tinggi;

4) Mengembangkan pembinaan keterampilan dan kerjasama dengan dunia usaha/dunia industri;

5) Menumbuhkembangkan lingkungan dan perilaku religius dalam kehidupan sehari-hari;

6) Melaksanakan pembelajaran yang berbasis IPTEK dan IM-TAQ;

- 7) Menyelenggarakan pembelajaran untuk menumbuhkembangkan keterampilan berpikir kreatif (creative thinking), berpikir kritis dan pemecahan masalah (critical thinking and problem solving), berkomunikasi (communication), dan berkolaborasi (collaboration);
- 8) Mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pengembangan diri
- 9) Melaksanakan Program Kawasan Madrasah Pangan Lestari (KMPL).

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan lulusan yang berperilaku islami dan berdaya saing di era global;
- 2) Terlaksananya Program Sistem Kredit Semester dengan baik dengan memberi peluang peserta didik menyelesaikan program pembelajaran dalam waktu 2 tahun maupun 3 tahun;
- 3) Terlibatnya seluruh komponen secara aktif dalam pengelolaan madrasah.
- 4) Penerapan sistem komputerisasi dalam administrasi dan tercapainya administrasi sekolah yang standar.
- 5) Memberdayakan peran serta masyarakat melalui iuran komite sekolah dalam pengembangan sekolah.
- 6) Terciptanya lingkungan sekolah yang bersih, indah, rindang.

- 7) Mewujudkan warga madrasah yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan.
- 8) Diraihnya kejuaraan tingkat regional, nasional, dan internasional.
- 9) Mewujudkan program-program madrasah plus keterampilan dengan maksimal.
- 10) Mewujudkan program-program riset madrasah dengan maksimal.⁵¹

3. Data guru MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Tabel 4.1
Data guru MAN 2 Kabupaten Probolinggo

No	Nama	NIP	Jabatan Dalam Dinas	Jabatan Dalam Tugas
1.	Wahyuni Caturwati, S.Pd	197806242007102002	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XA
2.	Afiatul Maula, S.Hum	-	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XB
3.	Mustamid, S.Pd.I	199008092019031018	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XC
4.	Aga Apsari Putri, S.Pd	199504232019032022	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XD
5.	M. Idil Multazam, S.Pd.I	198209192022211011	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XE
6.	Bundamsiari, S.Pd	197111252014112003	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XF
7.	Mualifah, S.Pd.I	198209032007102002	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XG
8.	Sri Sukartiningsih, S.Sos	198110272011012006	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XH
9.	Denny Natalina, S.Pd	197612292007102002	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XI A
10.	Siti Khodijah, S.Pd.I	198404052014112002	Guru	Pembimbing Akademik Kelas XI B
11.	Hasanah, S.Ag	197806152022212011	Guru	Pembimbing Akademik

⁵¹ MAN 2 Probolinggo, "Profil Madrasah," diakses 15 April 2024, <https://man2probolinggo.sch.id/>

				XI C
12.	Nur Holiday HS, S.Pd.I	-	Guru	Pembimbing Akademik XI D
13.	Riece Indria A, S.Pd	198009042022212015	Guru	Pembimbing Akademik XI E
14.	Muhammad Fadlil, S.Pd.I	198103132022211015	Guru	Pembimbing Akademik XI F
15.	Suleha, SE	197507022022212013	Guru	Pembimbing Akademik XI G
16.	Lailatur Rizqiyah Hawa, S.Sos	-	Guru	Pembimbing Akademik XI H
17.	Ani Humairoh, S.Si	198107232009012004	Guru	Pembimbing Akademik IPA 1
18.	Diah Sulusia Sep- tiani, S.Pd	-	Guru	Pembimbing Akademik IPA 2
19.	Sulistiani, SE	197612092007012002	Guru	Pembimbing Akademik XII IPS 1
20.	Nur Umami Kulsum, SE	-	Guru	Pembimbing Akademik XII IPS 2
21.	Reny Dwi Endar- wanti SS	198002142014112002	Guru	Pembimbing Akademik XII IPS 3

4. Data peserta didik MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Tabel 4.2
Data peserta didik MAN 2 Kabupaten Probolinggo

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	X A	5	13	18
2	X B	2	11	13
3	X C	6	15	21
4	X D	11	10	21
5	X E	11	9	20
6	X F	9	10	19
7	X G	6	11	17
8	X H	14	6	20
Jumlah Kelas X		64	85	149
9	XI B	6	11	17
10	XI C	7	11	18
11	XI D	4	10	14

12	XI E	8	6	14
13	XI F	7	7	14
14	XI G	13	4	17
15	XI H	10	4	14
Jumlah Kelas XI		55	53	108
16	XII A (SKS PERCEPATAN	4	14	18
17	XII IPA 1	12	8	20
18	XII IPA 2	6	12	18
19	XII IPS 1	9	13	22
20	XII IPS 2	13	6	19
21	XII IPS 3	11	7	18
Jumlah Siswa Kelas XII		55	60	115
Jumlah Total		174	198	372

Tabel 4.3
Data peserta didik kelas X B

No.	Nama peserta didik	L/P
1.	Ayu Sari Munawaroh Sholehati	P
2.	Dian Zahrotus Sita	P
3.	Hikmah Kamiliyah	P
4.	Kaysha Fitri Naysilla	P
5.	Laily Cahya Aminatuzzahro	P
6.	Muhammad Syaiful	L
7.	Nayla Al Maghfiroh	P
8.	Nona D. Aisyah Melbourne	P
9.	Nuril Kamila Firdausi Asa	P
10.	Putri Aulia Ghefira	P
11.	Ridwannullah	L
12.	Siti Aisyah	P
13.	Syabrina Ainun Nadila	P

B. Penyajian data dan analisis

Penyajian data dalam penelitian ini didasarkan pada dua fokus penelitian yaitu yang pertama: Bagaimana pelaksanaan Metode role playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo, dan yang ke dua: Bagaimana penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo.

1. Pelaksanaan Metode role playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo

Pelaksanaan metode role playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan pada materi Khulafaurrasyidin, peristiwa tahkim pada masa khalifah Ali bin Abi Thalib. Metode role playing yang diterapkan dalam penelitian ini berbeda dari metode tradisional. Alih-alih melakukan peran langsung di depan kelas, peserta didik membuat video yang meminimalisir rasa malu mereka. Dalam prosesnya, peserta didik diberikan kebebasan untuk menulis naskah drama dan menentukan penokohan, namun tetap berada dalam pengawasan dan bimbingan guru. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu ibu Nur Holiday HS, S.Pd.I selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam, menyatakan bahwa:

“pelaksanaan metode role playing ini dilakukan melalui beberapa tahap yang dirancang untuk memastikan siswa dapat berpartisipasi dengan nyaman dan optimal. Metode role playing atau bermain peran ini saya terapkan pada materi peristiwa tahki khalifah Ali bin Abi Thalib. Adapun yang saya persiapkan sebelumnya adalah memperkenalkan konsep role playing dalam bentuk video dan menjelaskan tujuan serta manfaatnya. Siswa diberikan tema atau topik sejarah kebudayaan Islam yang harus diangkat dalam video mereka. Saya memberikan pedoman dasar penulisan naskah dan karakter, namun siswa saya beri kebebasan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Baru kemudian produksi video, siswa kelas X B yang berjumlah 13 siswa itu menjadi 1 kelompok membuat dan menyusun naskah drama, serta penentuan penokohnya. Proses pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran, memungkinkan siswa untuk bekerja dalam lingkungan yang lebih nyaman. Saya tetap mengawasi dan memberikan bimbingan selama proses pembuatan video, memastikan materi yang dibuat tetap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Video yang telah selesai dikumpulkan dan ditayangkan di kelas. Kemudian saya dan siswa menonton video bersama-sama dan melakukan diskusi serta refleksi mengenai konten dan pelaksanaan role playing serta memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa mengenai penampilan mereka dan pemahaman materi”.⁵²

Hal ini peneliti juga melakukan wawancara dengan Syaiful salah satu peserta didik kelas X B:

“setelah ibu diah memberikan penjelasan singkat mengenai peristiwa tahkim, kami bersama-sama menyusun naskah drama dengan referensi yang ibu diah berikan, yang mana akan dicek kembali sebelum kami bermain peran. Dan sebelum saya dan teman-teman membuat rencanakan kapan memuat video. Kami membaca dan memahami naskah sehingga nanti ketika bermain peran kami sudah siap”.⁵³

Adapun hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat Pelaksanaan metode role playing pada materi peristiwa tahkim Khalifah Ali bin Abi Thalib di kelas X MAN 2 Kabupaten Probolinggo dilakukan melalui

⁵² Nur Holiday HS, S.Pd.I, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

⁵³ Syaiful, Wawancara, Probolinggo, 22 April 2024

beberapa tahap yang dirancang untuk memastikan partisipasi peserta didik secara nyaman dan maksimal. Tahap pertama adalah persiapan, dimana guru memperkenalkan konsep role playing dalam bentuk video dan menjelaskan tujuan serta manfaatnya. Peserta didik diberikan tema atau topik sejarah kebudayaan Islam yang harus diangkat dalam video mereka. Guru memberikan pedoman dasar untuk penulisan naskah dan karakter, namun peserta didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam penulisan skenario.

Selanjutnya, pada tahap produksi video, peserta didik kelas X B yang berjumlah 13 orang bekerja sebagai satu kelompok untuk menyusun naskah drama dan menentukan penokohan. Proses pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran, memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam lingkungan yang lebih nyaman dan tanpa tekanan. Guru tetap mengawasi dan memberikan bimbingan selama proses pembuatan video untuk memastikan materi yang dibuat tetap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. peserta didik terlibat aktif dalam penulisan, pemilihan karakter, serta pengambilan gambar untuk video tersebut.

Setelah video selesai diproduksi, tahap berikutnya adalah pengumpulan dan evaluasi. Video yang telah selesai dikumpulkan dan ditayangkan di kelas. Guru dan peserta didik menonton video bersama-sama, yang diikuti dengan diskusi dan refleksi mengenai konten dan pelaksanaan role playing. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi hasil kerja mereka sendiri dan teman-teman mereka. Guru

memberikan umpan balik konstruktif mengenai penampilan dan pemahaman materi yang ditampilkan dalam video, menyoroti aspek-aspek positif dan area yang perlu perbaikan. Dengan metode ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang peristiwa sejarah, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknis dan sosial seperti menulis naskah, membuat video, berkolaborasi, dan menerima umpan balik.⁵⁴

Gambar 4.1
Diskusi karakter tokoh dan naskah drama



Gambar 4.2
Kegiatan Menonton Video



Jadi berdasarkan hasil wawancara dan observasi serta diperkuat dengan data dokumentasi bahwa pelaksanaan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah

⁵⁴ Observasi, Probolinggo, 18 Maret 2024

Kebudayaan Islam melalui beberapa tahap yaitu: tahap pertama adalah persiapan, dimana guru memperkenalkan konsep role playing dalam bentuk video dan menjelaskan tujuan serta manfaatnya. Peserta didik diberikan tema atau topik sejarah kebudayaan Islam yang harus diangkat dalam video mereka. . Guru memberikan pedoman dasar untuk penulisan naskah dan karakter. Selanjutnya, pada tahap produksi video, peserta didik kelas X B yang berjumlah 13 orang bekerja sebagai satu kelompok untuk menyusun naskah drama dan menentukan penokohan. Proses pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran. Guru tetap mengawasi dan memberikan bimbingan selama proses pembuatan video untuk memastikan materi yang dibuat tetap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah video selesai diproduksi, tahap berikutnya adalah pengumpulan dan evaluasi. Video yang telah selesai dikumpulkan dan ditayangkan di kelas. Guru dan peserta didik menonton video bersama-sama, yang diikuti dengan diskusi dan refleksi mengenai konten dan pelaksanaan role playing. Untuk mendapatkan informasi lebih dalam terkait dengan peran penokohan yang dipraktekkan peserta didik dapat dilihat pada foto atau URL <https://youtu.be/FPX3zjHPWBY?si=FAHVRi5yf4Z2sGM4> berikut,

Gambar 4.3
Peserta didik bermain peran



2. Faktor pendukung dan penghambat pada penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

Dalam penerapan metode role playing di MAN 2 Kabupaten Probolinggo terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Faktor-faktor ini sangat mempengaruhi jalannya kegiatan penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat.

a. Faktor pendukung

1) Kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik

Metode role playing mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan menggunakan kreativitas mereka, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Nur Holiday

HS, S.Pd.I menyatakan bahwa:

"kreativitas siswa serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran sangat penting dalam metode ini, karena melalui pembuatan video, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka, berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya belajar tentang sejarah secara pasif, tetapi juga aktif merancang skenario, memilih penokohan, dan melakukan peran dalam video, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Keterlibatan aktif ini tidak hanya meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan seperti kerja tim, berpikir kritis, dan kemampuan teknologi."⁵⁵

Selaras dengan yang disampaikan oleh bapak Moh. Syarifuddin FR, S.Pd.I selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam juga:

"keterlibatan siswa sangat penting sekali dalam penerapan metode ini karena setiap tahapan, mulai dari pembuatan naskah drama hingga editing video, membutuhkan partisipasi aktif dari seluruh siswa. Semua siswa memiliki peran penting, sehingga tidak ada yang tidak bekerja. Hal ini memastikan bahwa mereka semua berkontribusi dan belajar secara kolaboratif. Selain meningkatkan minat dan keterlibatan, metode ini juga membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan seperti kreativitas, komunikasi, dan kerja tim, yang sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka."⁵⁶

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas metode role playing terlihat bahwasannya antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik yang lain saling berinteraksi, dimana guru merupakan fasilitator dalam pembelajaran tersebut yang mendampingi peserta

⁵⁵ Nur Holiday HS, S.Pd.I, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

⁵⁶ Moh. Syarifuddin FR, S.Pd.I, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

didik ketika mereka bersama-sama menyusun naskah drama dan dalam menentukan penokohan.

Ketika pelaksanaan memainkan peran ada yang menjadi kamerawan, sutradara, melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan serta nanti bagian editor video. Pada saat bermain peran terkadang tertawa melihat temannya bersandiwara memainkannya perannya. Ada yang antusias mengarahkan temannya jika ada kesalahan dalam berperan. Suasana yang begitu menyenangkan karena peserta didik sendiri sangat berantusias dan memang suka tampil di depan kamera. Setelah selesai merekam video untuk satu tokoh, mereka akan mengecek kembali lagi apakah sudah puas atau masih kurang. Setelah semua adegan sudah direkam dan dimainkan. Mereka membagi tugas untuk mengedit video dan menguploadnya di youtube.⁵⁷

2) Kerja sama tim

Dalam proses pembuatan video, peserta didik harus bekerja dalam kelompok, yang memerlukan interaksi sosial yang intens. Mereka perlu berdiskusi, membagi tugas, dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini membantu mereka mengenal satu sama lain lebih baik dan membangun hubungan yang lebih kuat.

⁵⁷ Observasi, Probolinggo, 18 Maret 2024

Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Nur Holiday

HS, S.Pd.I bahwa:

"Kerja sama tim dalam memainkan peran sangat penting dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terutama dengan penerapan metode role playing berbasis membuat video. Dalam kelompok, siswa perlu berdiskusi, berbagi ide, dan saling membantu untuk menciptakan naskah drama yang relevan dengan konteks sejarah Islam. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial, seperti komunikasi dan negosiasi. Sebagai hasilnya, mereka tidak hanya belajar dari pengalaman sendiri, tetapi juga dari kontribusi dan sudut pandang teman-teman mereka, yang secara keseluruhan membantu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran."⁵⁸

Pendapat tersebut dikuatkan oleh bapak Moh. Syarifuddin FR, S.Pd.I selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam juga, mengatakan:

"Menurut saya, kerja sama tim adalah kunci utama dalam metode ini. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, metode ini tidak hanya mengharuskan peserta didik untuk saling berkolaborasi dalam menyusun naskah dan menentukan penokohan, tetapi juga membangun keterampilan sosial mereka. Dengan bekerja bersama, mereka belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan mencapai tujuan bersama. Ini bukan hanya tentang memproduksi video, tetapi juga mengenai membangun keterampilan berpikir kritis dan empati, yang keduanya sangat penting dalam memahami konteks sejarah dan kebudayaan Islam secara mendalam."⁵⁹

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas, maka dapat disimpulkan bahwa kerja sama tim memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok untuk

⁵⁸ Nur Holiday HS, S.Pd.I, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

⁵⁹ Moh. Syarifuddin FR, S.Pd.I, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

menyusun naskah drama yang relevan dengan konteks sejarah Islam. Mereka dengan antusias saling berbagi ide dan memberikan masukan satu sama lain, menciptakan atmosfer kolaboratif yang memperkaya pemahaman mereka tentang materi. Selain itu, interaksi ini juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan berkomunikasi.⁶⁰

b. Faktor penghambat

1) Sarana dan Prasarana

Sebuah video berkualitas membutuhkan perangkat keras seperti kamera dan mikrofon yang baik, serta perangkat lunak editing yang memadai, layar proyektor ketika menampilkan video. Selain itu, kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak editing video secara efektif juga diperlukan, yang dapat menjadi tantangan tambahan bagi guru dan peserta didik yang belum terbiasa. Oleh karena itu, tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai, penerapan metode role playing mungkin tidak dapat dilakukan secara optimal, sehingga potensi peningkatan minat belajar peserta didik juga terbatas.

Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Nur Holidayah HS, S.Pd.I bahwa:

“penerapan metode role playing atau bermain peran dengan pembuatan video, siswa dapat berkreasi untuk menyampaikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih personal dan kreatif. Namun, kami juga menghadapi

⁶⁰ Observasi, Probolinggo, 18 Maret 2024

tantangan dalam hal ketersediaan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk membuat video berkualitas. Tidak semua siswa memiliki akses terhadap peralatan dan perangkat lunak yang dibutuhkan, seperti kamera dan software editing. Hal ini dapat menjadi penghambat utama dalam menerapkan metode ini.”⁶¹

Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan Dian salah satu peserta didik kelas X B:

“Menurut saya membuat video itu menarik dan seru juga. Selain itu saya tidak terlalu malu karena tidak tampil langsung dihadapan teman-teman di dalam kelas. Tapi susah juga kalau tidak punya peralatan yang bagus. Misalnya, kamera dan mikrofon yang jelas suaranya, dan software untuk edit videonya. Guru juga harus bisa ngajarin cara edit yang baik. Kalau tidak ada semua ini, mungkin kita nggak bisa pake metode role playing dengan maksimal.”⁶²

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas metode role playing bahwa penggunaan TV berukuran kecil sebagai media presentasi tidak efektif, karena peserta didik yang duduk di belakang tidak dapat melihat dengan jelas. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas fasilitas di kelas untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.⁶³

2) Waktu dan persiapan

Pembuatan video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah masalah waktu dan persiapan. Pembuatan video memerlukan

⁶¹ Nur Holiday HS, S.Pd.I, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

⁶² Dian, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

⁶³ Observasi, Probolinggo, 18 Maret 2024

waktu yang cukup lama untuk perencanaan, pengambilan gambar, dan proses editing. Proses ini bisa menjadi tantangan besar ketika dihadapkan dengan kurikulum yang padat, di mana guru dan peserta didik harus mengikuti jadwal yang ketat dengan alokasi waktu yang terbatas untuk setiap materi. Selain itu, persiapan yang melibatkan penentuan tema, penulisan naskah, serta pengaturan teknis seperti pemilihan lokasi dan peralatan, membutuhkan kerjasama dan koordinasi yang baik di antara peserta didik dan guru.

Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Nur Holiday HS, S.Pd.I bahwa:

“memang salah satu hambatannya itu waktu, untuk perencanaan, pengambilan gambar, dan proses editing. Proses ini bisa menjadi tantangan ketika alokasi waktu yang terbatas untuk setiap materi. Tetapi saya mempersiapkan dengan matang seperti mencoba untuk membagi tugas dengan efektif dan memanfaatkan waktu di luar jam pelajaran untuk beberapa tahapan, namun tentu saja ini tidak selalu mudah dilakukan.”⁶⁴

Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Ridwanullah salah satu peserta didik kelas X B:

“Salah satu masalah utamanya adalah waktu dan persiapan. Pembuatan video memerlukan waktu yang cukup lama untuk perencanaan, pengambilan gambar, dan proses editing. Selain itu, menentukan waktu untuk berkumpul juga cukup sulit karena ini dilakukan di luar jam pelajaran. Jadi, seringkali kita susah untuk bertemu dan bekerja bersama.”⁶⁵

⁶⁴ Nur Holiday HS, S.Pd.I, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

⁶⁵ Ridwanullah, Wawancara, Probolinggo, 23 April 2024

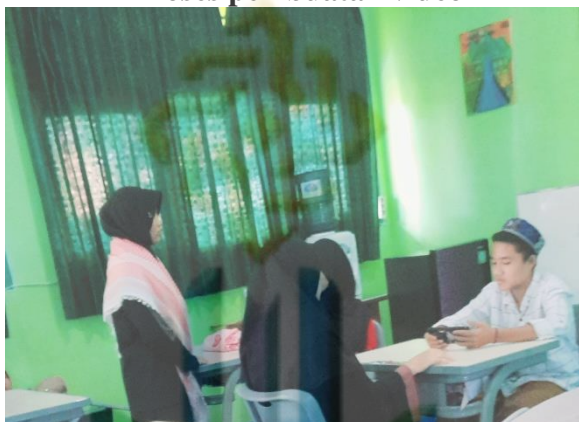
Dari hasil observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas metode role playing bahwa salah satu hambatan utama dalam penerapan metode pembuatan video untuk meningkatkan pembelajaran adalah masalah waktu dan persiapan yang dibutuhkan. Proses seperti perencanaan, pengambilan gambar, dan proses editing memakan waktu yang signifikan, yang sering kali bertentangan dengan alokasi waktu yang terbatas untuk setiap materi dalam kurikulum. Upaya untuk mengatasi hal ini melibatkan strategi seperti membagi tugas dengan efektif dan memanfaatkan waktu di luar jam pelajaran untuk beberapa tahapan proses pembuatan video. Namun demikian, kesulitan dalam menentukan waktu yang cocok untuk berkumpul dan berkolaborasi sering kali menjadi tantangan tambahan yang menyulitkan implementasi metode ini secara optimal.⁶⁶

Gambar 4.4
Peserta didik berlatih bermain peran



⁶⁶ Observasi, Probolinggo, 18 Maret 2024

Gambar 4.5
Proses pembuatan video



Tabel 4.4
Hasil Temuan

<p>Pelaksanaan Metode Role Playing</p>	<p>Pelaksanaan metode role playing dilakukan melalui beberapa tahap: persiapan, dimana guru memperkenalkan konsep role playing dalam bentuk video, tujuan serta manfaatnya. Pemberian topik sejarah kebudayaan Islam yang harus diangkat dalam video. Guru memberikan pedoman dasar untuk penulisan naskah dan karakter. Selanjutnya, pada tahap produksi video, peserta didik kelas X B bekerja sebagai satu kelompok untuk menyusun naskah drama dan menentukan penokohan. Proses pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran. Guru tetap mengawasi dan memberikan bimbingan selama proses pembuatan video. Setelah video selesai diproduksi, tahap berikutnya adalah pengumpulan dan evaluasi. Video yang telah selesai dikumpulkan dan ditayangkan di kelas. Guru dan peserta didik menonton video bersama-sama, yang diikuti dengan diskusi dan refleksi mengenai konten dan pelaksanaan role playing</p>
<p>Faktor pendukung dan penghambat</p>	<p>Faktor pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik 2. Kerja sama tim <p>Faktor penghambat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sarana dan Prasarana 2. Waktu dan persiapan

C. Pembahasan

Pembahasan pada bagian ini adalah pembahasan berisi tentang hasil temuan yang diperoleh di lapangan dengan menggunakan teknik wawancara,

observasi, dan dokumentasi yang dikaitkan dengan teori-teori yang menjadi landasan dari penelitian. Data ini disajikan dan dianalisis berdasarkan hasil dari pokok pemikiran atau pertanyaan-pertanyaan dari metode-metode penelitian serta kajian yang telah dibahas pada bagian sebelumnya.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di lapangan melalui teknik-teknik yang sudah ditentukan sebelumnya, maka pada bagian ini peneliti memberikan deskripsi dan penjelasan yang temuan-temuan di lapangan serta dibandingkan dengan pendapat para ahli. Adapun perincian pembahasannya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Metode role playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

Pelaksanaan metode role playing di kelas X B MAN 2 Kabupaten Probolinggo dilakukan melalui beberapa tahapan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini diterapkan pada materi peristiwa tahkim Khalifah Ali bin Abi Thalib.

Persiapan, dimana guru memperkenalkan konsep role playing dalam bentuk video dan menjelaskan tujuan serta manfaatnya. Peserta didik diberikan tema atau topik sejarah kebudayaan Islam yang harus diangkat dalam video mereka. . Guru memberikan pedoman dasar untuk penulisan naskah dan karakter. Selanjutnya, pada tahap produksi video, peserta

didik kelas X B yang berjumlah 13 orang bekerja sebagai satu kelompok untuk menyusun naskah drama dan menentukan penokohan. Proses pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran. Guru tetap mengawasi dan memberikan bimbingan selama proses pembuatan video untuk memastikan materi yang dibuat tetap relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah video selesai diproduksi, tahap berikutnya adalah pengumpulan dan evaluasi. Video yang telah selesai dikumpulkan dan ditayangkan di kelas. Guru dan peserta didik menonton video bersama-sama, yang diikuti dengan diskusi dan refleksi mengenai konten dan pelaksanaan role playing.

Adapun Metode role playing idealnya dalam buku yang berjudul model dan metode pembelajaran inovatif, Jakub Saddam Akbar dkk sebagai berikut:

- a. Tetapkan tujuan pembelajaran
- b. Pilih peran atau karakter
- c. Persiapkan skrip atau skenario
- d. Berikan instruksi dan penjelasan,
- e. Lakukan pemanasan atau persiapan (briefing)
- f. Lakukan role playing
- g. Observasi dan pemantauan
- h. Diskusi dan Refleksi (debriefing)
- i. Umpan Balik dan Evaluasi (debriefing)
- j. Aplikasikan pembelajaran

Berdasarkan temuan di lapangan dengan teori metode role playing, Persiapan dalam penerapan metode role playing di kelas X MAN 2 Kabupaten Probolinggo dilakukan secara terstruktur, mengikuti langkah-langkah yang direkomendasikan dalam buku "Model dan Metode Pembelajaran Inovatif" oleh Jakub Saddam Akbar dkk. Tahap ini dimulai dengan guru memperkenalkan konsep role playing melalui media video, yang merupakan langkah berikan instruksi dan penjelasan. dari metode tersebut. Guru menjelaskan secara detail tujuan dari kegiatan ini, yaitu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap peristiwa tahkim Khalifah Ali bin Abi Thalib dan memperdalam pengetahuan mereka tentang kebudayaan Islam.

Selanjutnya, peserta didik diberi tema atau topik spesifik terkait sejarah kebudayaan Islam yang harus diangkat dalam video mereka, sesuai dengan langkah tetapkan tujuan pembelajaran. dari metode pembelajaran tersebut. Di sini, guru memberikan pedoman dasar untuk penulisan naskah dan karakter (persiapkan skrip atau skenario), namun memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam proses tersebut.

Proses produksi video dilakukan di luar jam pelajaran, memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam lingkungan yang lebih santai dan kreatif, sebagaimana disarankan dalam langkah akukan pemanasan atau persiapan (briefing) dari metode pembelajaran inovatif. Meskipun demikian, guru tetap hadir untuk mengawasi dan memberikan bimbingan

selama proses pembuatan video (observasi dan pemantauan), memastikan bahwa materi yang dihasilkan tetap relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Setelah selesai diproduksi, video-video yang telah dikumpulkan ditayangkan di kelas sebagai bagian dari tahap pengumpulan dan evaluasi (Umpan Balik dan Evaluasi (*debriefing*)). Guru dan peserta didik kemudian bersama-sama menonton video tersebut, yang diikuti dengan diskusi dan refleksi intensif mengenai konten dan pelaksanaan role playing yang mereka tampilkan (diskusi dan Refleksi (*debriefing*)). Diskusi ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi kinerja mereka sendiri dan rekan-rekannya, serta menerima umpan balik konstruktif dari guru (Aplikasikan pembelajaran).

2. Faktor pendukung dan penghambat pada penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024

Faktor pendukung akan menunjang penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena dengan adanya partisipasi aktif peserta didik dalam pembuatan video memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dan memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih personal dan kreatif. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan atau membaca materi, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung, yang

dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan. Selain itu, kerja sama tim sangat penting dalam proses ini karena pembuatan video memerlukan kontribusi dari berbagai peran, seperti penulis naskah, aktor, kameraman, dan editor. Kolaborasi ini tidak hanya membantu menyelesaikan tugas dengan lebih efisien, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim, yang sangat berharga dalam lingkungan pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, partisipasi aktif dan kerja sama tim menjadi faktor pendukung utama yang dapat menunjang penerapan metode role playing, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sementara faktor penghambat dalam penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sarana dan prasarana serta waktu dan persiapan. Faktor penghambat penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup sarana dan prasarana serta waktu dan persiapan. Keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kamera, mikrofon, dan perangkat lunak editing yang tidak dimiliki oleh semua siswa, membuat pembuatan video berkualitas menjadi sulit. Kurangnya fasilitas di kelas, seperti penggunaan TV kecil yang tidak efektif untuk presentasi. Selain itu, waktu dan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video, termasuk perencanaan, pengambilan gambar, dan proses editing, sering kali tid-

ak sejalan dengan alokasi waktu yang terbatas dalam kurikulum. Menentukan waktu berkumpul di luar jam pelajaran juga menjadi tantangan, menghambat kolaborasi dan penyelesaian tugas dengan baik. Kombinasi dari kedua faktor ini menyebabkan penerapan metode role playing tidak dapat dilakukan secara optimal, sehingga minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang meningkat.

Pernyataan di atas sesuai dengan teori bahwasannya dalam menurut Muhibbin Syah menyatakan bahwa faktor internal adalah faktor dari dalam diri peserta didik, yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri individu yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik.

Menurut teori Muhibbin Syah, faktor internal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah kondisi jasmani dan rohani mereka, sementara faktor eksternal adalah kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Dalam konteks penerapan metode role playing untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, partisipasi aktif peserta didik dalam pembuatan video menjadi faktor internal yang signifikan. Partisipasi ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan memahami materi secara lebih personal dan kreatif, serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman melalui praktik langsung. Melalui kerja sama tim yang diperlukan dalam pembuatan video, siswa juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim, yang merupakan aspek penting dari kondisi rohani yang mendukung pembelajaran.

Di sisi lain, faktor eksternal yang mendukung penerapan metode role playing meliputi sarana dan prasarana yang memadai, serta waktu dan persiapan yang tepat. Ketersediaan peralatan seperti kamera, mikrofon, dan perangkat lunak editing, serta fasilitas kelas yang memadai, seperti penggunaan proyektor atau TV besar untuk presentasi, sangat penting untuk menunjang keberhasilan metode ini. Sayangnya, keterbatasan sarana dan prasarana tersebut sering kali menjadi penghambat utama. Selain itu, keterbatasan waktu dan persiapan yang tidak sejalan dengan alokasi waktu dalam kurikulum serta kesulitan menentukan waktu berkumpul di luar jam pelajaran juga menghambat proses pembuatan video dan kolaborasi antar siswa. Kombinasi dari kedua faktor eksternal ini dapat mengurangi efektivitas penerapan metode role playing dan menghambat peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dengan memahami bahwa faktor internal dan eksternal berperan penting dalam pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Muhibbin Syah, kita dapat lebih baik merancang strategi untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pelaksanaan metode role playing di kelas X B MAN 2 Kabupaten Probolinggo pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik melalui berbagai tahapan. Metode ini diterapkan pada materi peristiwa tahkim Khalifah Ali bin Abi Thalib, dimulai dari persiapan di mana guru memperkenalkan konsep role playing melalui video dan menjelaskan tujuan serta manfaatnya. Peserta didik diberikan tema untuk diangkat dalam video mereka, serta pedoman dasar untuk penulisan naskah dan karakter. Pada tahap produksi, 13 peserta didik bekerja dalam satu kelompok untuk menyusun naskah drama dan menentukan penokohan, dengan proses pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran, di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Setelah video selesai, tahap pengumpulan dan evaluasi dilakukan dengan menayangkan video di kelas, diikuti dengan diskusi dan refleksi bersama mengenai konten dan pelaksanaan role playing.

Faktor pendukung internal: adanya kerja sama yang baik, kesadaran dari dalam diri siswa, dan kinerja guru yang baik. Faktor pendukung eksternal: lingkungan kondusif, penggunaan media pembelajaran yang sesuai, dan sarana prasarana yang memadai. Faktor penghambat internal: terletak pada diri siswa, seperti masih adanya siswa yang mengucapkan dialog salah dan suara siswa

yang kurang jelas saat memainkan peran. Faktor penghambat eksternal: waktu yang relatif singkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis peneliti diatas, maka penulis perlu memberikan saran sebagai pertimbangan kedepannya. Saran-saran tersebut diantaranya kepada:

1. Guru

Guru diharapkan dapat menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik semangat dan berminat untuk selalu belajar dan selalu merindukan materi yang akan diajarkan minggu selanjutnya. Serta mengembangkan kembali media ataupun metode pembelajaran yang diterapkan.

2. Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah kedepannya untuk selalu menambah fasilitas guna menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Peserta didik

Peserta didik diharapkan selalu semangat dalam setiap pembelajaran, cintai semua guru dan jangan pernah bosan dalam memotivasi diri serta teman dalam semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Muhith, Rachmad Baitulah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bildung, 2020
- Al-Qur'an Surah An-Nahl: 125, (Surabaya: Perpustakaan dan Percetakan Mahkota)
- Aqib, Zaenal, and Ali Murtadlo. *AZ Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif*, 2022
- Aslan Aslan and Suhari Suhari, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam". RAZKA PUSTAKA, 2018
- Farhatul Maftuhah, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTS Islamiyah Ciputat" (Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2019
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011
- Hazmi Nahdatul, "TUGAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Journal of Education and Instruction* Vol 2, No 1, (2019), <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>.
- Indarti, L., & Pd, M. (2020). *Manajemen Pembelajaran*. Guepedia.
- Liza Andini Br Ginting, "Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Kelas VII Di MTS Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole" (UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2023).
- Miles Huberman dan Jhonny Saldana, *Qualitative Data Analisis A Methods Sourcebook* (California: SAGE Publication, 2014),
- Moleong Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Rosdakarya, 2013
- Munawaroh, Nenden, and Ane Haerani. "Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2.1, 2023
- Mutiah Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010
- Nur Ahyat, "METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Manajemen Dan Pendidikan Islam* Vol. 4 No. 2017, <http://ejournal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>.

NURIL LAILATUL KHAYATI, "Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Mamba'ul Huda Tegalsari Banyuwangi." (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam, 2021).

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi pendidikan agama Islam dan bahasa Arab di Madrasah.

Rafindra, "PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIN 39 ACEH BESAR" (Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH 2023).

Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Teacher Education* 2.1, 2020

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali press, 2011

Rusydi Ananda, Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Puskra Mitra Jaya, 2020

Sagala Saiful, *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010

Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana, 2019

Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Sofi, E., Mts, G., & Pandeglang, M. PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI. *TANZIM Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 2016

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018

Suyatmo Suyatmo, "Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah (MA)(Studi Kasus Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran SKI Di MA Yapim Ngeluk, Penawangan, Grobogan Tahun 2017)" (Universitas Islam Sultan Agung, 2018).

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021

Triwiyanto Teguh, *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014

Tsuroyya Elfa, *SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MA KELAS X*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020

Wirabumi Ridwan, "Metode Pembelajaran Ceramah," in *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, vol. 1, 2020, <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

SURAT PERNYATAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Ela Prasetya
Nim : 201101010030
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "*Penerapan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di MAN 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024*" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesahalan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember 20 Mei 2024
Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Widya Ela Prasetya
NIM. 201101010030

PEDOMAN WAWANCARA

Guru Sejarah Kebudayaan Islam: NUR HOLIDAH HS, S.Pd.I

1. Bagaimana kondisi belajar peserta didik kelas X B saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung?
2. Metode pembelajaran apa saja yang pernah ibu terapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
3. Bagaimana pendapat ibu mengenai metode role playing?
4. Materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam apa yang ibu terapkan di kelas X B dengan menggunakan metode role playing?
5. Bagaimana langkah-langkah metode role playing yang ibu terapkan?
6. Apakah ibu membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran?
7. Apakah ibu menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran dan menjelaskan teknik dan aturan bermain?
8. Apakah ibu memilih dan menetapkan peran peserta didik?
9. Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan metode role playing?
10. Apakah metode role playing mempengaruhi minat belajar?
11. Bagaimana pendapat ibu mengenai minat belajar peserta didik kelas X B?
12. Apakah minat belajar peserta didik meningkat setelah diterapkan metode role playing?
13. Apa yang menjadi tolak ukur keberhasilan metode role playing pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X B ini?

PEDOMAN WAWANCARA

Peserta didik kelas X B

1. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode role playing atau bermain peran?
2. Bagaimana kesulitan tidak dalam memahami pelajaran jika sambil bermain peran?
3. Apakah melalui bermain peran tentang khulafaur rasyidin peristiwa tahkim yang telah ditampilkan di kelas melalui media youtube mampu membuat kamu memahaminya?
4. Bagaimana langkah-langkah metode role playing yang diterapkan guru?
5. Apakah guru memilih tema terlebih dahulu sebelum menerapkan metode role playing?
6. Apakah guru membuat naskah/skenario terlebih dahulu sebelum bermain peran?
7. Apakah guru menyiapkan media, alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran dan menjelaskan teknik dan aturan bermain?
8. Apakah guru memilih dan menetapkan peran peserta didik?
9. Bagaimana pendapatmu dalam menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar?
10. Apakah kamu merasa senang menggunakan metode role playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
11. Apakah kamu lebih berminat pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode role playing?

PEDOMAN OBSERVASI

Pelaksanaan metode role playing

Nama observan	:		Hari/tanggal	:	
Tempat	:		waktu	:	
No	Pokok yang diobservasi	Tersedia	Tidak tersedia	Memuat	Tidak memuat
1	Pelaksanaan penerapan metode role playing	✓			
a	Tetapkan tujuan pembelajaran	✓			
b	Pilih peran atau karakter	✓			
c	Persiapkan skrip atau skenario	✓			
d	Berikan instruksi dan penjelasan	✓			
e	Lakukan pemanasan atau persiapan (briefing)	✓			
f	Lakukan role playing	✓			
g	Observasi dan pemantauan	✓			
h	Diskusi dan Refleksi (debriefing)	✓			
i	Umpan Balik dan Evaluasi (debriefing)	✓			
j	Aplikasikan pembelajaran		✓		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PEDOMAN OBSERVASI

Penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar

Nama observan	:		Hari/tanggal	:	
Tempat	:		waktu	:	
No	Pokok yang diobservasi		SB	B	CB
1	Aktivitas				
	a	Peserta didik Aktif belajar		✓	
	b	Keterlibatan peserta didik	✓		
	c	Peserta didik bekerja keras dalam belajar		✓	
2	Minat belajar				
	a	Semangat belajar peserta didik	✓		
	b	Kesenangan belajar peserta didik	✓		
	c	Tanggungjawab peserta didik		✓	
	d	Kedisiplinan belajar peserta didik		✓	

SB = Sangat Baik (3)

B = Baik (2)

CB = Cukup Baik (1)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Profil MAN 2 Kabupaten Probolinggo
2. Pelaksanaan penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo
3. Penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kabupaten Probolinggo
4. Modul ajar Sejarah Kebudayaan Islam
5. Buku belajar siswa
6. Jumlah Pendidik
7. Foto-foto yang berkaitan dengan penelitian



Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penerapan Metode role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X MAN 2 Kabupaten Probolinggo Tahun PELAJARAN 2023/2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode role playing 2. Minat belajar 3. Sejarah Kebudayaan Islam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan Metode role playing: pelaksanaan 2. Meningkatnya Minat Belajar: Partisipasi Siswa Aktif, Keterlibatan dalam Diskusi, Persepsi Terhadap Kegiatan Role Play, Respon Terhadap Materi. 3. Perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode Madinah: <ol style="list-style-type: none"> a. Pemahaman konsep b. Partisipasi siswa c. Minat belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Primer: <ol style="list-style-type: none"> a. Guru Sejarah Kebudayaan Islam b. Peserta didik kelas X MAN 2 Kabupaten Probolinggo 2. Sekunder: <ol style="list-style-type: none"> a. Buku paket Sejarah Kebudayaan Islam kelas X b. TP dan ATP c. Modul 3. Observasi 4. Wawancara 5. Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan Penelitian Kualitatif 2. Jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif 3. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Metode analisis data deskriptif Kualitatif: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengumpulan data b. Reduksi data c. Penyajian data d. Kesimpulan 5. Validitas data Triangulasi Sumber dan Teknik 6. Lokasi Penelitian: MAN 2 Kabupaten Probolinggo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pelaksanaan Metode role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam? 2. Bagaimana Penerapan Metode role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6577/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala Man 2 Probolinggo

Krajan 2, Karanggeger, Kec. Pajajaran, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67281

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101010030
Nama : WIDYA ELA PRASETTYA
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Metode Role Play dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024" selama 90 (sembilan puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dr. Ahmad Zamroni, SS. M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Mei 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,















HOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

JURNAL PENELITIAN

Penerapan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo

No	Tanggal	Uraian kegiatan	Informan	Tanda tangan
1.	10 Oktober 2023	Wawancara pra penelitian	Nur Holiday HS, S Pd I	
2.	27 Februari 2024	Menyerahkan surat penelitian	Staff Tata Usaha (TU) Sugeng Budianto, S. Pd	
3.	29 Februari 2024	ACC Surat Penelitian	Dr. Ahmad Zamroni, SS., M.Pd	
4.	18 Maret 2024	Observasi	Nur Holiday HS, S Pd I	
5.	25 Maret 2024	Observasi	Nur Holiday HS, S Pd I	
6.	01 April 2024	Observasi	Nur Holiday HS, S Pd I	
7.	22 April 2024	Wawancara dengan siswa kelas X B	Kelas X B	
8.	23 April 2024	Wawancara dengan guru SKI	Nur Holiday HS, S Pd I	
		Wawancara dengan guru SKI	Moh. Syarifuddin FR, S Pd.I	
9.	23 April 2024	Wawancara dengan Kepala Sekolah	Dr. Ahmad Zamroni, SS., M.Pd	
10.	26 April 2024	Meminta dokumen terkait penelitian	Staff Tata Usaha (TU) Drs Yunus Dwi Satriyo	
11.	08 April 2024	Mengambil surat keterangan selesai penelitian	Staff Tata Usaha (TU) Sugeng Budianto, S. Pd	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Probolinggo, 8 Mei 2024
Kepala Madrasah
Dr. Ahmad Zamroni, SS., M.Pd
NIP. 19721226200911007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PROBOLINGGO
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2
 Jalan Raya Karanggegor Kecamatan Pajarakan 67281 Telephone / Facsimile (0335) 841583
 Email : man2kabpro@gmail.com , official@man2probolinggo.sch.id
 Website : www.man2probolinggo.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 246/Ma.13.08.02/PP.00.6/5/2024

Yang bertanda yang dibawah ini :

Nama : Ahmad Zamroni, SS, M. Pd
 NIP : 198212262009011007
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Instansi : MAN 2 Probolinggo

Menerangkan bahwa :

Nama : Widya Ela Prasetya
 NIM : 201101010030
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Telah mengadakan penelitian selama 3 bulan mulai tanggal 29 Februari s.d 8 Mei 2024 di Madrasah Aliyah Negeri 2 Probolinggo sebagai syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dengan judul :

" Penerapan Metode Role Play dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024 "

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

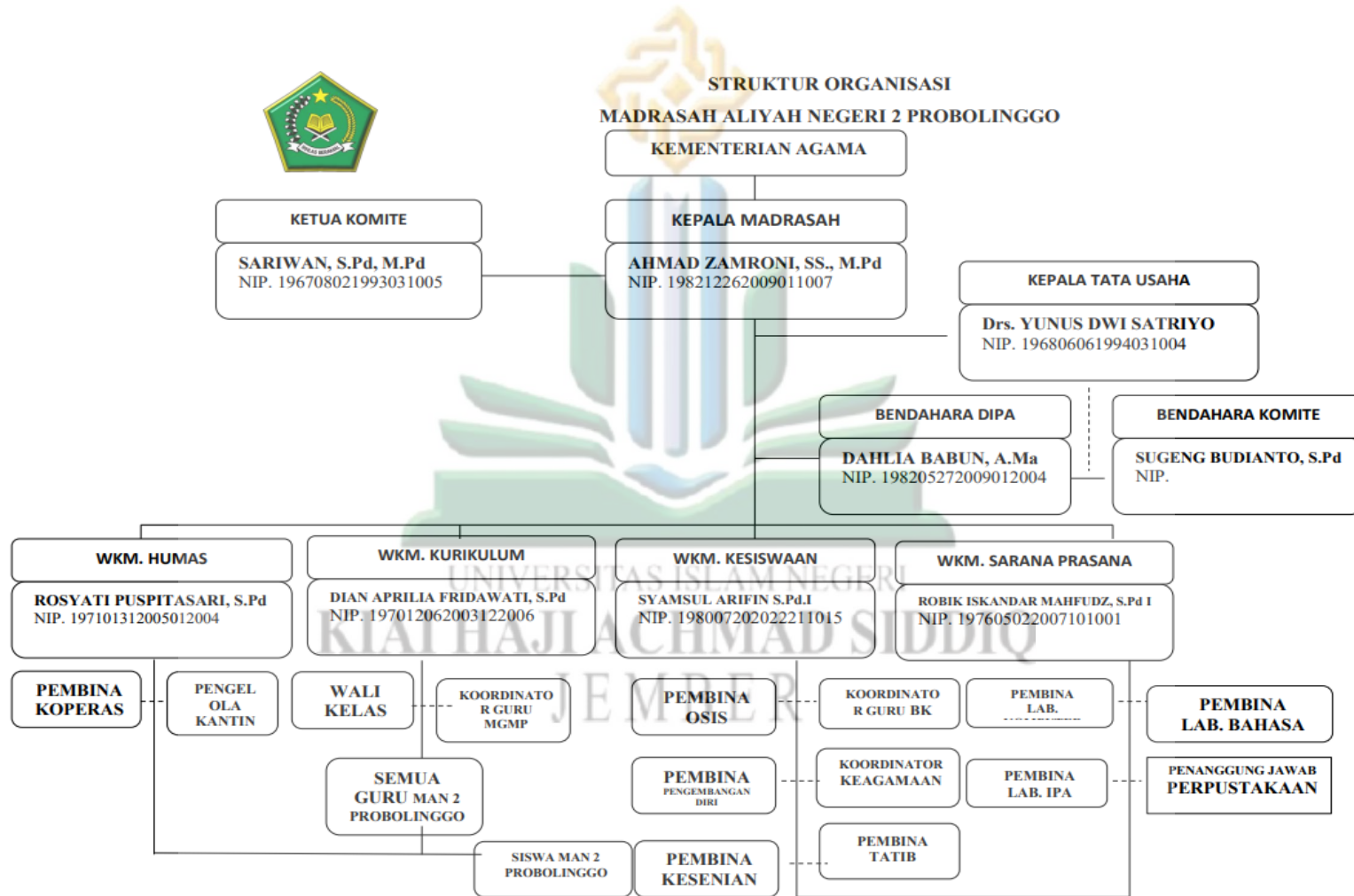
Probolinggo, 8 Mei 2024
 Kepala ,



Ahmad Zamroni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
 Token : AXDww6



Naskah Drama

NASKA PERISTIWA TAHKIM

Pada masa pemerintahan Ali bin Abi Thalib di bulan Syawal 37 H terjadi sebuah perang saudara antara sang Khalifah dengan Gubernur Syam Mu'awiyah bin Abi Sufyan lantaran perbedaan ijhtihad.

Perang ini dikenal dengan nama "PERANG SHIFFIN" perang itu berlangsung selama 3 hari, dan berakhir dengan kesepakatan yang dikenal dengan "PERISTIWA TAHKIM" yang diawali dengan tawaran dari pasukan Syam untuk mengangkat mushaf sebagai isyarat untuk berhukum kepada kitab ALLAH.

Muawiyah : "jika kita harus berperang, bangsa Romawi akan berbuat aniaya terhadap daerah kita dan perempuan kita, dan pasukan Persia akan mengintai menyerang Iraq, sungguh itu adalah pendapat orang bijak, aku akan mengirim surat kepada Ali agar kita hentikan perang ini, tulishlah!"

Amr bin Ash : "aku berpendapat wahai Amir, engkau mengirim mushaf agar kita berhukum dengan nya dia tidak akan menolaknya,"

Amr bin Ash : "engkau benar, akan aku kirim mushaf bersama surat kepada Ali, perintahkan pasukan! Agar mengangkat mushaf di atas kepala mereka,

Seseorang membawa mushaf dan surat dari Muawiyah kepada Ali lalu berkata "antara kita dan kalian ada kitab suci AL QUR'AN di dalamnya ALLAH berfirman : "tidaklah engkau perhatikan orang-orang yang telah diberi sebahagian dari kitab, (seketika) di ajak mereka kepada kitab ALLAH supaya memutuskan di antara mereka? Kemudian berpaling sebahagian dari mereka padahal mereka membelkang? (AL 'IMRAN : 23)

Ali bin Abi Thalib : "iya!! Akulah yang lebih berhak yang demikian, aku tidak pernah menolak berhukum dengan AL QUR'AN"

Ali bin Abi Thalib mengiring Abu Musa Asy'ari sebagai delegasinya dan Muawiyah mengirim Amr bin Ash sebagai delegasinya dan Ast'As bin Qais di perintah membaca isi perdamaian dan gencatan senjata ketika itu dia membaca:

Berikut adalah hasil rundingan dan kesepakatan antara Ali bin Abi Thalib dengan Muawiyah bin Abi Sufyan Ali menghukumi dan berkuasa atas penduduk Iraq dan orang bersamanya dan Muawiyah menguasai wilayah Syam

dan orang yang bersama nya, sungguh kita berhukum kepada kitab ALLAH yaitu AL QUR'AN kita di hidupkan apa yang ALLAH perintah kan dan kita padamkan apa yang ALLAH larang darinya dan apa yang tertera pada AL QUR'AN apakan abu musah dan amr bis ashakan melaksanakan nya jika mereka tida menemukan nya di dalam AL QUR'AN maka dengan sunnah rosulullah

Abu musa asy'ari : “bacalah surat perdamaian tahkim yang telah di sepakati ini! Supaya engkau bisah berhukum sesuai dengan batas batas nya sesuai dengan yang tertera” (membca surat)

Amr Ibn ash : (membaca surat)

muawiyah : “cukup!! Aku ingin engkau mengulangnya agar engkau bertindak sesuai dengan yang disepakatkan bersama,dengarkan lah wahai ibnu ash manusia membenci peperangan dan masih ada saja korban yang berjatuhan sampai sekarang berusahaah untuk berdamai dengan syarat2 yang sudah di sepakati, dan jangan kamu ambil keputusan yang tidak kamu ketahui kecuali kamu tanyakan padaku, berangkatlah!! Semogah allah berkahi engkau dan ingatlah kesepakatan jika kalian tidak berhukum sesuai dengan kitab allah dan rosulnya sampai waktu yang di tetapkan maka peperanganlah setelah itu yang menghukumi, tidak seorang pun menginginkan perang,janganlah melampui batas.”

Ali bin abi thalib : “jadikanlah perdamaian itu sebagai visi mu dan mencegah pertumpahan darah itu tujuaan mu,aku tidak mengetahuimu kecuali engkau adalah seseorang yang takut pada allah, dan sangat berhasrat menjaga darah kaum muslimin, lakukan lah kemampuan mu! Jadikanlahallah sebagai penolong mu”

(di peperangan)

Amr bin ash : “ wahai abu musa, engkau telah melihat kaum muslimin berperang dan jatuh pada fitna, ali dan muawiyah menyerahkan urusan kepada kita untuk berunding sesuai hukum allah dan sunnah rosulullah, apa pendapatmu?”

Abu musah : “aku melihat manusia condong kepada perang dan banyak korban berjatuhan, sudah waktunya kita menghentikan perang ini”

Amr bin ash : “aku faham pendapatmu!enkau orang yang pertama kali menjauhi fitnah dan engkau mengajak manusia menjauhi fitnah, kaarena perbedaan pendapat maka aku ingin menjauhinya”

Abu musa: “kita kembali kepada inti pembicaraan , ali bin abi thalib berpendapat bai’at terlebih dahulu kemudian mengqishas pembunuh ustman”

Amr bin ash : “adapun muawiyah berpendapat mengqishas terlebih dahulu kemudian baru bai’at dan sudah kita jelaskan hal ini berkali-kali, serahkan pada kita pembunuh utsman terlebih dahulu kemudian kita membai’at”

Abu musa : “inti perselisihan kita adalah perkara mana yang lebih di dahulukan?”

Amr bin ash : “aku berpendapat muawiyah lebih berhak dikedepannya pendapatnya!karena dia wali dari utsman, dilihat dari usia kedudukan dan kedekatannya dengan utsman, jika kita tidak mengqishas sekarang maka, akan sia-sia kematian utsman”

Abu musa : “tapi ali adalah amirul mukminin kita dan telah benar bai’atnya, sebagaimana cara terdahulu zaman abu bakar, umar , dan utsman, dan dialah yang berhak melaksanakan qishas dan hukum allah”

Amr bin ash : “engkau tahu muawiyah tidak menyangkal dengan hal ini?!”

Abu musa : “aku tahu wahai amr,oleh karenanya dia harus egerah membai’at ali bin abi thalib”

Amr bin ash : “aku yakin dia tidak akan melakukannya, jika dia akan melakukannya niscaya dia akan melakukannya pada awal waktu, apakah engkau memiliki pendapat yang lain wahai abu musa?”

Tujuan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : Madrasah Aliyah
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Fase/Kelas : E/Kelas X
 Tahun Pelajaran : 2023/2024
 Penyusun : Nur Holiday HS, S.Pd.I

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Periode Rasulullah saw.	Peserta didik mampu menganalisis kebudayaan masyarakat Mekah dan Madinah sebelum Islam, substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. periode Mekah dan Madinah, peristiwa hijrah yang dilakukan Rasulullah saw. dan para sahabat, substansi Piagam Madinah (Misaq al-Madinah), dan faktor-faktor keberhasilan Fathu Mekah sebagai inspirasi dalam menerapkan perilaku mulia Rasulullah saw. di kehidupan masa kini dan masa depan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kebudayaan masyarakat Mekah sebelum Islam, sebagai inspirasi berbuat positif seperti menepati janji, menghormati tamu dan teguh pendirian. 2. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. periode Mekah sebagai upaya menguatkan prinsip-prinsip bertauhid 3. Menganalisis peristiwa hijrah yang dilakukan Rasulullah saw. dan para sahabat sebagai bentuk semangat ukhuah islamiyah. 4. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. periode Madinah untuk menumbuhkan sikap toleran dan tolong-menolong dalam kehidupan beragama. 5. Menganalisis substansi Piagam Madinah (Misaq al-Madinah) sebagai bentuk penanaman sikap hidup rukun dan saling menghargai antar umat beragama. 6. Menganalisis Faktor-faktor keberhasilan Fathu Mekah sebagai inspirasi dalam mewujudkan sikap damai dan berani dalam menjalankan kebenaran.
Periode Khulafaurasyidin	Peserta didik mampu menganalisis proses pemilihan Khulafaurasyidin, substansi dan strategi dakwah Khulafaurasyidin, sebagai inspirasi dalam menerapkan asas musyawarah, sikap saling menghargai dan menghormati dalam perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis proses pemilihan Khulafaurasyidin sebagai upaya menanamkan sikap demokratis dalam bermusyawarah. 2. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Khulafaurasyidin sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin. 3. Menemukan ibrah sebagai inspirasi dalam menerapkan asas musyawarah, sikap saling menghargai dan menghormati dalam perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.
Periode klasik/zaman	Peserta didik mampu menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah sebagai inspirasi untuk mengamalkan sikap komitmen dalam menjalankan amanah.

<p>keemasan (pada tahun 650 M)</p>	<p>perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Damaskus dan Andalusia sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat jiwa pembelajar menghadapi tantangan era digital.</p> <p>Peserta didik mampu mengevaluasi proses lahirnya Daulah Abbasiyah, perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah serta meneladani semangat tokoh ilmuwan muslim dalam membangun peradaban Islam.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menganalisis perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Damaskus inspirasi dalam mengamalkan sikap semangat menuntut ilmu 3. Menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah di Andalusia sebagai inspirasi untuk mengamalkan sikap dinamis dan bersungguh-sungguh dalam menggapai cita-cita. 4. Menganalisis perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Andalusia sebagai inspirasi dalam menampilkan perilaku inovatif dan produktif 5. Mengevaluasi proses lahirnya Daulah Abbasiyah sebagai inspirasi untuk menumbuhkan sikap berani dan komitmen dalam menjalankan amanah, 6. Menganalisis perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah sebagai inspirasi dalam mengamalkan perilaku inovatif dan kreatif 7. Mengidentifikasi tokoh-tokoh ilmuwan muslim dalam membangun peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah sebagai inspirasi dalam mengamalkan sikap berfikir kritis, inovatif dan kreatif
------------------------------------	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Modul Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Fase E

Informasi Umum:

Nama Penyusun	: Nur Holiday HS, S.Pd.I
Institusi	: MAN 2 Probolinggo
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Madrasah Aliyah
Kelas	: XB
Alokasi Waktu	: 4 JP (180 menit)

Komptensi Awal:

- Peserta didik memiliki kemampuan awal dalam memahami substansi dan strategi dakwah Khulafaurrasyidin.

Profil Belajar Pancasila

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar mandiri, dan kritis.

Profil Pelajar *Rahmatan lil 'Alamin*

- Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin yang ingin dicapai adalah berkeadaban (ta'addub), keteladanan (qudwah), kewarganegaraan dan kebangsaan (muwatanah), mengambil jalan tengah (tawassut), berimbang (tawāzun), lurus dan tegas (I'tidāl), kesetaraan (musāwah), musyawarah (syūra), toleransi (tasāmuh), dan dinamis dan inovatif (taṭawwur wa ibtikār).

Sarana dan Prasarana

- Fasilitas pendukung pembelajaran yang dibutuhkan diantaranya: Smart TV/LCD Proyektor, komputer/laptop/smart phone, alat pengeras suara/speaker, multimedia pembelajaran interaktif berbasis audio/visual, literatur pendukung (Buku/ebook/jurnal/artikel), dan internet.

Target Peserta Didik

- Kategori peserta didik dalam pembelajaran ini adalah peserta didik sistem kredit semester.

Jumlah Peserta Didik

- Jumlah peserta didik dalam pembelajaran ini adalah 13 orang.

Model Pembelajaran

- Tatap Muka

Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

10.8 Menganalisis substansi dan strategi dakwah Khulafaurasyidin sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin.

B. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Abu Bakar ash-Shiddiq
2. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Umar bin Khattab
3. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Utsman bin Affan
4. Menganalisis substansi dan strategi dakwah Ali bin Abi Thalib

C. Pertanyaan Inti

- Meningkatkan kemampuan analisis peserta didik terhadap substansi dan strategi dakwah Khulafaurasyidin sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin

D. Pertanyaan Pemantik

1. Bagaimanakah strategi dakwah yang dilakukan Khulafaurasyidin?
2. Jelaskan apa saja keberhasilan yang dicapai pada masa Khulafaurasyidin?
3. Apa ibrah yang dapat diambil dari kepemimpinan Khulafaurasyidin?

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 1

Pendahuluan 10 menit

- a. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa, menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk belajar, dan memeriksa kehadiran siswa.
- b. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan pembelajaran inti 70 menit

- a. Guru memberikan stimulus awal mengenai materi berupa bahan kajian awal mengenai biografi khulafaurrasyidin.
- b. Guru menetapkan topik masalah serta tujuan yang hendak di capai dan memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan di-perankan.
- c. Guru memberikan penjelasan tentang berbagai instrument yang dibutuhkan dalam kegiatan role play
- d. Guru Bersama Peserta didik melakukan diskusi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan dalam kegiatan role play, Abu Bakar as-Siddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin Abi Thalib serta Muawaiyah bin Abi Sufyan
- e. Guru menjelaskan tentang aturan simulasi yang akan dilakukan, durasi waktu, tugas dan aksi dari masing-masing tokoh dan alur simulasi
- f. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- g. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sekitar peran yang akan dimainkan.
- h. Peserta didik bekerjasama membuat naskah drama yang akan di-perankan dan mendiskusikan dengan guru.
- i. Guru menjelaskan bahwa materi yang akan diperankan akan dibuat video yang akan ditonton bersama dan evaluasi bersama.

Penutup Pembelajaran 10 menit

1. Guru memberikan penguatan terkait terkait materi pembelajaran.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
3. Guru menyimpulkan garis-garis besar pembelajaran yang telah dilakukan dengan memberikan hadiah pada siswa yang bisa menjawab, dan menyampaikan rencana kegiatan bermain peran pada pertemuan berikutnya.

4. Guru dan peserta bersama-sama mengucapkan hamdalah dan salam.

2. Pertemuan 2

Pendahuluan 10 menit

- a. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk belajar, mengajak siswa berdoa, dan memeriksa kehadiran siswa.
- b. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan pembelajaran inti 70 menit

- a. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk bersama menonton video yang telah peserta didik perankan
- b. Setelah menonton video, guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi video dan peristiwa tahkim pada masa khalifah Ali bin Abi Thalib
- c. Guru bergantian menunjuk peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan terkait materi video
- d. Guru memberikan penjelasan kembali mengenai peristiwa tahkim dan khulafaurrasyidin
- e. Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan

Penutup Pembelajaran 10 menit

- a. Guru memberikan penguatan terkait materi pembelajaran .
- b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dilaksanakan.
- c. Guru menyimpulkan garis-garis besar pembelajaran yang telah dilakukan dengan memberikan hadiah pada siswa yang bisa menjawab, dan menyampaikan rencana materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

F. Asesmen

- Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran) dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian pernah mempelajari Islam pada masa Khulafaurrasyidin?		
2.	Apakah kalian ingin menguasai materi Islam pada masa Khulafaurrasyidin?		
3.	Apakah kalian tertarik mengetahui materi Islam pada masa Khulafaurrasyidin?		
4.	Apakah kalian sudah siap mengikuti pembelajaran hari ini menggunakan metode role playing?		

- Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran) dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik melakukan kegiatan role playing (bermain peran) dan refleksi tertulis melalui lembar pengamatan berikut:

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai		
		Keaktifan	Keterlibatan	Kerjasama
1.	Ayu Sari Munawaroh Sholehati			
2.	Dian Zahrotus Sita			
3.	Hikmah Kamiliyah			
4.	Kaysha Fitri Naysilla			
5.	Laily Cahya Aminatuz-zahro			
6.	Muhammad Syaiful			
7.	Nayla Al Maghfiroh			
8.	Nona D. Aisyah Melbourne			
9.	Nuril Kamila Firdausi Asa			
10.	Putri Aulia Ghelifira			
11.	Ridwannullah			
12.	Siti Aisyah			
13.	Syabrina Ainun Nadila			

- Asesmen sumatif berbasis asesemen pengetahuan

Asesmen sumatif berbasis asesemen pengetahuan dengan instrumen sebagai berikut:

Soal Esai

1. Tuliskan nama-nama sahabat nabi yang menjadi khulafaurra-syidin!
2. Jelaskan kesamaan substansi dan strategi dakwah antara Khalifah Abu Bakar as-shiddiq dengan Khalifah Umar bin Khattab!
3. Pada masa terakhir pemerintahan Khalifah Usman bin Affan banyak terjadi kerusuhan yang terjadi. Jelaskan kerusuhan apa saja yang terjadi pada masa kepemimpinan Khalifah Usman bin Affan!
4. Apa perbedaan mengenai pemilihan khalifah Abu bakar, khalifah Umar bin khattab, khalifah Usman bin affan dan khalifah Ali bin abi thalib? Berikan pendapatmu!
5. Jelaskan strategi dakwah khulafaurrasyidin yang bisa kamu teladani sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin!

No	Indikator	Tingkat Kognitif	Bobot	Kriteria penilaian
1.	Dapat menuliskan nama-nama sahabat nabi yang menjadi khulafaurrasyidin dengan tepat.	C1	5	Peserta didik dapat menuliskan nama-nama sahabat nabi yang menjadi khulafaurrasyidin dengan tepat.
2.	Dapat menganalisis kesamaan substansi dan strategi dakwah antara Khalifah Abu Bakar as-shiddiq dengan Khalifah Umar bin Khattab.	C4	25	Peserta didik dapat menganalisis kesamaan substansi dan strategi dakwah antara Khalifah Abu Bakar as-shiddiq dengan Khalifah Umar bin Khattab.
3.	Dapat menjelaskan kerusuhan apa saja yang terjadi pada masa kepemimpinan Khalifah Usman bin Affan.	C2	20	Peserta didik dapat menjelaskan kerusuhan apa saja yang terjadi pada masa kepemimpinan Khalifah Usman bin Affan.
4.	Dapat menganalisis perbedaan mengenai pemilihan khalifah Abu bakar, kha-	C4	25	Peserta didik dapat menganalisis perbedaan mengenai pemilihan khalifah Abu bakar, khalifah Umar bin khattab, kha-

	lifah Umar bin khattab, khalifah Usman bin affan dan khalifah Ali bin abi thalib.			lifah Usman bin affan dan khalifah Ali bin abi thalib.
5.	Dapat menganalisis strategi dakwah khulafaurrasyidin yang bisa kamu teladani sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin.	C4	25	Peserta didik dapat strategi dakwah khulafaurrasyidin yang bisa kamu teladani sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin.

G. Pengayaan dan Remedial

- Peserta didik yang memperoleh capaian tinggi akan diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan terkait dengan kajian topik. Peserta didik mempelajari materi tentang perkembangan Islam pada masa khulafaurrasyidin dalam referensi dan literatur yang relevan, misalnya buku yang berjudul "Al-biyah Wan Nihayah: Masa Khulafaurrasyidin" karya Ibnu Katsir.
- Sedangkan peserta didik yang menemukan kesulitan akan memperoleh pendampingan dari guru berupa bimbingan personal atau kelompok dengan langkah-langkah kegiatan yang lebih sederhana. Peserta didik diminta mempelajari kembali materi tentang perkembangan Islam pada masa khulafaurrasyidin.

H. Glosarium

Alat Pengeras Suara/Speaker: Alat untuk memperkuat suara agar peserta didik dapat mendengar dengan jelas.

- Berakhlak Mulia: Memiliki perilaku yang baik dan terpuji.
- Beriman: Memiliki keyakinan yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Berimbang (Tawāzun): Menjaga keseimbangan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab.
- Berkeadaban (Ta'addub): Memiliki tingkah laku yang beradab dan santun.

- Berkebhinekaan Global: Menghargai dan menjunjung tinggi perbedaan budaya dan agama di tingkat global.
- Bernalar Kritis: Mampu berpikir secara logis dan kritis dalam menganalisis informasi.
- Bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa: Menjalankan ketaatan kepada Tuhan dalam segala aspek kehidupan.
- Buku/ebook/jurnal/artikel: Materi pendukung yang berbentuk cetak atau elektronik yang digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran.
- Dinamis dan Inovatif (Taṭawwur wa Ibtikār): Mampu beradaptasi dengan perubahan dan menghasilkan ide-ide inovatif.
- Role Play: Metode pembelajaran di mana peserta didik memerankan sebuah toko dalam drama.
- Gotong Royong: Mampu bekerja sama dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama.
- Internet: Sumber daya yang digunakan untuk mengakses informasi melalui jaringan komputer.
- Kesetaraan (Musāwah): Memperlakukan semua orang dengan adil dan setara.
- Keteladanan (Qudwah): Menjadi contoh yang baik bagi orang lain.
- Kewarganegaraan dan Kebangsaan (Muwaṭānah): Menjadi warga negara yang baik dan mencintai bangsa.
- Komputer/Laptop/Smartphone: Perangkat elektronik yang digunakan untuk mengakses informasi dan berinteraksi dengan media pembelajaran.
- Kreatif: Mampu menghasilkan ide-ide baru dan solusi-solusi kreatif.
- Literatur Pendukung: Buku, ebook, jurnal, atau artikel yang berisi informasi pendukung untuk pembelajaran.
- Luring (Tatap Muka Langsung): Pembelajaran yang dilakukan secara langsung dengan interaksi langsung antara guru dan peserta didik.

- Lurus dan Tegās (I'tidāl): Bertindak dengan lurus dan tegās sesuai dengan prinsip yang benar.
- Mandiri: Mampu melakukan tugas dan tanggung jawab secara mandiri.
- Mengambil Jalan Tengah (Tawassut): Menemukan keseimbangan dalam segala hal.
- Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio/Visual: Materi pembelajaran yang menggunakan kombinasi audio, video, dan elemen interaktif.
- Musyawarah (Syūrah): Mengambil keputusan melalui musyawarah dan mufakat.
- Toleransi (Tasāmuh): Menghormati perbedaan agama, suku, dan budaya.
- Pembelajaran Kontekstual: Pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.
- Kategori peserta didik dalam pembelajaran ini adalah peserta didik sistem kredit semester.

Smart TV/LCD Proyektor: Alat untuk menampilkan gambar atau video dari komputer atau perangkat lain.

I. Daftar Pustaka

- Elfa Tsurayya, 2020. Sejarah Kebudayaan Islam, XI Madrasah Aliyah, Kementerian Agama, Jakarta
- Ibnu Katsir, 1418 H. Sejarah lengkap Khulafa'ur Rasyidin. Muhammad Ahsan bin Usman, 2018. Senja Media Utama: Sukmajaya.
- Badri Yatim, 2017. Sejarah Peradaban Islam, PT. Rajagrafindo Persada, Depok.

Probolinggo, 14 Maret 2024

Guru Mata Pelajaran



Nur Holiday HS, S.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran-lampiran

A. Materi Pembelajaran

Judul: Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin

Khulafaur rasyidin menurut istilah adalah pemimpin umat Islam pengganti Nabi Muhammad Saw yang telah mendapat petunjuk dari Allah SWT. untuk meneruskan perjuangan Nabi Muhammad Saw. Khalifah artinya pengganti sedang Ar-Rasyidin artinya mereka yang dapat petunjuk. Jadi khulafaurrasyidin menurut bahasa adalah orang yang ditunjuk sebagai pengganti, pemimpin atau penguasa yang selalu mendapat petunjuk dari Allah Swt.

Khulafaur rasyidin terdiri empat sahabat Nabi yang terpercaya empat. Khalifah pertama adalah Abu Bakar As-siddiq yang menyebut dirinya pengganti Rasulullah (khalifati rasulillah), Khalifah kedua adalah Umar bin Khattab yang menyebut dirinya khalifatikhalifati Rasulillah (penggantinya pengganti Rasulullah) yang di maksud adalah penggantinya Abu Bakar , ketiga adalah Usman Bin Affan dan ke empat Ali Bin Abi thalib. Mereka semua adalah para sahabat dekat Muhammad yang tercatat paling dekat dan paling dikenal dalam membela ajaran yang dibawanya di saat masa kerasulan Muhammad. Keempat khalifah tersebut dipilih bukan berdasarkan keturunannya, melainkan berdasarkan konsensus bersama umat Islam. Sistem pemilihan terhadap masing-masing khalifah tersebut berbeda-beda, hal tersebut terjadi karena para sahabat menganggap tidak ada rujukan yang jelas yang ditinggalkan oleh Nabi Muhammad tentang bagaimana suksesi kepemimpinan Islam akan berlangsung.

Rasulullah Saw. wafat hari Senin, 12 Rabi'ul awal 11 H atau tanggal 8 Juni 632 M. Saat itu, beliau berumur 63 tahun, Empat hari jelang wafatnya, beliau sudah tidak mampu lagi untuk menjadi imam salat lima waktu sehingga Abu Bakar as Siddiq ditunjuk untuk menggantikannya. Perselisihan Kaum Muhajirin dan Anshar muncul sesaat setelah Rasulullah Saw. wafat, situasi di kalangan kaum muslimin sempat kacau. Hal ini disebabkan Rasulullah Saw. tidak menunjuk calon pengganti pemimpin

umat Islam secara pasti. Kaum Muhajirin dan Ansor adalah dua kelompok yang merasa paling berhak menggantikan kepemimpinan umat Islam ba'da wafatnya Rasulullah Saw. Kaum Muhajirin mengajukan Abu Bakar as Siddiq sebagai kandidat pemimpin umat Islam setelah wafatnya Rasulullah Saw. dengan berbagai argumentasi. Kaum muhajirin adalah pengikut pertama dan berjuang sejak awal dengan Rasulullah Saw. Sementara Abu Bakar As-Siddiq adalah orang yang ditunjuk menggantikan imam salat lima waktu selama Rasulullah Saw. sakit. Di pihak lain, kaum Ansor merasa paling berhak karena Islam dapat berkembang dan mengalami masa kejayaan setelah Rasulullah hijrah ke Madinah. Mereka mencalonkan Sa'ad bin Ubadah sebagai Kandidat pemimpin umat Islam. Perselisihan tersebut dapat diselesaikan secara damai oleh Umar bin Khattab setelah ia mengemukakan berbagai argumentasi. Selanjutnya ia membaiat Abu Bakar As-Siddiq dan diikuti oleh Sa'ad bin Ubadah.

1. Nama Abu Bakar As-Siddiq sebenarnya adalah Abdullah bin Usman bin Amr bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim bin Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai bin Ghalib bin Fihir al Kuraisyi al Taimi. Bertemu nasab dengan Rasulullah Saw., pada kakeknya Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai. Ibunya Ummu Khair. Salma binti Shakhr bin Amir bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim. Berarti ayah dan ibunya berasal dari kabilah bani Taim. Ayahnya diberi julukan Abu Quhafah dan pada masa Jahiliyah Abu Bakar As-Siddiq memiliki panggilan Atiq. Abu Quhaifah mempunyai tiga orang putra yang pertama Atiq (Abu Bakar As-siddiq), Mu'taq dan Utaiq. Abu Bakar As-Siddiq terkenal dengan kebaikan, keberanian, kokoh pendirian, ramah, selalu memiliki ide-ide yang cemerlang untuk keluar dari permasalahan yang pelik. Ia memiliki azimah, faqih, penyabar, rendah hati, wirai, zuhud dan tawakal. Keutamaan Abu Bakar As-Siddiq : Ketika diajak oleh Nabi untuk mengimani Allah Swt dan Nabi Muhammad Saw., langsung membenarkan dan mengimanya. Beliau wafat di usia 63 pada hari Senin, 23 Agustus 634 M,

setelah lebih kurang selama 15 hari terbaring di tempat tidur karena sakit dan mewasiatkan agar Umar menggantikan sepeninggalnya.

2. Umar bin Khattab bin Naufail bin Adi bin Abdul Uzza bin Riyah bin Abdullah bin Qurth bin Razah bin Adi bin Ka'ab bin Lu'ai. Abu Hafsh al Adawi. Julukan Umar bin Khattab adalah al Faruq. Adapun Ibunya bernama Hantamah bin Hisyam bin al Mughirah, kakak dari Abu Jahal bin Hisyam. Umar bin Khathab adalah orang yang sangat tawadlu' kepada Allah SWT. Ia memiliki pola hidup yang sangat sederhana, terkenal sangat tegas dalam urusan agama, jarang senyum dan memiliki wibawa yang sangat besar. Umar bin Khatab wafat akibat ditusuk pada saat dia sedang melakukan sholat, oleh Abu Luk-Lukah al majusi seorang mantan budak Persia.
3. Usman bin Affan bin Abi al-As bin Ubay bin Umayyah bin Abdus Syam bin Abdul Manaf bin Qusay bin Kilab bin Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai bin Ghalib bin Fihri bin Malik bin an-Nadhr bin Kinanah bin Khuzaimah bin Mudrikah bin Ilyas bin Mudhar bin Nizar bin Ma'addu bin Adnan. Amirul Mukminin Dzun Nurain wa Hijratain. Sedang ibunya bernama Arwa binti Kuraisy bin Rabi'ah bin Hubaib bin Abdus Syam dan neneknya Ummu Hakim al-Baidha binti Abdul Muthalib, bibi Rasulullah dari pihak bapak. Merupakan Khulafaur Rasyidin yang ketiga dan merupakan salah seorang sahabat nabi yang mendapatkan petunjuk. Memiliki akhlak yang sangat mulia, pemalu, dermawan, dan terhormat.
4. Ali bin Abi Thalib bin Abdul Manaf bin Abdul Muthalib bin Hasyim bin Abdul Manaf bin Kusai bin Kilab bin Murrah bin Ka'ab bin Lu'ai bin Ghalib bin Fihri bin Malik bin an-Nadhar bin Kinanah. Abu Hasan dan Al Husain, mendapat gelar Abu Turab dan Karamallahu wajhah, Keponakan sekaligus menantu Rasulullah Saw., dari putri Beliau Fatimah az-Zahra'. Ali bin Abi Thalib meninggal karena dibunuh oleh Ibnu Muljam atau nama lengkapnya Abdurrahman bin Muljam saat melaksanakan salat.

Adapun substansi dan strategi dakwah khulafaurrasyidin, diantaranya:

1. Abu Bakar:
 - a. Menumpas kelompok pembangkang
 - b. Kodifikasi Al-Qur'an
 - c. Perluasan Wilayah
2. Umar bin Khattab:
 - a. Perluasan wilayah dakwah Islam
 - b. Mengatur Administrasi dan Keuangan Pemerintahan
 - c. Menetapkan Kalender Hijriah
 - d. Dewan Pemilihan Khalifah
3. Usman bin Affan:
 - a. Kodifikasi Mushaf al Qur'an
 - b. Pembentukan Angkatan Laut
 - c. Perluasan Wilayah Dakwah Islam
4. Ali bin Abi Thalib
 - a. Mengganti pejabat yang kurang cakap
 - b. Memajukan ilmu Nahwu
 - c. Pembangunan Kota Kufah

Sumber: Buku SKI dan Internet

B. Media Pembelajaran

- Salah satu media pembelajaran yang dapat diakses yaitu Ibnu Katsir, 1418 H. Sejarah lengkap Khulafa'ur Rasyidin. Muhammad Ahsan bin Usman, 2018. Senja Media Utama: Sukmajaya.
https://books.google.co.id/books?id=rw6HEAAAQBAJ&printsec=frontcov-er&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

C. Lembar Kerja Peserta Didik

- Petunjuk Belajar Bacalah dengan seksama setiap instruksi atau pertanyaan yang tersedia.

- Jawablah setiap pertanyaan atau lakukan tugas sesuai dengan pengetahuan dan pemahamanmu.
- Jika ada pertanyaan atau hal-hal yang kurang jelas, diskusikan dengan teman atau tanyakan langsung kepada guru.
- Gunakan sumber informasi lain yang relevan seperti buku teks, artikel, atau referensi terpercaya untuk mencari informasi tambahan jika diperlukan

Capaian Pembelajaran (CP):

- Peserta didik mampu menganalisis proses pemilihan Khulafaurasyidin, substansi dan strategi dakwah Khulafaurasyidin, sebagai inspirasi dalam menerapkan asas musyawarah, sikap saling menghargai dan menghormati dalam perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.

Tujuan Pembelajaran (TP):

- Menganalisis proses pemilihan Khulafaurasyidin sebagai upaya menanamkan sikap demokratis dalam bermusyawarah.
- Menganalisis substansi dan strategi dakwah Khulafaurasyidin sebagai upaya menanamkan sikap kepemimpinan, tanggung jawab dan disiplin.

Soal Pilihan Ganda:

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Perang Riddah adalah perang dengan tujuan menumpas kaum pemberontak dan orang-orang murtad. Pada masa siapakah perang Riddah ini terjadi...
 - a. Abu Bakar as-Siddiq
 - b. Umar bin Khattab
 - c. Usman bin Affan
 - d. Ali bin Abi Thalib
2. Khalifah yang mendapat julukan gudang ilmu dan pernah menjabat sebagai hakim yang masyhur adalah...
 - a. Abu Bakar as-Siddiq
 - b. Umar bin Khattab
 - c. Usman bin Affan
 - d. Ali bin Abi Thalib

3. Pada masa pemerintahan Umar bin Khattab terdapat kalender tahun hijriah yang penanggakannya dimulai pada peristiwa...
 - a. Peristiwa penaklukan kota Mekkah
 - b. Peristiwa hijrahnya Nabi Muhammad ke Madinah
 - c. Peristiwa lahirnya Nabi Muhammad
 - d. Peristiwa isra' mi'raj
4. Peristiwa tahkim antara Mu'awiyah dan Ali bin Abi Thalib menimbulkan terpeahnya umat Islam menjadi tiga golongan, yakni...
 - a. Khawarij, Syiah dan Mu'tazilah
 - b. Khawarij, Sunni dan Muhammadiyah
 - c. Syiah, Mu'tazilah dan Nadhlatul Ulama
 - d. Muawiyah, Syiah dan Khawarij
5. Salah satu tujuan dibukukannya Al Qur'an menjadi lima mushaf pada masa khalifah Usman bin Affan adalah...
 - a. Untuk dimuseumkan
 - b. Agar bisa dibawah kemana-mana
 - c. Sebagai acuan dalam penulisan dan cara membaca Al Qur'an
 - d. Sebagai senjata kaum muslim





Diskusi:

- Setelah mengamati dengan seksama video bermain peran yang telah dibuat, peserta didik bersama-sama untuk menganalisis ibrah apa saja yang terdapat didalamnya.

Tugas Proyek:

- Buatlah video bermain peran dengan tema Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin dengan menarik dan unggah pada media youtube, lalu bagikan linknya ke grup pembelajaran kelas di WhatsApp.

LAMPIRAN FOTO

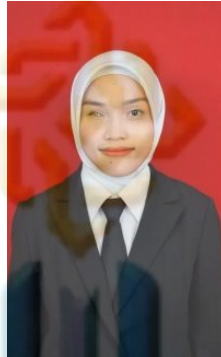
No	Gambar	Deskripsi
1.		Guru menjelaskan aturan bermain peran dan teknik penilaian
2.		Peserta didik berdiskusi bersama membuat naskah drama
3.		Berdiskusi membuat naskah drama
4.		Peserta didik melakukan syuting membuat video bermain peran

5.		Peserta didik menonton bersama video yang telah dibuat
6.		
7.		Wawancara dengan Kepala MAN 2 Kabupaten Probolinggo
8.		Wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam

9.		Wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam
----	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Widya Ela Prasetya
NIM : 201101010030
Tempat/Tanggal Lahir : Probolinggo, 30 Juni 2002
Alamat : Desa Tanjung Kec. Pajarakan Kab. Probolinggo
E-mail : prasettyawidya1@gmail.com
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : PAI

Riwayat Pendidikan

- 1) SD Zainul Hasan Genggong
- 2) MTSN 2 Kabupaten Probolinggo
- 3) MAN 2 Kabupaten Probolinggo