

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS X
DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA MAN 3 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**



Paundri Nizar Ullynuha
NIM. 212101010002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS X
DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA MAN 3 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Paundri Nizar Ullynuha
NIM. 212101010002

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS X
DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA MAN 3 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**



diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Paundri Nizar Ulynuha
NIM. 212101010002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing

J E M B E R

Dr. H. Matkur, S.Pd.I., M. Si.
NIP. 198106022005011002

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS X
DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA MAN 3 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

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

Hari : Kamis
Tanggal : 5 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIP. 198606172015031006


Ahmad Dhivaa Ul Haqq, M.Pd
NIP. 198709162019031003

Anggota:

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I (

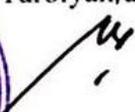
2. Dr. H. Matkur, S.Pd.I, M.Si (

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetujui



Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

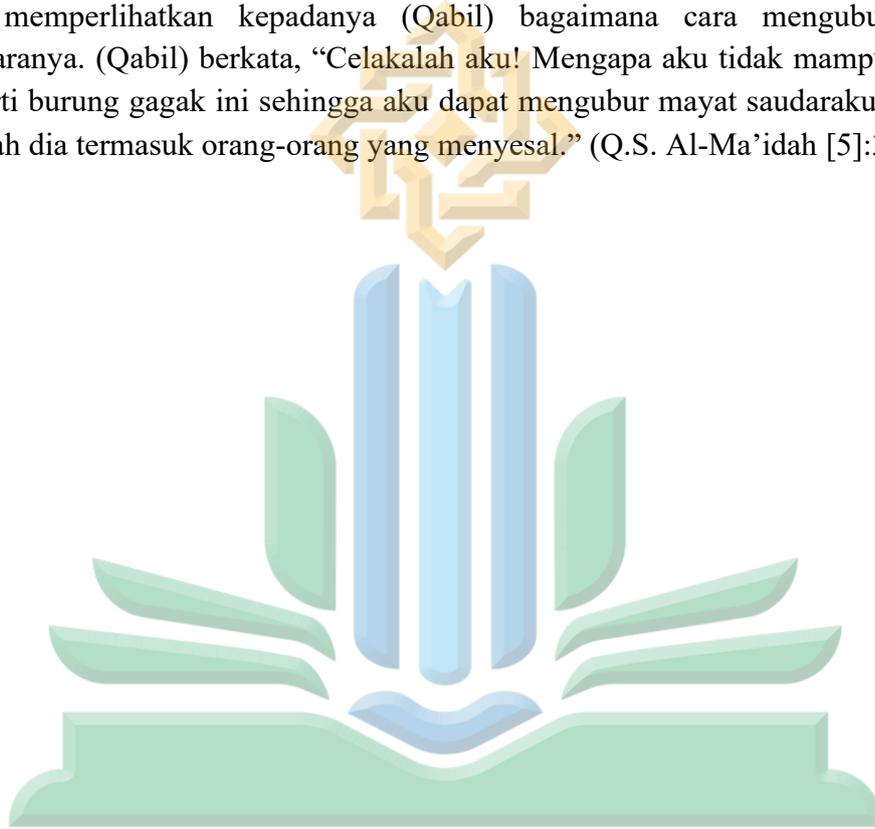

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 19730424200031005

MOTTO

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُوتِلْنِي عَجْرًا أَنْ
أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوْرِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

“Kemudian, Allah mengirim seekor burung gagak untuk menggali tanah supaya Dia memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana cara mengubur mayat saudaranya. (Qabil) berkata, “Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat mengubur mayat saudaraku? “Maka, jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal.” (Q.S. Al-Ma’idah [5]:31)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alhidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, (Tangerang Selatan: Kalim, 2010), 113.

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah, kepada Allah SWT. atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya serta dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan begitu, saya ucapkan terima kasih dan saya persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Cinta pertama saya, Bapak Panoto. Saya sangat berterima kasih sudah bekerja dengan keras, memberi motivasi, memberi dukungan dalam segala hal, memberi cinta dan kasih yang sangat tulus sehingga saya mampu menyelesaikan studi ini sampai selesai.
2. Pintu Surga saya, Ibu Siti Khotimah yang selalu mendo'akan segala kebaikan saya dan memberi semangat serta dukungan hingga saya mampu menyelesaikan studi ini. Saya yakin bahwa doa ibu telah banyak menyelamatkanku dalam menjalani hidup yang keras ini, terima kasih.
3. Seluruh keluarga besar dan pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas do'a, dukungan dan semangat yang diberikan kepada saya dari awal perkuliahan hingga selesai.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi'l'Alamin, puji syukur penulis ungkapkan kehadiran Allah SWT. atas berkah, karunia dan limpahan nikmat-Nya, sehingga perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat dan salam juga senantiasa penulis curahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni addinul Islam.

Keberhasilan ini dapat penulis peroleh dari dukungan banyak pihak yang terlibat. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas memadai selama menuntut ilmu di Universitas Islam negeri Kiai haji Achmad Siddiq Jember.

2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si, selaku Dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membimbing dalam proses perkuliahan.

3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa yang telah membimbing dalam proses perkuliahan.

4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan selaku

Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan dan segala persetujuan dalam persyaratan skripsi ini.

5. Bapak Dr. H. Matkur, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi hingga selesai.
6. Seluruh Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember atas segala ilmu, pengetahuan dan wawasan yang telah diberikan.
7. Bapak Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Ibu Wilis Anggraeni, M. Si., selaku Wakil Kepala Bagian Kurikulum Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi yang telah memberikan izin dan arahan dalam proses penelitian.
9. Bapak Karno, S. Pd.I., selaku Guru Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi yang telah mengarahkan dan memberi dukungan dalam proses penelitian.
10. Siswa siswi kelas X (5) Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi yang selalu memberikan kenyamanan selama proses penelitian.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain do'a dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas dukungan, motivasi, dan arahan yang telah diberikan. Semoga skripsi ini bisa menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi kita semua. *Barakallahulakum.*

Jember, 28 Mei 2025

Penulis

ABSTRAK

Paundri Nizar Ullynuha, 2025: Penerapan Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Sejarah Kebudayaan Islam dan Karakter Siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berlangsung di MAN 3 Banyuwangi mengalami peningkatan ketika menggunakan model *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif karena dalam penerapannya siswa akan terlibat terus dari awal hingga akhir pembelajaran. Kegiatan bermain peran mampu membuat siswa lebih antusias lagi sehingga karakter baik dapat tumbuh sebagaimana mestinya.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah : 1) Bagaimana penerapan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi? 2) Bagaimana dampak model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi? 3) Faktor apa yang mendukung dan menghambat model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi?

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi. 2) Untuk mengetahui dampak model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi. 3) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan model Miles, Huberman dan Saldana yang terdapat empat tahapan yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil dan kesimpulan pada penelitian ini adalah : 1) Penerapan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas x mampu berjalan dengan maksimal yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik dari model *role playing* yakni interaktif, kolaboratif dan kreatifitas. 2) Dampak model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas x dapat menumbuhkan karakter religius, kerja sama, tanggung jawab dan kreatif pada siswa. 3) Faktor pendukung dari model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas x ialah guru yang profesional, siswa yang aktif, bahan ajar yang sesuai dan sarana serta prasarana yang memadai. Sedangkan faktor penghambatnya ialah terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dan mengalami kesulitan ketika menjadi pengamat.

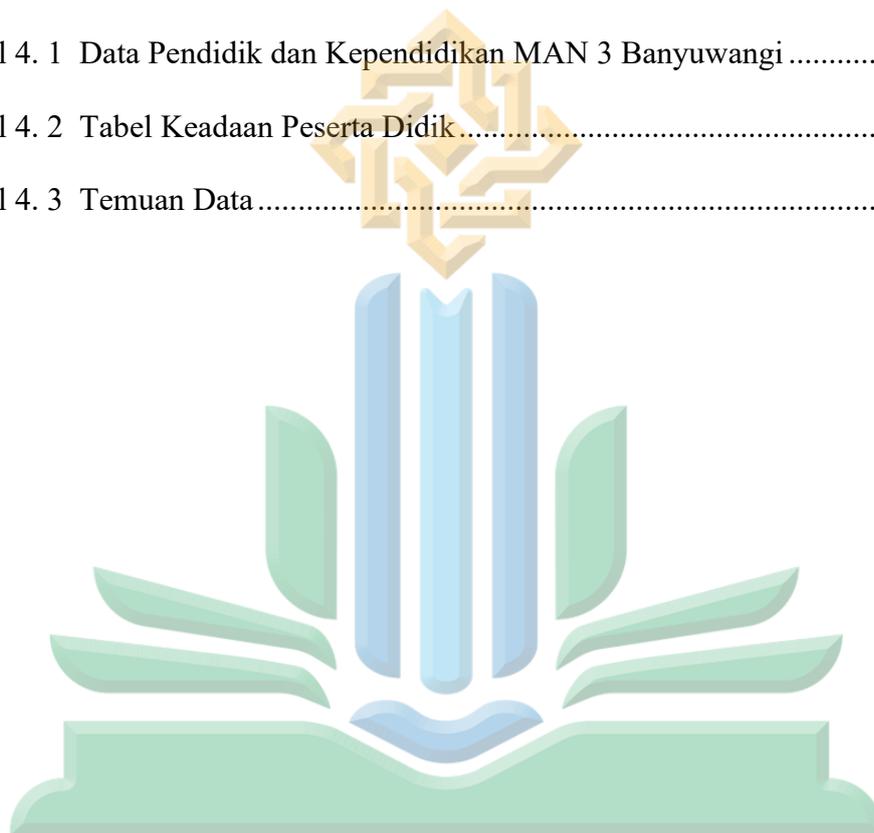
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Istilah.....	12
F. Sistematika Pembahasan	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B. Lokasi Penelitian	44
C. Subyek Penelitian	45
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Analisis Data	50
F. Keabsahan Data	52
G. Tahap-Tahap Penelitian	54
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	56
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	56
B. Penyajian Data dan Analisis	61
C. Pembahasan Temuan.....	100
BAB V PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran	110

DAFTAR TABEL

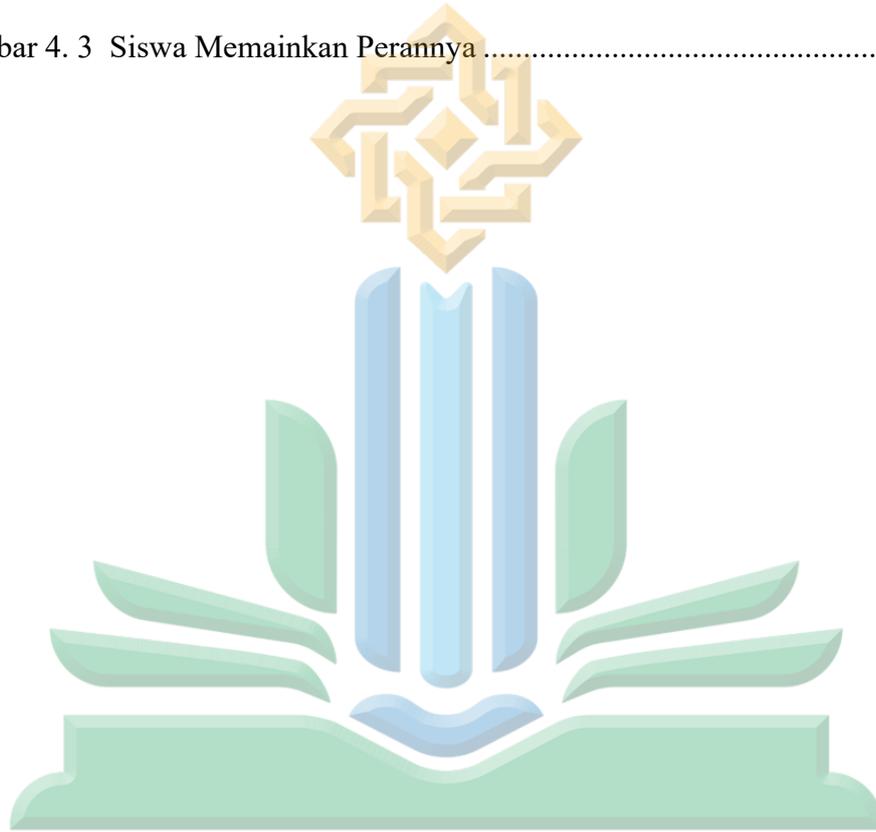
No. Uraian	Hal.
Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	20
Tabel 2. 2 Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	32
Tabel 4. 1 Data Pendidik dan Kependidikan MAN 3 Banyuwangi	60
Tabel 4. 2 Tabel Keadaan Peserta Didik	60
Tabel 4. 3 Temuan Data	99



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
Gambar 4. 1 Kegiatan Pendahuluan.....	69
Gambar 4. 2 Diskusi Kelompok.....	74
Gambar 4. 3 Siswa Memainkan Perannya.....	77



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No Uraian	Hal.
Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan	116
Lampiran 2 Modul Ajar	117
Lampiran 3 Matrik Penelitian	134
Lampiran 4 Instrumen Penelitian	137
Lampiran 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru	141
Lampiran 6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	143
Lampiran 7 Observasi Karakter Siswa	145
Lampiran 8 Hasil Observasi Terhadap Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Model <i>Role Playing</i>	147
Lampiran 9 Dokumentasi	149
Lampiran 10 Permohonan Ijin Penelitian	151
Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian	152
Lampiran 12 Jurnal Kegiatan Penelitian	153
Lampiran 13 Biodata Penulis	154

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan manusia dengan tujuan mengatur kepribadian diri supaya sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat. Bagi manusia, pendidikan memiliki arti penting dalam kehidupan. Keberlangsungan hidup manusia tentu dipengaruhi dengan adanya pendidikan.¹

Dalam suatu pendidikan memerlukan adanya seorang guru yang berperan sebagai fasilitator. Adanya seorang guru dalam lingkungan pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan dari siswa. Guru melakukan berbagai macam cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti dengan menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran.

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat disebut juga dengan bermain peran. Sesuai dengan istilahnya, penerapan dari model pembelajaran ini ialah dengan cara melibatkan siswa untuk dapat memerankan tokoh-tokoh pada zaman dahulu. Model pembelajaran ini menjadi salah satu model yang cukup baik jika digunakan pada pelajaran sejarah. Karena pada umumnya, pelajaran sejarah tentu akan memuat banyak tokoh atau ilmuwan yang patut

¹ Rodliyah, *Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*, (Jember: IAIN Jember Press, 2021), 27.

dikenang. Setiap siswa akan memerankan tokoh sejarah dengan sungguh-sungguh dan sesuai dengan ceritanya.²

Selain memahami berbagai macam metode pembelajaran, guru juga harus memiliki rasa tulus dalam mengabdikan dirinya. Perlu adanya hati yang ikhlas ketika memberikan suatu pengajaran. Melakukan segala hal secara profesional juga harus dikuasai oleh guru. Maka dari itu, seorang guru harus berjiwa besar dalam menjalankan tugasnya sehari-hari.

Pendidikan di Indonesia sendiri terbilang masih lemah. Banyak faktor yang berpengaruh atas lemahnya pendidikan di negara kita ini. Terkadang siswa hanya dituntut untuk mengingat namun, tidak sedikit dari mereka yang kurang memahami tentang materi pelajaran. Materi pelajaran yang dibahas biasanya juga tidak dikaitkan dengan aspek kehidupan sehari-hari sehingga, banyak siswa yang hanya mengerti tentang pengertiannya saja namun minim dalam menerapkan pengertian tersebut.

Fokus utama yang harus diprioritaskan oleh seorang guru ialah bagaimana cara supaya siswa dapat memahami suatu teori dalam pelajaran sekaligus penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau yang lebih

² Afaf Wafiqoh Nusaibah et al., "Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2021): 112, <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>.

dikenal dengan sebutan SKI yang mana pada materinya mampu memiliki andil dalam memotivasi siswa untuk lebih memahami tentang nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun di masa Rasulullah. Materi tersebut dapat menjadi aspek bagi siswa untuk mencontoh ajaran yang diberlakukan oleh Rasulullah dalam kehidupan sehari-harinya.

Sebagaimana fungsi dari pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu sendiri salah satunya ialah fungsi edukatif yaitu sejarah menekankan kepada siswa tentang kewajiban dalam berprinsip, bersikap luhur dan Islami dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terdapat di Madrasah dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa.³

Pendidikan dalam Islam sendiri dimaknai sebagai suatu konsep, nilai-nilai, dan norma-norma yang mengacu kepada ajaran Agama Islam. Berperilaku baik dan sesuai dengan aturan Agama Islam termasuk salah satu dari pendidikan itu sendiri. Nilai-nilai ajaran Islam yang berlaku dalam pendidikan ditujukan supaya siswa dapat mencontohnya. Selain itu, ajaran Agama Islam juga memberikan tuntunan atau bekal hidup selama di dunia.⁴

³ Abdul Haris Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 20, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

⁴ Saihu, "Konsep Pembaharuan Pendidikan Islam Menurut Fazlurrahman," *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2020): 83–99, <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.76>.

Dalam Islam, pendidikan sangat penting untuk dijadikan pedoman hidup. Sebagaimana yang tertera dalam Al-Qur'an Surat Ali Imran ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ

وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf dan mencegah dari yang munkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung.”⁵

Maksud dari ayat diatas ialah seseorang yang berperilaku baik dan terpuji menjadi bagian dari orang-orang yang beruntung. Beruntung ialah orang-orang yang menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangan-Nya sehingga dia dekat disisi Allah SWT. Adanya pendidikan menjadikan suatu acuan untuk setiap orang supaya berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Salah satu tujuan dari pendidikan sendiri ialah menjadi benteng bagi orang-orang yang akan melakukan perilaku tercela.

Hal tersebut juga ditegaskan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alhidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, (Tangerang Selatan: Kalim, 2010), 64.

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”⁶

Dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang aktif tentunya dibutuhkan seorang guru yang mampu memposisikan dirinya dengan baik. Namun, seorang guru tidak dapat berjalan sendiri dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Diperlukan keterkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran. Menurut Moedjiono dan Dimiyati, komponen pembelajaran meliputi guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau model pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Macam-macam dari komponen pembelajaran saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai.⁷

Kegiatan pembelajaran termasuk kedalam suatu pendidikan. Pendidikan saat ini dimaksudkan dengan tujuan untuk membuat siswa dapat lebih aktif. Sehingga, guru harus melakukan cara supaya kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus kepadanya saja. Namun hingga saat ini masih banyak sekali kejadian dimana siswa hanya sekedar mendengarkan guru tetapi kesulitan dalam menerapkan apa yang guru jelaskan. Hal tersebut dapat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran yang kurang efektif.

⁶ Syafira Masnu'ah, Nyanyu Khadijah, dan Ermis Suryana, “Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 (SISDIKNAS),” *Jurnal Program Studi PGMI* 9, no. 1 (2022): 121.

⁷ Asrul, Abdul Hasan Saragih, dan Mukhtar, *Evaluasi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2022),8.

Dampak dari pembelajaran yang kurang efektif ialah siswa akan sulit memahami materi pelajaran. Mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bercanda antar teman dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Sikap dari siswa tersebut menjadikan nilai-nilai moral kepribadian anak bangsa menurun. Banyak kejadian kriminal yang dilakukan oleh kalangan siswa yang sering kita ketahui. Seperti halnya bullying yang marak diungkapkan diberbagai media sosial. Nilai-nilai moral yang semakin lama semakin hilang dalam diri anak bangsa dapat disebabkan karena kurangnya sikap atau perilaku baik yang diemban.

Dalam mewujudkan sikap atau perilaku yang baik dan sesuai aturan, dibutuhkan kerja sama dengan semua pihak yang berkaitan. Dari pendidik hingga lingkungan sekolah. Setiap hal yang termasuk dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh terhadap perkembangan siswa. Sikap atau perilaku yang sudah terbiasa

dilakukan akan membentuk suatu karakter di dalam diri. Lima karakter utama yang bersumber dari Pancasila menurut Kementerian dan Kebudayaan diantaranya ialah religius, nasionalis, integritas (jujur, peduli, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, berani, dan adil), kemandirian, dan gotong royong. Sehingga, tujuan dari pendidik disini selaras dengan fokus yang akan digunakan oleh peneliti yaitu tentang nilai karakter siswa.

Nilai karakter kedisiplinan adalah kebiasaan dalam mengontrol diri untuk mematuhi ketentuan dan perintah yang berlaku. Sedangkan nilai karakter tanggung jawab adalah sikap atau perilaku individu dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus ia lakukan. Kemudian, nilai karakter kejujuran adalah keputusan seseorang dalam mengungkapkan suatu hal harus sesuai dengan kejadian aslinya atau benar-benar yang dirasakan.⁸

Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan karakter pada siswa. Guru dapat memberikan contoh perilaku atau sikap yang baik melalui materi pelajaran yang disampaikan. Seperti pada materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pelajaran SKI yang terdapat di MAN 3 Banyuwangi yang membahas tentang Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW. hingga Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin dapat dijadikan acuan oleh pendidik untuk memberikan motivasi kepada siswa sehingga mereka bisa memiliki nilai-nilai moral yang baik dalam kepribadiannya. Siswa yang memiliki moral akan menjadikan dirinya berkarakter atau berbudi pekerti luhur. Mata pelajaran SKI diharapkan mampu menjadikan siswa untuk memiliki karakter yang baik.⁹ Sama

⁸ Citra Nurul Amalia, Oking Setia Priatna, dan Yono, "Pengaruh Pembiasaan Shalat Dhuha Terhadap Karakter Siswa-Siswa MAN 1 Kabupaten Bogor," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 13 (2021): 169, <https://doi.org/10.24252/ip.v10i1.21623>.

⁹ Miftahur Rohman, "Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Pengembangan Karakter Siswa," *Hikmah: Journal of Islamic Studies* 18, no. 2 (2022): 136.

halnya dengan guru pengampu SKI di MAN 3 Banyuwangi yang mengatakan bahwa:

Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung pada saat perodesasi jam ke 1-6 fokus dari siswa masih normal, namun saat memasuki jam ke 7-9 mulai kurang fokus bisa jadi faktor energi berkurang. Oleh karena itu, saya berusaha melakukan berbagai macam cara untuk membuat siswa dapat fokus dalam pembelajaran dan berperilaku sesuai. Salah satu contoh yang dapat saya lakukan ialah dengan berkolaborasi menggunakan beberapa *game* ataupun *ice breaking* dan menerapkan beberapa metode yang beragam. Dalam pelaksanaan *ice breaking*, saya juga sempatkan untuk memberi sedikit penjelasan mengenai bersikap yang sesuai saat kegiatan pembelajaran berlangsung.¹⁰ Berdasarkan yang diungkapkan oleh Bapak Karno selaku guru

pengampu mata pelajaran SKI di kelas X, dapat disimpulkan bahwa pelajaran SKI yang terdapat di MAN 3 Banyuwangi mampu menumbuhkan karakter terhadap siswa yang mengikutinya. Meskipun terdapat beberapa dari siswa yang kurang dalam memahami materi dan menerapkan perilaku yang sesuai namun, guru terkait tetap mengusahakan yang terbaik demi tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang

sesuai untuk diterapkan di kelas. Selain itu, peneliti akan menggunakan materi Perkembangan Islam Masa Khulafaurasyidin pada kelas X (5) semester genap untuk dijadikan penelitian. Harapannya ialah, dengan menerapkan model *role playing* siswa dapat memahami poin penting dari materi pelajaran terkait dan dapat menumbuhkan nilai karakter yang sesuai.

¹⁰ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 18 September 2024.

Pada penelitian ini, peneliti menemukan keterbaruan dari penelitian terdahulu atau penelitian sebelumnya dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024” yang mana pada penelitian tersebut membahas tentang minat belajar siswa. Namun, peneliti menemukan hal baru bahwa penggunaan dari model *role playing* juga mampu menumbuhkan karakter pada siswa.¹¹

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan melakukan penelitian di Lembaga yang bersangkutan dengan tujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran SKI sehingga dapat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari dari siswanya. Selain itu, juga menganalisis dari penggunaan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru SKI yang biasanya banyak dari siswa merasa bosan dan mengantuk saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran *role playing* yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selain dapat membuat siswa memahami materi, juga dapat memberikan pengaruh bagi siswa untuk memiliki nilai-nilai moral atau karakter yang baik sehingga,

¹¹ Qiyadah Robbaniyah, *Strategi Dan Metode Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2023).

penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul
**“Penerapan Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Dalam Menumbuhkan Karakter
Siswa MAN 3 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2024/2025.”**

B. Fokus Penelitian

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

1. Bagaimana Penerapan Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi?
2. Bagaimana Dampak Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi?
3. Faktor Apa yang Mendukung dan Menghambat Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dimaksudkan untuk menjawab persoalan penelitian yang tertera pada fokus penelitian. Berdasarkan pada fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Penerapan Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.
2. Untuk Mengetahui Dampak Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.
3. Untuk Mengetahui Faktor Apa yang Mendukung dan Menghambat Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah keilmuan serta wawasan dalam menggunakan model *role playing* dalam menumbuhkan karakter

siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

- b. Menjadi sumber referensi pemikiran bagi peneliti yang ingin menumbuhkan karakter siswa dengan menggunakan model *role playing* khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Bagi peneliti sebagai calon pendidik, penelitian ini diharapkan menambah pengalaman dan wawasan pengetahuan tentang model *role playing* dalam menumbuhkan karakter siswa.

b. Bagi instansi

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan literatur bagi Lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember di bidang pendidikan terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran *role playing* dalam menumbuhkan karakter siswa.

c. Bagi madrasah

Penelitian ini dapat mengidentifikasi kembali model pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat dijadikan alternatif lain untuk menumbuhkan karakter siswa.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah memuat tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian.

1. Model *Role Playing*

Model *role playing* dapat diartikan dengan bermain peran. Sesuai dengan istilahnya, model *role playing* merupakan model pembelajaran yang dalam penerapannya melibatkan siswa untuk menampakkan perilaku pura-pura dan menghayati tokoh yang telah

diberikan oleh guru. Selain itu, model bermain peran ini sangat sesuai dengan pembelajaran yang berkaitan tentang sejarah.¹²

2. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Aliyah. Materi yang terdapat dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tingkat Madrasah Aliyah adalah Perkembangan Islam Masa Rasulullah Periode Makkah, Perkembangan Islam Masa Rasulullah Periode Madinah, dan Perkembangan Islam pada Masa Khulafaurrasyidin.

3. Karakter Siswa

Karakter siswa merupakan watak atau kepribadian yang terbentuk dari hasil penguasaan yang diyakini dan digunakan sebagai dasar untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak sehingga menjadi suatu ciri khas dalam diri. Melalui pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, diharapkan karakter siswa dapat tumbuh dengan baik.

Penerapan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi tahun pelajaran 2024/2025 yaitu dengan cara melibatkan siswa untuk dapat memerankan tokoh sejarah dengan

¹² Nia Karnia et al., "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023).

baik. Bukan hanya memerankan, namun siswa juga harus memahami dan menghayati tentang tokoh yang diperankan sehingga siswa akan lebih mudah dalam menangkap materi pelajaran terkait. Hal tersebut akan menjadikan siswa lebih bertanggung jawab terhadap perilakunya, lebih disiplin lagi dalam belajar dan jujur dengan penerapan peran yang akan dilakukan.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan bagian yang mengkaji dari proses penyusunan dan uraian skripsi, yang diawali dengan pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, penyajian data dan analisis hingga kesimpulan dan saran.

Bab satu adalah bagian pendahuluan yang berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab dua adalah bagian kajian pustaka, pada bagian ini berisikan tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan dan teori yang ada.

Bab tiga adalah bagian metode penelitian, bagian ini memuat pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

Bab empat adalah bagian penyajian data dan analisi yang mengkaji gambaran obyek penelitian, penyajian data, serta pembahasan temuan.

Bab lima adalah bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

Selanjutnya, naskah skripsi diakhiri dengan daftar pustaka dan lampiran pendukung untuk memastikan kelengkapan data skripsi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik peneliti yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat pada jurnal ilmiah dan sebagainya). Dengan melakukan hal ini akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.¹³ Pada penelitian terdahulu, peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini sebagaimana yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh saudari Nuril Lailatul Khayati Program Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2021 dari Universitas Islam Negeri

Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Mamba’ul Huda Tegalsari Banyuwangi”.¹⁴

Dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa hasil dan minat belajar siswa meningkat karena penerapan dari model *role playing*

¹³ Tim penyusun, *pedoman penulisan karya ilmiah*.

¹⁴ Nuril Lailatul Khayati, “Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Mamba’ul Huda Tegalsari Banyuwangi” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2021).

tersebut. Selain itu, respon siswa menjadi lebih baik dalam pembelajaran. Pengaruh yang terdapat dalam penerapan model *role playing* ini adalah berasal dari faktor pendukung internal dan faktor penghambat internal. Faktor pendukung internal seperti kerja sama yang baik antara guru dan siswa yang terlibat. Sedangkan faktor penghambat internal ialah seperti suara yang dikeluarkan oleh siswa saat bermain peran kurang jelas.

2. Skripsi yang ditulis oleh saudari Nonie Risma Diarini Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2021 dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo”.¹⁵

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih mudah dalam menerapkan nilai karakter peduli sosial seperti berempati dengan temannya yang diwujudkan melalui kolaborasi antara guru dengan siswa yang saling antusias satu sama lain. Namun, latar belakang dari siswa atau keadaan personal siswa menjadi salah satu aspek yang membatasi pertumbuhan nilai karakter peduli sosial dengan menggunakan model *role playing* saat pembelajaran.

¹⁵ Nonie Risma Diarini, “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021).

3. Skripsi yang ditulis oleh saudari Fina Marlina Adela Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2022 Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022”.¹⁶

Dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara sudah berjalan dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan aspek pelafalan yang benar, aspek kelancaran berbicara, aspek isi pembicaraan yang mampu mengembangkan cerita dan aspek bahasa tubuh menggunakan ekspresi yang sesuai.

4. Tesis yang ditulis oleh saudari Lailatus Syarifah Program Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2022 dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember”.¹⁷

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, siswa dapat berpartisipasi ketika model *role playing* diterapkan pada pembelajaran. Seperti contoh, siswa lebih terlibat aktif dalam mengajukan

¹⁶ Liza Andini Br Ginting, “Penerapan *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Kelas VII Di MTS Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole” (Skripsi, UIN Ar-Raniry Darussalam Aceh, 2022).

¹⁷ Lailatus Syarifah, Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember” (Thesis, UIN KHAS Jember, 2024).

pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan menyuarakan pikiran mereka ketika berpartisipasi dalam latihan permainan peran dan penyusunan skenario yang akan digunakan.

5. Jurnal yang ditulis oleh saudara Desi Wahyuni, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah, dan Finy Muslihatuz Zahro yang diterbitkan IAI An Nur Lampung: pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”.¹⁸

Berdasarkan penelitian ini dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat melalui model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan perasaan senang dan tidak mudah bosan pada siswa ketika pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa, waktu pembelajaran, lingkungan kelas merupakan aspek yang mempengaruhi model *role playing* itu sendiri.

6. Skripsi yang ditulis oleh saudara Widya Ela Prasetya Program Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2024 dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada

¹⁸ Desi Wahyuni et al., “Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 01, no. 01 (2022).

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”.¹⁹

Dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh faktor pendukung internal seperti adanya kerja sama yang baik dengan siswa dan faktor penghambat internal seperti siswa salah dalam pengucapan kata serta suaranya yang kurang jelas.

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Nuril Lailatul Khayati, Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Mamba’ul Huda Tegalsari Banyuwangi.	- Sama-sama menggunakan model <i>role playing</i> . - Sama-sama menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	- Subyek penelitian adalah kepala sekolah, guru Sejarah kebudayaan Islam, dan siswa siswi MTs Mamba’ul Huda.
2.	Nonie Risma Diarini, Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Penanaman Nilai Karakter	- Sama-sama menggunakan model <i>role playing</i> .	- Dalam penelitian Nonie Risma Diarini fokus penelitian nilai

¹⁹ Widya Ela Prasetya, “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, UIN KHAS Jember, 2024).

	Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.		karakter peduli sosial, sedangkan pada peneliti nilai karakter religius, kerja sama, tanggung jawab dan kreatif.
3.	Fina Marlina Adela, Implementasi Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022.	- Sama-sama menggunakan model <i>role playing</i> .	- Fokus penelitian untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. - Subyek penelitian siswa kelas III MI Walisongo Jerakah.
4.	Lailatus Syarifah, Implementasi Metode <i>Role Playing</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.	- Sama-sama menggunakan model <i>role playing</i> .	- Subyek penelitian kepala sekolah, waka kurikulum, guru, dan siswa siswi kelas X dan XI SMKN 3 Jember.
5.	Desi Wahyuni, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah, dan Finy Muslihatuz Zahro, Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	- Sama-sama menggunakan model <i>role playing</i> .	- Dalam jurnal penelitian Desi Wahyuni, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah, dan Finy Muslihatuz Zahro pada model <i>role playing</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa sedangkan Peneliti pada model <i>role</i>

			<i>playing</i> mampu menumbuhkan karakter siswa.
6.	Widya Ela Prasettya, Penerapan Metode <i>Role Playing</i> 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.	- Sama-sama menggunakan model <i>role playing</i> . - Sama-sama menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	- Fokus penelitian minat belajar siswa. - Subyek penelitian guru kepala sekolah, waka kurikulum, guru Sejarah kebudayaan Islam, dan siswa MAN 2 Probolinggo.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilakukannya. Berdasarkan persamaan tabel di atas dengan penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif, membahas pembelajaran tentang sejarah kebudayaan Islam yang menjadi pokok bahasan penelitian, dan menggunakan model *role playing*.

Sedangkan hal yang membedakan ialah penelitian ini berfokus pada upaya untuk membantu siswa dalam menumbuhkan karakter religius, kerja sama, tanggung jawab dan kreatif.

B. Kajian Teori

Pembahasan mengenai penerapan model *role playing* dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) difokuskan pada pemahaman Model *Role Playing*, konsep dasar Sejarah Kebudayaan Islam, dan Menumbuhkan Karakter Siswa.

1. Penerapan Model *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joice dan Well, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, system sosial, prinsip reaksi dan system pendukung.²⁰

Model pembelajaran saat ini telah banyak sekali dan beragam. Seorang guru seharusnya mampu memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diterangkan. Beragamnya model pembelajaran yang tersedia saat ini membantu para guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif, sehingga diharapkan siswa dapat memahami penjelasan dengan lebih baik. Guru juga perlu mempertimbangkan seberapa terlibat dan antusiasnya siswa mereka. Model pembelajaran yang dipilih sebaiknya mampu memotivasi atau memberi dukungan pada siswa untuk lebih aktif lagi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam ajaran agama Islam, model pembelajaran juga diberlakukan yang tentunya berlandaskan pada Al-Qur'an dan Hadist. Al-Qur'an sendiri merupakan suatu sumber pokok ajaran

²⁰ Agus Purnomo et al., *Pengantar Model Pembelajaran* (Bima: Yayasan Hamjah Diha, 2022), 2.

bagi umat Islam sehingga dalam pembelajaran sendiri tentu tidak terlepas dari ajaran-ajaran yang ada di dalam Al-Qur'an. Sebagaimana yang terdapat dalam Q.S. An-Nahl ayat 125 yang berkaitan dengan strategi pembelajaran.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْهُمْ يَأْتِي هِيَ أَحْسَنُ

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”²¹

Dari penjelasan Q.S. An-Nahl ayat-125 di atas, penjelasan dari tafsirnya ialah di dapat dari kata *Bil Hikmah* yang berarti kebijaksanaan berdasarkan tingkat pengetahuan. Maksudnya ialah, seorang guru yang lebih tinggi ilmu pengetahuannya harus lebih bijaksana terhadap siswa. *Al-Mau'izhah* yang berarti nasihat adalah suatu contoh representasi perilaku terpuji yang menyentuh hati.

Maksud dari pengertian tersebut adalah seorang guru dapat menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dengan yang sesuai sasaran disertai dengan pengalaman. Dan yang ketiga ialah *Jidal* yang berarti bertukar pikiran tentang ilmu pengetahuan

²¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alhidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, (Tangerang Selatan: Kalim, 2010), 282.

secara baik-baik. Sehingga, seorang guru harus dapat menuntun siswa supaya tidak terjadi perdebatan tentang materi dengan menjadi penengah.²²

Sehingga bagi seorang guru, harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan ketika kegiatan pembelajaran. Jika guru tidak mampu menyesuaikan model pembelajaran, maka akan susah untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Salah satu contoh model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah *role playing* yang mana model ini selain dapat meningkatkan keaktifan siswa juga mampu menumbuhkan karakter religius, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif.

b. Pengertian Model *Role Playing*

Role Playing merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. *Role playing* atau bermain peran berfokus kepada siswa untuk dapat memainkan peran tertentu dalam materi pelajaran dengan melalui berbagai tahapan sehingga.²³

Model *role playing* menekankan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan cara bermain peran. Maksud dari

²² Irman Nasution, Irma Suryani, Hasan Zaini, "Konsep Konselor Perspektif Qur'an; Tafsir Al- Qur'an An -Nahl Ayat 125-128," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 4 (2024): 10–16, <https://doi.org/10.55352/bki.v4i1.949>.

²³ Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2019), 65.

terlibat aktif ialah siswa harus mampu berperan menirukan tokoh-tokoh sejarah dengan maksud mempermudah pemahaman materi.

John Dewey menekankan bahwa pengalaman memiliki peran penting dalam proses pendidikan. Ia meyakini bahwa model seperti bermain peran (*role playing*) dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk melibatkan siswa secara langsung dalam situasi pembelajaran. Dengan cara ini, siswa dapat mengalami secara nyata konteks dari materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat memahami konsep dan keterampilan dengan lebih mendalam dan bermakna.

Dengan adanya model *role playing* ini selain dapat meningkatkan keaktifan siswa juga dapat menumbuhkan rasa persaudaraan antar siswa. Ketika rasa persaudaraan siswa dapat berkembang maka karakter baik akan dengan mudah terwujud.

Sehingga, penggunaan dari model *role playing* ini pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 3 Banyuwangi mampu menumbuhkan karakter siswa.

c. Karakteristik Model *Role Playing*

Model *role playing* merupakan perbuatan yang dilakukan siswa untuk mengambil peran atau karakter tertentu dan berinteraksi satu sama lain dalam situasi atau skenario yang dibuat untuk mensimulasikan situasi kehidupan nyata. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari model pembelajaran *role playing*:

1) Interaktif, yaitu siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan berperan sebagai karakter tertentu. Mereka tidak hanya mendengarkan tetapi juga berpartisipasi langsung dalam percakapan dan tindakan.

2) Pengalaman praktis, *role playing* menyediakan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

3) Kolaboratif, siswa bekerjasama dalam tim atau kelompok untuk menyelesaikan tugas atau skenario. Hal ini mempromosikan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah bersama.

4) Kreatif, siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan karakter mereka dan merespon situasi yang berkembang secara kreatif. Mereka dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menghadapi tantangan dan memecahkan masalah.

5) Reflektif, setelah *role playing* selesai biasanya ada waktu untuk refleksi. Dimana siswa dapat memikirkan pengalaman mereka, mengidentifikasi pembelajaran yang diperoleh, dan merencanakan tindakan selanjutnya.

6) Motivasi, model pembelajaran ini sering kali meningkatkan motivasi siswa karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk

merasakan dampak langsung dari keputusan dan tindakan yang telah dibuat.

- 7) Konteks luar biasa, *role playing* memungkinkan untuk menyajikan materi pelajaran dalam konteks yang lebih hidup dan relevan bagi siswa. Hal ini dapat membantu mereka untuk memahami bagaimana teori diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Fleksibel, model pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan berbagai konten pembelajaran dan tingkat keterampilan.
- 9) Evaluatif, *role playing* juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa.²⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut kelebihan dan kekurangan pada model *role playing* menurut pendapat Djamarah dan Zain:

1) Kelebihan

- (a) Keterlibatan aktif. Siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran berkat model bermain peran yang menyenangkan. Dalam keadaan yang sesuai, mereka berperan sebagai karakter yang meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional. Siswa tidak hanya mendengarkan

²⁴ Nofvia De Vega et al., *Metode Dan Model Pembelajaran Inovatif*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

namun juga berpartisipasi dalam pembelajaran. Sehingga bahasa lisan siswa dapat ditingkatkan dan bisa dipahami orang lain.

(b) Pengembangan keterampilan sosial. Ketika bermain peran, siswa yang telah mendapat tugas untuk memerankan tokoh akan saling melakukan interaksi. Hal tersebut akan menumbuhkan keterampilan sosial seperti mudah berkomunikasi, bekerja sama, bermusyawarah dan lain sebagainya. Secara tidak langsung, akan tumbuh interaksi sosial yang baik diantara siswa.

(c) Meningkatkan motivasi dan minat. Aktivitas bermain peran merupakan kegiatan yang saling berkaitan dan penuh tantangan, sehingga mampu mendorong semangat serta ketertarikan siswa dalam proses belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar lebih dalam ketika akan

memerankan karakter suatu tokoh dan memiliki minat untuk mencari tahu tentang tokoh tersebut. Hal tersebut

dapat membuat siswa menjadi terbiasa dalam berinisiatif ketika kegiatan pembelajaran.

(d) Meningkatkan kreatifitas. Siswa dapat memainkan peran dan mengatasi rintangan dalam skenario yang ada dengan menggunakan imajinasi dan kecerdikan mereka. Siswa menjadi lebih kreatif dan mampu mengenali solusi

potensi sebagai hasilnya. Bakat siswa juga akan dikembangkan melalui penggunaan permainan peran.

2) Kekurangan

(a) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat memperoleh hasil yang sesuai dengan benar. Terlebih lagi terhadap siswa yang dipilih untuk memerankan suatu tokoh tentu akan membutuhkan waktu yang cukup untuk dapat mendalami perannya. Hal itu bisa menjadi tantangan bagi guru ketika waktu yang telah ditentukan oleh kurikulum sangat terbatas namun pelaksanaan model *role playing* harus dapat berjalan secara maksimal.

(b) Pengelolaan kelas yang efektif. Guru harus mampu mengelola kelas dengan sebaik mungkin sehingga setiap siswa dapat terlibat dalam pelaksanaan *role playing*. Tidak hanya itu, guru juga harus selalu sigap untuk memantau siswa saat permainan peran berlangsung.

(c) Beberapa siswa mungkin akan merasakan canggung atau tidak nyaman dikarenakan harus maju kedepan kelas untuk bermain peran.²⁵

²⁵ Jakub Saddam Akbar et al., *Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 210-214.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Role Playing*

Dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran tentunya terdapat tahapan atau langkah-langkah dalam penerapannya. Menurut Hanafiyah dan Suhana, model *role playing* ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru membuat skenario yang akan ditampilkan dengan disesuaikan pada materi pelajaran terkait.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari teks skenario.
- 3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar untuk kemudian diberikan skenario yang masih terkait dengan materi pelajaran.
- 4) Guru memberi panduan kepada setiap kelompok tentang kompetensi yang ingin dicapai seperti mendalami karakteristik tokoh tertentu.
- 5) Memanggil siswa untuk melakonkan skenario.
- 6) Masing-masing kelompok mengamati skenario yang sedang diperankan.
- 7) Setelah selesai bermain peran, guru membagikan lembar kerja pada tiap kelompok untuk memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberi Kesimpulan secara umum.

- 10) Guru bersama siswa mengevaluasi bersama terkait efektifitas penerapan model *role playing*.

Tabel 2. 2
Langkah-langkah Model *Role Playing*

No.	Indikator	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Membuat skenario yang akan digunakan.	Menyusun teks skenario dengan disesuaikan pada materi pelajaran terkait.	Mencari pengetahuan tambahan dari berbagai sarana pembelajaran.
2.	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memandu.	Membentuk kelompok belajar dan memberi panduan tentang karakteristik tokoh yang akan diperankan.	Mengikuti langkah-langkah dan aturan yang sudah dibuat oleh guru.
3.	Membimbing dan berdiskusi.	Guru memberi waktu siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompok dan membimbing tentang tokoh yang akan diperankan.	Siswa berdiskusi bersama teman kelompok.
4.	Bermain peran.	Guru memperhatikan dari awal hingga akhir.	Siswa memainkan peran masing-masing bersama anggota kelompoknya.
5.	Menyimpulkan dan mengevaluasi.	Menyimpulkan keseluruhan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengevaluasi siswa.	Siswa mengerjakan evaluasi dari guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah model *role playing* menjadi 5 tahap yaitu

Menyusun teks skenario, membagi kelompok belajar, membimbing siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan, siswa bermain peran, dan menganalisis serta mengevaluasi.²⁶

2. Tinjauan Tentang Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam terdiri dari tiga kata yang mana pada setiap katanya memiliki arti tersendiri. Diawali dengan kata sejarah yang berasal dari Bahasa Arab *Syajarah* yang memiliki arti pohon atau silsilah. Dalam Bahasa Inggris disebut dengan *history*. Ibnu Khaldun memandang sejarah sebagai catatan mengenai kejadian-kejadian penting yang ada dalam kurun waktu tertentu di kalangan suatu kelompok masyarakat.

Sedangkan menurut Kuntowidjoyo, sejarah mencakup dua aspek utama yakni sebagai kisah dan sebagai peristiwa. Sebagai kisah, sejarah dipahami secara subjektif karena disusun berdasarkan pemahaman dan penafsiran manusia. Sementara itu, sebagai peristiwa, sejarah bersifat objektif karena merujuk pada kejadian nyata di masa lampau. Kuntowidjoyo juga menekankan bahwa sejarah merupakan hasil rekonstruksi masa lalu yang melibatkan berbagai pengalaman dan tindakan manusia pada zamannya.

²⁶ Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), 488.

Kebudayaan dalam bahasa Belanda dikenal dengan istilah *cultuur*, dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *culture*, dan dalam Bahasa Jerman dikenal dengan istilah *kultur*. Widyosiswoyo mengemukakan definisi dari Kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara yaitu kebudayaan adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yaitu alam dan zaman (kodrat dan masyarakat). Hal ini menunjukkan betapa hebatnya manusia dalam menaklukkan tantangan hidup untuk meraih rasa aman dan bahagia. Kebudayaan juga berlaku tentang hasil pola pikir manusia yang kemudian menjadi suatu kebiasaan yang diturunkan secara terus-menerus dari waktu ke waktu untuk terus dilestarikan. Islam merupakan agama yang berasal dari wahyu Allah Swt. dan disampaikan melalui Nabi Muhammad saw., dengan Al-Qur'an dan sunnah sebagai pedoman utama bagi umatnya dalam menjalani kehidupan.²⁷

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa dapat memahami bahwa kisah-kisah keberhasilan maupun kegagalan adalah bagian dari perjalanan hidup yang bisa dijadikan pelajaran dan

²⁷ Suyuthi Pulungan, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta: AMZAH, 2021).

memberikan nilai manfaat untuk diterapkan di masa kini maupun di masa depan.²⁸

b. Ruang Lingkup Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah meliputi:

1) Perkembangan Islam Masa Rasulullah Saw. Periode Makkah.

Siswa mampu menganalisis kondisi Masyarakat Makkah sebelum Islam, strategi dakwah Rasulullah Saw. di Makkah, dan peristiwa penting yang dialami Rasulullah ketika berdakwah di Makkah.

2) Perkembangan Islam Masa Rasulullah Saw. Periode Madinah.

Siswa mampu menganalisis kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam, strategi dakwah Rasulullah Saw. di Madinah, dan peristiwa penting yang dialami Rasulullah ketika berdakwah di Madinah.

3) Perkembangan Islam Pada Masa Khulafaurrasyidin.

Siswa mampu menganalisis kepemimpinan Abu Bakar asshiddiq, kepemimpinan Umar bin Khattab, dan kepemimpinan Utsman bin Affan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁸ Zumrotul Fauziah, Ahmad Shofiyuddin, dan Hidayatur Rofiana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 10, <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>.

4) Periode klasik/zaman keemasan (pada tahun 650 M)

Siswa mampu menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah, perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Damaskus dan Andalusia sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat pembelajar jiwa menghadapi tantangan era digital.

Siswa mampu memecahkan proses lahirnya Daulah Abbasiyah, perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah serta meneladani semangat tokoh ilmuwan muslim dalam membangun peradaban Islam.²⁹

c. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan untuk mendorong peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menghayati perjalanan sejarah kebudayaan Islam. Pembelajaran ini mengandung berbagai nilai kearifan yang berperan dalam mengasah kecerdasan serta membentuk karakter, sikap, dan kepribadian siswa. Di lingkungan madrasah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan membentuk kemampuan siswa dalam menggali hikmah dari perjalanan sejarah Islam, mencontoh keteladanan tokoh-tokoh yang berjasa, serta mengaitkannya dengan

²⁹ Modul Ajar, Observasi 18 November 2024.

berbagai dinamika sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, seni, dan aspek kehidupan lainnya. Tujuan akhirnya adalah mendorong perkembangan kebudayaan dan peradaban Islam di masa kini dan masa mendatang.³⁰

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi mengenai perkembangan Sejarah Agama Islam dan Kebudayaan Islam pada masa Rasulullah dan Khulafaurrasyidin kepada siswa, dengan tujuan agar mereka mampu memahami secara menyeluruh dan terstruktur berdasarkan sudut pandang sejarah.
- 2) Memetik pelajaran, memahami nilai-nilai, serta menghayati makna yang terkandung dalam peristiwa sejarah Islam.
- 3) Memberikan pemahaman dan membentuk tekad yang kuat agar siswa dapat menjalankan perilaku baik dan menghindari perilaku yang buruk dengan merujuk terhadap fakta-fakta sejarah Islam yang ada.
- 4) Membantu siswa dalam mengembangkan karakter mereka dengan menjadikan tokoh-tokoh teladan sebagai acuan

³⁰ Darmalinda, Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2024): 96-97, <https://doi.org/10.51729/alhasanah>.

berperilaku, sehingga dapat membentuk pribadi yang bermoral dan berakhlak mulia.³¹

3. Kajian Tentang Karakter Siswa

a. Pengertian Karakter Siswa

Kaelan berpendapat bahwa, nilai adalah karakter yang terkandung dalam suatu hal pokok yang menjadi sasaran.³² Secara etimologis, istilah "karakter" berasal dari bahasa Latin *character*, yang memiliki makna berkaitan dengan sifat-sifat psikologis, kepribadian, serta nilai-nilai moral seseorang. Dalam perkembangan bahasa Yunani, istilah ini muncul dalam bentuk seperti *kharakter*, *kharessian*, dan *haras*, yang masing-masing merujuk pada alat untuk memberi tanda, alat ukir, dan benda tajam seperti pasak. Dalam bahasa Inggris modern, kata ini diterjemahkan menjadi *character*, yang mencakup makna kepribadian, tabiat, dan akhlak atau budi pekerti seseorang.³³

Menurut pandangan Thomas Lickona, karakter dapat diartikan sebagai kecenderungan bawaan dalam diri seseorang untuk merespons berbagai situasi dengan landasan moral. Kecenderungan

³¹ Dadan Nurulhaq dan Titin Supriastuti, *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Bandung: CV Cendekia Press, 2020), 9.

³² Ega Regiani dan Dinie Anggraenie Dewi, "Pudarnya Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Masyarakat Di Era Globalisasi," *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2021): 35, <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1402>.

³³ Alfi Zahrotul Hamidah, Andi Warisno, dan Nur Hidayah "Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Karakter Religius Peserta Didik," *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 02 (2021): 4-5.

ini tampak nyata dalam perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, keadilan, rasa hormat kepada sesama, kedisiplinan, serta berbagai sifat terpuji lainnya.³⁴

Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah dari Kementerian Pendidikan Nasional, karakter dapat dipahami sebagai pola pikir serta perilaku yang mencerminkan identitas unik seseorang dalam menjalani kehidupan dan berinteraksi, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Orang yang berkarakter baik, mampu membuat keputusan yang bijaksana dan siap menanggung konsekuensi dari keputusan yang telah dibuat.³⁵

Manusia yang hidup tentu akan memiliki karakter masing-masing. Karakter dari setiap manusia pasti berbeda-beda. Dapat dikatakan bahwa karakter juga sama seperti ciri khas dari seseorang. Seseorang tentu menginginkan terciptanya karakter

yang baik dan sesuai. Sebagaimana seperti seorang siswa tentu bagi guru menjadi suatu hal yang wajib untuk dapat menumbuhkan karakter baik bagi siswanya.

Karakter yang tumbuh dan melekat dalam diri seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Seperti contohnya ialah pendidikan.

³⁴ Fadilah, et al., *Pendidikan Karakter* (Bojonegoro: CV. Agrapana Media, 2021).

³⁵ Fipin Lestari et al., *Memahami Karakteristik Anak* (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020).

Pendidikan mengusahakan seseorang yang berkarakter baik sehingga ketika terjun ke lapangan masyarakat akan menjadi sesuatu yang berguna. Selain itu, akan terlihat perbedaan-perbedaan ketika seseorang mengenyam pendidikan dan seseorang yang tidak berpendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa karakter adalah suatu hal yang menjadi kebiasaan seseorang sehingga menjadi ciri khas atau tabiat dari orang tersebut. Karakter sendiri dapat diwujudkan melalui pengaruh dari berbagai hal.

b. Macam-Macam Karakter Siswa

Dalam dunia pendidikan, karakter menjadi peran penting dalam mewujudkan keberhasilan siswa. Karakter yang baik dan sesuai dapat menunjang tercapainya prestasi akademik. Guru harus dapat membantu menumbuhkan karakter pada siswanya. Macam-macam karakter dari anak bangsa yang sesuai dengan materi

Khulafaurrasyidin ialah sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
TEMBER

- 1) Karakter toleransi, mencerminkan kemampuan untuk menghormati dan menerima berbagai perbedaan yang ada di masyarakat tanpa memandang rendah atau memperlakukan secara tidak adil kelompok minoritas. Perbedaan ini bisa mencakup aspek-aspek seperti keyakinan agama, latar belakang ras atau etnis, budaya, penampilan fisik, hingga kemampuan individu. Tujuan dari penerapan sikap ini adalah untuk

menciptakan kehidupan bersama yang harmonis dan damai. Salah satu wujud nyata dari toleransi adalah menghormati keragaman agama yang dianut oleh orang lain.

- 2) Karakter kerja keras, merujuk pada sikap yang mencerminkan usaha yang maksimal dalam menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar dan pelaksanaan tugas, serta berkomitmen untuk menyelesaikan pekerjaan dengan kualitas terbaik. Salah satu contoh dari sikap ini adalah tidak mudah menyerah meskipun menghadapi kesulitan.
- 3) Karakter demokratis, merujuk pada pola pikir, sikap, dan tindakan yang mengakui dan menghargai kesetaraan hak serta kewajiban antara diri sendiri dan orang lain. Sebagai contoh, hal ini tercermin dalam sikap penuh pengertian, kelembutan, serta kasih sayang terhadap orang lain.
- 4) Karakter peduli sosial, adalah dorongan dalam diri untuk membantu orang yang membutuhkan. Contohnya ialah saling membantu dalam memahami pelajaran.
- 5) Karakter tanggung jawab, merupakan sebuah substansi yang bersifat kodrati atau alami yang menjadi bagian dalam diri manusia ketika bertindak atau melakukan sesuatu. Contohnya

ialah mempelajari materi pelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran.³⁶

c. Proses Internalisasi Pembinaan dan Menumbuhkan Karakter Siswa

1) Transformasi nilai, tahap ini merupakan bagian awal dalam menumbuhkan karakter pada siswa. Hal tersebut dilakukan dengan cara guru menyampaikan secara lisan maupun tulisan mengenai nilai-nilai yang baik dan kurang baik kepada siswa.

2) Transaksi nilai, tahapan kedua dilakukan dengan cara komunikasi antar siswa dan guru untuk saling memahami nilai-nilai baik. Selain itu, guru harus dapat mengupayakan siswa mencontoh dan menerapkan nilai-nilai baik yang telah diberitahukan yaitu dengan bertindak sesuai pada apa yang telah dinyatakan.

3) Transinternalisasi, pada tahap ini, sikap yang diwujudkan oleh guru dan siswa sudah harus sesuai dengan nilai-nilai yang

berlaku dan bersangkutan dengan mental. Sehingga setiap tindakan yang dilakukan akan didasarkan pada niat dalam

hati.³⁷

³⁶ Sioratna Puspita Sari dan Jessica Elfani Bermuli, "Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): 113-114, <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3150>.

³⁷ Prastio Surya dan Muhammad Husnur Rofiq, "Internalisasi Nilai Karakter Jujur Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2021): 35, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.65>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian dalam Bahasa Inggris disebut *research*, merujuk pada proses pengkajian ulang atau eksplorasi sistematis untuk memahami dan menjawab berbagai persoalan atau fenomena. Proses ini melibatkan pencarian informasi, penggalan data, serta analisis terhadap fakta-fakta yang ditemukan. Secara umum, penelitian merupakan suatu metode ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data demi mencapai tujuan tertentu dan memberikan manfaat sesuai dengan kebutuhan.³⁸

Jenis penelitian lapangan adalah mengetahui dengan menyaksikan menggunakan mata kepala sendiri. Pelaksanaannya ialah peneliti langsung terjun ke lapangan atau latar alamiah topik penelitian dengan cara wawancara dan juga observasi.³⁹ Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang konkret mengenai Penerapan Model *Role*

Playing Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.

Adapun pendekatan yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang dilakukan untuk memahami fenomena dalam konteks alami, di mana peneliti sendiri berperan sebagai alat utama dalam

³⁸ Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif* (Medan: Wal ashri Publishing, 2020).

³⁹ Janet M. Ruane, *Penelitian Lapangan: Saksikan Dan Pelajari* (NUSAMEDIA, 2021).

pengumpulan dan interpretasi data. Dalam jenis penelitian ini, informasi diperoleh dari berbagai sumber, menggunakan metode analisis yang beragam, serta disajikan melalui laporan baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.⁴⁰

Peneliti akan langsung mendatangi lokasi penelitian guna memperoleh informasi serta memahami kondisi nyata yang sesuai dengan kebutuhan. Kondisi sosial yang diamati mencakup lingkungan madrasah serta berbagai kegiatan yang berhubungan dengan penerapan model *role playing* dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di kelas x, yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter siswa di MAN 3 Banyuwangi.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi yang berlokasi di JL. Raya Srono, Sukomaju, Kec. Srono, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 6847.

Peneliti memilih Lokasi ini atas dasar pertimbangan bahwa:

1. Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi dikenal sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berprestasi. Selain menonjol dalam bidang pelajaran umum, madrasah ini juga menunjukkan keunggulan dalam

⁴⁰ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Harfa Creative, 2023).

pelajaran keagamaan, menjadikannya madrasah yang seimbang dalam aspek akademik dan spiritual.

2. Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi merupakan salah satu madrasah yang menerapkan model *role playing* dalam meningkatkan keilmuan, mengaktifkan siswa, dan menumbuhkan karakter siswa.
3. Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi tidak hanya sekedar fokus pada proses belajar-mengajar, tetapi juga mengembangkan berbagai kegiatan keagamaan yang menjadi rutinitas, serta menyediakan beragam kegiatan ekstrakurikuler guna menunjang dan mengasah bakat serta kemampuan siswa.

C. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan jenis dan sumber data yang diperlukan oleh peneliti. Data tersebut akan diperoleh dari informan yang memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait penerapan model *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

pada siswa kelas X, yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer merupakan jenis informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari objek yang diteliti pada saat pelaksanaan penelitian. Informasi ini biasanya didapat melalui kegiatan seperti observasi lapangan, wawancara dengan responden, atau pengisian kuesioner yang dirancang untuk mengumpulkan data secara spesifik sesuai

dengan tujuan penelitian.⁴¹ Berikut ini yang menjadi subyek atau sumber data primer adalah sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi yaitu Bapak Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I. dipilih sebagai informan karena kepala madrasah memiliki kekuasaan langsung dalam setiap melakukan perubahan di lembaga pendidikannya.
2. Wakil kepala Madrasah bagian kurikulum (Waka Kurikulum) yaitu Ibu Wilis Anggraeni, S.SI. dipilih sebagai informan karena peranannya yang sangat penting sebagai tangan kanan kepala madrasah. Waka kurikulum memiliki tanggung jawab langsung dalam mengelola penerapan kurikulum, melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran
3. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang Bernama Bapak Karno, S.Pd. Guru Sejarah Kebudayaan Islam dipilih sebagai informan karena memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas. Guru adalah pihak yang bertanggung jawab dalam mengelola dan mengendalikan jalannya kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru juga memiliki pemahaman yang mendalam mengenai kondisi kelas secara langsung, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

⁴¹ Undari Sulung dan Mohamad Muspawi, *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier*, 112-113.

4. Siswa siswi kelas X MAN 3 Banyuwangi yaitu Muthia Afifah Budiyono, Mohammad Lukman Hakim, Syifa Salsabila Ardiningsih, dan Gustiar Adi Segara yang dipilih sebagai informan karena mereka menunjukkan partisipasi yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terutama dalam penerapan model bermain peran atau *role playing*.

Sedangkan sumber data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh tidak secara langsung oleh peneliti, melainkan melalui perantara atau media lain yang berarti data tersebut berasal dari sumber yang sudah ada sebelumnya dan bukan dikumpulkan secara langsung.⁴²

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini dijelaskan berbagai metode yang akan diterapkan untuk mengumpulkan data seperti observasi, wawancara, serta dokumentasi. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap sesuatu untuk memperoleh data dengan sangat jelas dan lengkap menggunakan berbagai bantuan alat yang canggih.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berencana melaksanakan penelitian dengan cara observasi partisipasi pasif sehingga peneliti

⁴² Undari Sulung dan Mohamad Muspawi, 113.

datang ke tempat yang akan diamati tetapi tidak terlibat dalam kegiatan yang dilakukan. Adapun data yang diperoleh adalah terkait penerapan model *role playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada kelas x, yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi.

2. Wawancara

Esterberg mendefinisikan wawancara merupakan sebuah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide untuk memperoleh makna tertentu melalui tanya jawab.

Penelitian ini menggunakan metode wawancara semi-terstruktur, yang memberikan fleksibilitas bagi pewawancara untuk menyusun pertanyaan dengan cara yang lebih bebas. Tujuannya ialah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka.⁴³

Adapun subyek yang akan diwawancara oleh peneliti di lembaga Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi yaitu: kepala madrasah, waka kurikulum, guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan beberapa perwakilan dari siswa siswi kelas X (5). Data yang ingin diperoleh dari metode wawancara ini adalah:

- a) Perencanaan Sebelum Penerapan Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 232-233.

- b) Penerapan Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.
- c) Bagaimana Dampak Mode *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.
- d) Faktor Apa yang Menghambat dan Mendukung Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap dari metode observasi dan wawancara sehingga hasil penelitian akan semakin kredibel. Dalam proses ini, peneliti berusaha untuk memperoleh data dokumentasi dengan cara terjun langsung ke lapangan, yang memungkinkan mereka untuk mengumpulkan informasi secara lebih mendalam dan akurat.

Selain itu, peneliti juga membawa perangkat pendukung, seperti *handphone*, untuk memudahkan pengambilan gambar atau foto dari lokasi penelitian, guna memperoleh data yang diperlukan secara lebih efisien.⁴⁴

Adapun data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data dokumentasi ini adalah sebagai berikut:

⁴⁴ Sugiyono, 240.

- a) Profil, visi dan misi MAN 3 Banyuwangi.
- b) Data guru, peserta didik, sarana dan prasarana.
- c) Perangkat pembelajaran modul ajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- d) Foto kegiatan yang berkaitan dengan penerapan pelaksanaan pembelajaran MAN 3 Banyuwangi.
- e) Dokumentasi lain yang relevan dari berbagai sumber yang diakui kebenarannya dalam memperkuat analisis penelitian.

E. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data deskriptif. Analisis data dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data, mengingat peneliti menggunakan banyak waktu dan tenaga untuk mengumpulkan data dalam jangka waktu tertentu. Setelah itu, peneliti meninggalkan lokasi penelitian untuk melakukan pemeriksaan dan evaluasi terhadap seluruh catatan yang telah dikumpulkan.

Miles, Huberman dan Saldana mengemukakan bahwa kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus. Data yang dikumpulkan oleh peneliti di lapangan dalam bentuk mentah, seperti transkrip rekaman yang belum terstruktur, rekaman yang dihasilkan dari wawancara, atau catatan lapangan yang belum diorganisir, perlu diproses lebih lanjut sebelum dapat digunakan dalam analisis. Proses pengolahan ini penting untuk menyusun data agar lebih terstruktur dan siap untuk dianalisis lebih mendalam.

Penelitian kualitatif umumnya mengandalkan model analisis data yang dikembangkan oleh Miles, Huberman dan Saldana yang mencakup empat tahap utama dalam prosesnya. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang mendalam. Informasi tersebut meliputi transkrip dari wawancara mendalam, catatan hasil observasi, dan dokumentasi-dokumentasi terkait. Kemudian data yang diperoleh secara tidak terstruktur akan disusun dan diorganisir secara sistematis supaya dapat dianalisis secara efektif untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

2. Kondensasi Data

Penyaringan, penyederhanaan, dan pengorganisasian data mentah dari catatan lapangan merupakan bagian dari langkah pertama dalam proses pengolahan data kualitatif, yang dikenal sebagai reduksi data

Proses ini mencakup penekanan pada hal-hal penting dengan cara merangkum, mengelompokkan data berdasarkan tema tertentu, serta mengidentifikasi pola yang muncul agar data yang diperoleh bisa sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian.

3. Penyajian Data

Penyajian data yang lebih terstruktur menjadi langkah penting dalam menghasilkan analisis kualitatif yang absah. Hal ini mencakup penggunaan berbagai bentuk visual seperti tabel, grafik, jaringan, dan

diagram. Data kemudian diorganisir secara sistematis dan diklasifikasikan menurut inti permasalahan, sehingga peneliti dapat merumuskan kesimpulan mengenai pelaksanaan strategi pembelajaran dalam membentuk karakter siswa.

4. Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan merupakan salah satu bagian dari keseluruhan proses dalam suatu penelitian. Selama penelitian berlangsung, kesimpulan-kesimpulan yang dihasilkan terus diuji dan dikaji ulang. Kesimpulan sementara yang diambil dari data awal bersifat tidak tetap dan bisa saja mengalami perubahan apabila pada tahap berikutnya ditemukan data atau bukti yang lebih kuat dan mendukung perubahan tersebut.⁴⁵

F. Keabsahan Data

Keabsahan data merujuk pada sejauh mana data yang diperoleh dalam sebuah penelitian dapat dianggap benar dan dapat dipercaya.⁴⁶ Guna

memastikan keabsahan data yang didapatkan, maka peneliti menerapkan dua jenis teknik triangulasi, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan teknik untuk memverifikasi keabsahan data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari

⁴⁵ Sugiyono, 226-240.

⁴⁶ Muftahatus Sa'adah, Gismina Tri Rahmayati, dan Yoga Catur Prasetyo, "Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif," *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 2 (2022).

informan ke informan yang lainnya. Dalam praktiknya, data awal dikumpulkan melalui wawancara mendalam yang dilakukan peneliti dengan berbagai informan, misalnya penerapan model *role playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas x sebagai upaya membentuk karakter siswa. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi dengan mencocokkan hasil wawancara tersebut dengan informasi tambahan dari informan lain guna memastikan konsistensi dan keakuratan data selama proses penelitian berlangsung.⁴⁷

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merujuk pada penggunaan berbagai teknik pengumpulan data guna memperoleh informasi dari sumber yang sama. Dengan kata lain, peneliti dapat mengkombinasikan teknik seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis bersama untuk menarik suatu kesimpulan.⁴⁸

Alasan peneliti memanfaatkan keabsahan data melalui dua jenis triangulasi adalah untuk memverifikasi data yang telah dikumpulkan.

Tujuannya adalah untuk memverifikasi keabsahan data. Oleh karena itu, diperlukan triangulasi dengan menggunakan beberapa sumber dan prosedur untuk menguji data yang diperoleh.

⁴⁷ Abd. Muhith, Rachmad Baitulah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: BILDUNG, 2020), 109.

⁴⁸ Abd. Muhith, Rachmad Baitulah, dan Amirul Wahid, 144.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Pada bagian ini, peneliti menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan. Berikut tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti:

1. Tahapan Pra Penelitian

Pada tahapan ini, peneliti akan menentukan tempat, objek, dan subjek yang akan diteliti, serta mengidentifikasi masalah yang perlu dianalisis. Peneliti juga akan mempersiapkan peralatan yang diperlukan seperti pertanyaan untuk wawancara. Selain itu, peneliti juga melakukan konsultasi, mengurus perizinan, dan menilai keadaan lapangan yang akan dijadikan tempat penelitian, serta etika ketika melakukan penelitian.

2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti mengunjungi lokasi yang telah ditentukan secara langsung. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai langkah-langkah yang perlu diambil.

Dengan melakukan kunjungan ini, diharapkan peneliti dapat mempermudah proses interaksi dengan informan saat pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3. Tahapan Penyelesaian

Tahapan terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap penyelesaian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap data

yang telah diperoleh, merumuskan kesimpulan sementara dan menganalisisnya.⁴⁹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁹ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 61-68.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Profil Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi



Identitas profil Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi dengan No. Statistik Madrasah 131135100002. Dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional 20584112. Status sekolah Negeri dan didirikan pada tahun 1995 yang terletak di Desa/Kelurahan Kebaman, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi.⁵⁰

2. Sejarah Singkat Madrasah Aliyah Negeri 3 Banyuwangi

MAN 3 banyuwangi merupakan salah satu Madrasah Aliyah Negeri yang terletak di Desa Parijatah, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi. Awal berdirinya dinamakan dengan MAN Srono yang mana dulunya berasal dari kelas jauh (filial) dan perkembangannya relatif lamban. Hal tersebut disebabkan karena faktor yang diantaranya ialah

⁵⁰ MAN 3 Banyuwangi, "Profil MAN 3 Banyuwangi," 3 Februari 2025.

letak dari Madrasah itu sendiri yang kurang strategis. Sehingga MAN Filial Parijatah tersebut dipindahkan lokasinya di Srono dan mengubah nama menjadi MAN Banyuwangi Filial Srono. Namun, tetap dalam status sebagai kelas jauh.

Pada awalnya, Madrasah hanya memiliki sejumlah 3 ruang belajar dan 1 ruang kantor. Gedung tersebut juga merupakan milik dari Yayasan Cokroaminoto.

Faktanya, Madrasah ini menjadi berkembang dengan sangat baik dari tahun ke tahun. Baik dari siswanya yang semakin banyak maupun lulusan terbaiknya. Madrasah bekerjasama dengan Badan Pembantu Penyelenggara Pendidikan (BP3) serta wali murid sehingga dapat membeli tanah untuk pendirian gedung seluas 5440 m² pada tahun 1989.

Pembangunan gedung untuk dijadikan sebagai ruang belajar dan kantor diatas tanah tersebut dilakukan pada tahun 1991. Gedung yang dibangun tersebut terdiri dari 3 ruang belajar, 2 ruang kantor yang bertingkat, dan 2 kamar mandi. Sehingga, kurang lebih dalam waktu lima tahun MAN Banyuwangi Filial Srono berada di dua lokasi yang terpisah yaitu Gedung milik Yayasan Cokroaminoto di jalan Muncar yang telah dipinjam sejak tahun 1985 dan Gedung milik sendiri yang berada di jalan Secawan yang saat ini menjadi lokasi dari Madrasah tersebut.

Putusan Menteri Agama Nomor 515A tanggal 25 November 1995 yang menjadikan perubahan status dari MAN Banyuwangi Filial Srono menjadi MAN Srono yang ditetapkan pada tahun 1996. Sehingga, Kepala

Madrasah dan dewan guru beserta pegawai MAN 3 Banyuwangi menjadi pengelola sepenuhnya dari Madrasah hingga sekarang.

Perkembangan bangunan MAN 3 Banyuwangi secara fisik ialah dimulai dari tahun 1989 hingga tahun 2000 yang mampu membangun 8 ruang belajar siswa, 2 ruang kantor, musholla, rumah penjaga madrasah, 3 kamar mandi, 9 kamar asrama putri, 3 kamar asrama putra, 1 unit perumahan guru, dan 1 unit perpustakaan.

Pembangunan dilanjut hingga sekarang dengan total kurang lebih 26 ruang belajar siswa, ruang kepala madrasah, ruang wakil kepala, ruang guru, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, laboratorium computer, bahasa, fisika, kimia, dan biologi. Ruang drumband, ruang BP/BK, ruang komite, ruang osis, ruang pramuka, ruang pecinta alam, ruang UKS, koperasi siswa, Gedung ma'had putra dan putri, masjid serta membangun Food Courd and Cafe.⁵¹

3. Visi, Misi dan Tujuan MAN 3 Banyuwangi

Visi dari MAN 3 Banyuwangi yaitu MANTABB (Mandiri, Bertaqwa, Berprestasi dan Berbudidaya Lingkungan). Adapun misinya ialah meningkatkan kualitas tata kelola madrasah, meningkatkan sikap dan perilaku menghayati dan mengamalkan ajaran Islam, meningkatkan kualitas pembinaan akademik dan non akademik, meningkatkan kualitas pembinaan keagamaan, meningkatkan jumlah siswa melanjutkan ke

⁵¹ MAN 3 Banyuwangi, "Selayang pandang MAN 3 Banyuwangi," 3 Februari 2025.

perguruan tinggi favorit, menumbuhkan cara berpikir ilmiah, obyektif, dan kritis. Meningkatkan *life skill* untuk hidup bermasyarakat, meningkatkan penguasaan IPTEK serta gerakan peduli dan berbudaya terhadap lingkungan.

Sedangkan tujuan dari MAN 3 Banyuwangi ialah meningkatnya kualitas tata kelola madrasah, sikap menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam, kualitas pembinaan akademik dan non akademik, kualitas pembinaan keagamaan, jumlah siswa melanjutkan ke perguruan tinggi favorit, berpikir ilmiah, obyektif, dan kritis. Meningkatnya *life skill* bermasyarakat, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan peduli serta berbudaya warga masyarakat terhadap lingkungan.⁵²

a. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Hasil yang diperoleh peneliti dengan menggunakan studi dokumentasi dan wawancara ialah MAN 3 Banyuwangi memiliki 1 kepala madrasah, 1 wakil madrasah, 1 wakil kepala madrasah bidang kurikulum yaitu Ibu Wilis Anggraeni, S.SI. 1 wakil kepala madrasah bidang kesiswaan yaitu Bapak Masrukin, S.Pd.I. Adapun salah satu guru Sejarah kebudayaan Islam ialah Bapak Karno, S.Pd.I.⁵³

⁵² Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari 2025.

⁵³ MAN 3 Banyuwangi, "Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan," 3 Februari 2025.

Tabel 4. 1
Data Pendidik dan Kependidikan MAN 3 Banyuwangi

Jabatan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kepala Madrasah	1	-	1
Tenaga Pendidik	32	29	61
Tenaga Kependidikan	14	5	19

b. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik MAN 3 Banyuwangi terbagi menjadi 10 ruang kelas pada kelas X, 8 ruang kelas pada kelas XI, dan 8 ruang kelas pada kelas XII. Jumlah peserta didik pada setiap kelas tidak sama. Total keseluruhan peserta didik kelas X ialah 309, pada kelas XI ialah 254, dan pada kelas XII ialah 251.

Perkembangan kondisi peserta didik MAN 3 Banyuwangi dalam waktu 10 tahun terakhir dapat dilihat dalam tabel berikut ini.⁵⁴

Tabel 4. 2
Tabel Keadaan Peserta Didik

No.	Tahun Pendidikan	Jumlah Siswa		Total Siswa
		L	P	
1.	2015/2016	218	506	724
2.	2016/2017	243	592	835
3.	2017/2018	254	664	948
4.	2018/2019	283	707	990
5.	2019/2020	504	520	1204
6.	2020/2021	266	688	954
7.	2021/2022	267	616	883
8.	2022/2023	262	508	833
9.	2023/2024	276	542	838
10.	2024/2025	277	537	814

⁵⁴ MAN 3 Banyuwangi, Data Peserta Didik, 3 Februari 2025.

c. Keadaan Sarana dan Prasarana

Keberadaan dari sarana dan prasarana yang memadai dapat menjadi salah satu faktor sebagai terwujudnya kegiatan pembelajaran yang baik, oleh karena itu sarana dan prasarana memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil yang telah dikaji oleh peneliti dengan melalui dokumentasi dan observasi ialah sarana prasarana yang terdapat di MAN 3 Banyuwangi sudah cukup layak mendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Ruang belajar siswa dengan total kurang lebih 26 kelas dan fasilitas di dalamnya yang sesuai mampu memudahkan pendidik ketika menjelaskan materi pelajaran dan membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.⁵⁵

B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dengan melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, serta dokumentasi memuat uraian data saat pelaksanaan penelitian berlangsung. Untuk memastikan hasil penelitian, maka peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh.

Data dan informasi terkait hasil penelitian yang diperoleh ialah bersangkutan dengan penerapan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas x dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3

⁵⁵ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari 2025.

Banyuwangi Tahun Pelajaran 2024/2025. Dari hasil data yang telah diperoleh peneliti, maka mengacu pada fokus penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya yakni meliputi:

1. Penerapan Model *Role Playing* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi

Model pembelajaran adalah suatu pola atau prosedur yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Model *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan siswa untuk dapat lebih percaya diri ketika memainkan peran. *Role playing* juga mampu membuat siswa lebih memahami materi pelajaran karena siswa terlibat aktif dalam penerapan model pembelajaran tersebut.

Penerapan dari model *role playing* di MAN 3 Banyuwangi sendiri menyesuaikan dengan kurikulum merdeka. Setiap guru yang akan melaksanakan pembelajaran pasti akan diwajibkan untuk menyusun modul ajar yang mana dalam modul ajar tersebut akan memuat model pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Karena pada dasarnya, modul ajar sangat penting untuk digunakan ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Bapak Suyuti selaku Kepala Madrasah MAN 3 Banyuwangi berikut ini:

“Tentu sangat penting. Pemilihan dari model dan metode pembelajaran yang sesuai akan memiliki pengaruh bagi daya pikir

setiap siswa. Oleh karena itu, guru-guru disini diharuskan dapat memilih metode pembelajaran yang baik dan sesuai yang disusun dalam setiap modul ajar.”⁵⁶

Ibu Wilis Anggraeni selaku waka kurikulum juga memberi penuturan terkait pentingnya pemilihan model pembelajaran sebagai berikut:

“Iya wajib, karena dalam menyusun modul ajar seorang guru pasti telah memikirkan dengan baik tentang metode atau model apa yang akan digunakan dalam pembelajarannya. Selain itu, model pembelajaran yang sesuai dapat berperan untuk membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak monoton.”⁵⁷

Hal ini diperkuat lagi dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yakni Bapak Karno, sebagai berikut:

“Tentu saja, karena untuk mencapai tujuan pembelajaran itu kita harus ada rencana pembelajaran, sehingga menurut saya pemilihan dari model pembelajaran yang tepat sangat diharuskan terlebih dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini, bagaimana caranya supaya saya dapat membuat siswa menjadi nyaman dan lebih bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.”⁵⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan dari model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran itu sendiri. Terlebih dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang sering membuat siswa merasa jenuh dan bosan selain itu, siswa juga terkadang susah untuk memahami materi pelajaran

⁵⁶ Suyuti, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 24 Januari 2025.

⁵⁷ Wilis Anggraeni, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 8 Februari 2025.

⁵⁸ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

terkait dikarenakan banyaknya nama dan tokoh sejarah dalam peradaban Islam.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing*, diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan mudah dalam memahami materi pelajaran. Siswa akan diajak untuk bisa unjuk diri memperagakan tokoh-tokoh Islam sehingga perlahan akan membuat siswa mencontoh sikap terpujinya.

Kegiatan atau langkah-langkah dalam penerapan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas X MAN 3 Banyuwangi terdiri dari tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahapan Perencanaan

Menurut pendapat dari Banghart dan Trull, perencanaan pembelajaran adalah kegiatan yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam alokasi waktu satu semester yang diantaranya meliputi materi pelajaran, media pembelajaran, dan metode atau model pembelajaran yang sesuai.⁵⁹

Perencanaan pembelajaran dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru akan melakukan perencanaan dengan matang dan juga mempertimbangkan berbagai faktor sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Perencanaan yang dilakukan

⁵⁹ Yowelna Tarumasely, *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*, (Lamongan: Academia Publication, 2022),9.

guru akan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sebagaimana penuturan dari Bapak Karno selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yakni:

“Iya tentu. Jadi kalau perencanaan ya itu tadi masuknya semua di modul ajar. Kan di dalam modul ajar sudah memuat seperti materi ini cocoknya dengan metode atau model ini medianya ini begitu kurang lebihnya. Nah kalau pas model *role playing* atau bermain peran ini memang saya seringnya ya waktu materi Khulafaurrasyidin, jadi sambil praktek sambil belajar juga gitu kan.”⁶⁰

Selain itu, Bapak Karno juga menyusun skenario yang akan digunakan dalam permainan peran bagi siswa yang akan dipilih dan juga menyusun daftar pertanyaan yang akan digunakan untuk mengevaluasi siswa.⁶¹

Dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah *role playing* atau bermain peran. Dikarenakan SKI menjadi salah satu mata pelajaran yang cenderung membuat siswa merasa bosan sehingga dengan

diterapkannya *role playing* dapat menjadi salah satu cara supaya siswa lebih mudah memahami materi dengan terlibat langsung saat pembelajaran.

Ketika pelaksanaan *role playing*, siswa secara tidak langsung akan belajar lebih tentang skenario yang ditentukan. Hal tersebut membuat imajinasi siswa dapat berkembang dengan baik. Ketika

⁶⁰ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

⁶¹ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

memerankan suatu tokoh Islam, siswa akan berlatih untuk saling berinteraksi sehingga sikap sosial akan tumbuh dari hasil kebiasaan yang baik.⁶²

Melihat dari sikap siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung seperti merasa bosan dan minat belajar menurun pada saat jam-jam terakhir pelajaran maka, dengan menggunakan *role playing* menjadikan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengantisipasi hal tersebut. Dengan demikian, Bapak Karno selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam menjadikan model *role playing* yang dirasa tepat untuk diterapkan dalam pembelajarannya. Sebagaimana menurut penuturannya yakni:

“Karena menurut saya, bermain peran itu suatu kegiatan yang seru dan menyenangkan. Ketika saya tanya sama siswa siswi saya mereka juga mengatakan hal yang sama. Katanya seru gitu. Dan setelah saya amati memang anak-anak itu lebih banyak aktif ketika ada *role play* itu. Jadi sampai akhir pembelajaran itu mereka kayak tetap antusias. Mangkanya kenapa saya pilih pakai *role playing* untuk pembelajaran saya.”⁶³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa sebelum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing* dimulai, guru akan membuat perencanaan pembelajaran seperti modul ajar dan menyusun skenario

⁶² Asep Tutun Usman, Masripah, Wilda Risma Agesty, dan Nenden Munawaroh, “Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI),” *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024): 1772.

⁶³ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

yang akan digunakan. Selain itu, guru juga akan menyusun daftar pertanyaan yang berisi soal-soal terkait materi pelajaran untuk dijadikan bahan evaluasi siswa. Modul ajar akan dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih terarah. Sedangkan daftar pertanyaan yang telah dibuat digunakan dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan yang telah siswa dapatkan dari penerapan model *role playing* tersebut. Model *role playing* dipilih pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaurrasyidin dikarenakan model tersebut menjadi salah satu model yang tepat untuk mengembangkan sikap sosial dan pengetahuan siswa.

b. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini, memuat tentang perencanaan yang telah disusun oleh guru dan akan di terapkan secara nyata. Penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 3 Banyuwangi terdiri dari tiga kegiatan yang diawali dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup sebagaimana berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan adalah langkah awal yang dilakukan guru dengan memberi motivasi belajar, mengajukan pertanyaan untuk merangsang siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran dan

menyampaikan cakupan materi.⁶⁴ Sebagaimana hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, guru melaksanakan kegiatan pendahuluan seperti memberi salam, berdoa bersama, dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu dilanjut dengan kegiatan apersepsi untuk menarik minat belajar siswa dengan menghubungkan pelajaran yang lalu dengan yang akan datang. Kemudian guru akan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru juga akan menyampaikan kepada siswa mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan, hal itu dimaksudkan untuk menambah antusias dari siswa.⁶⁵ Terkait kegiatan pendahuluan ini, Bapak Suyuti selaku Kepala Madrasah menuturkan:

“Setiap guru di Madrasah ini pada awal pembelajaran pasti dan harus untuk melakukan doa bersama terlebih dahulu lalu menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang berkaitan, apapun model yang digunakan, penjelasan tujuan pembelajaran di awal sangat penting bagi siswa.”⁶⁶

Selain itu, hal tersebut juga diperkuat dengan hasil

wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Wilis Anggraeni selaku Waka Kurikulum, berikut ini hasil wawancaranya:

“Iya tentu saja, karena siswa perlu tahu mengapa harus mempelajari materi tersebut supaya siswa bisa memiliki

⁶⁴ Fauzi Fahmi, “Standar Proses Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah,” *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 11–12, <https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i1.60>.

⁶⁵ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁶⁶ Suyuti, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 24 Januari 2025.

keinginan lebih untuk mengetahui dan mengerti dari materi yang akan dipelajarinya. Selain itu, saya rasa penjelasan tujuan pembelajaran di awal dapat membuat siswa untuk lebih mempersiapkan diri.”⁶⁷

Hal itu juga senada dengan penjelasan dari guru Sejarah

Kebudayaan Islam yakni Bapak Karno:

“Wajib, diawal pembelajaran tujuan itu harus disampaikan dulu supaya jelas nanti setiap langkahnya dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan mudah, nah apersepsi juga harus dilakukan di awal sebelum masuk materi sehingga rasa ingin tahu siswa bisa meningkat.”⁶⁸

Pernyataan di atas kemudian diperkuat lagi oleh Muthia

Afifah Budiyo, salah satu siswa di kelas X (5) yaitu:

“Iya kak pasti dijelaskan, Pak Karno selalu menjelaskan tujuan pembelajaran di awal kegiatan pembelajaran. Pak Karno juga tidak pernah lupa untuk mengabsen kami dan menanyai kabar kami dan kesiapan kami dalam belajar.”⁶⁹



Gambar 4. 1
Kegiatan Pendahuluan

⁶⁷ Wilis Anggraeni, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 8 Februari 2025.

⁶⁸ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

⁶⁹ Muthia Afifah Budiyo, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap akan memulai pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru pasti akan melakukan kegiatan pendahuluan seperti berdoa bersama, melakukan apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, guru akan melaksanakan inti dari suatu pembelajaran. Penerapan dari model pembelajaran yang sesuai untuk menumbuhkan pengetahuan dan tingkah laku baik bagi siswa. Kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* ini dilaksanakan secara bersama dengan guru yang akan membagi siswa. Penerapan model ini dilakukan pada pertemuan pertama yakni pada tanggal 3 Februari 2025 dan pertemuan kedua pada tanggal 10 Februari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X (5) selama dua kali pertemuan aktif diperoleh hasil kegiatan inti pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing* terdiri dari beberapa langkah pembelajaran yakni:

(a) Guru memberi penjelasan singkat tentang materi terkait

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, pelaksanaan yang dilakukan ialah diawali dengan guru

memberi penjelasan singkat mengenai materi Khulafaurrasyidin. Kemudian memberi kesempatan pada siswa untuk membaca dan memahami dengan teliti mengenai materi terkait, yakni tentang pengangkatan Khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab serta strategi dakwah yang dilakukan. Guru akan mendampingi dan memberi penjelasan kepada siswa yang kurang paham tentang materi tersebut. Disamping itu, guru juga telah menyusun skenario yang akan digunakan siswa dalam bermain peran.⁷⁰ Sebagaimana yang dijelaskan oleh Bapak Karno selaku guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, yaitu:

“Iya pastinya, karena siswa memerlukan pemahaman tentang materi yang akan dipelajari. Saya selalu memberi waktu pada siswa untuk mereka membaca dan mencari informasi lebih tentang materi pelajaran salah satunya ialah dengan cara mengakses melalui internet dan saya tidak pernah membatasi hal itu. Tentu saja saya sudah menyiapkan skenario yang akan digunakan siswa terpilih untuk memainkan perannya.”⁷¹

Senada dengan penjelasan dari Syifa Salsabila Ardiningsih, yang merupakan siswa dari kelas X (5) dalam wawancaranya dengan peneliti, yaitu:

“Iya tentu saja kak, karena Pak Karno selalu menerangkan materi pelajaran secara ringkas karena Pak Karno selalu memberi kebebasan untuk kami mencari pengetahuan lebih mengenai materi yang akan

⁷⁰ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁷¹ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

dipelajari. Pak Karno juga tetap mengontrol kami saat kami fokus memahami materi.”⁷²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum memulai pembelajaran seorang guru pasti sudah menyusun materi yang akan diajarkan kepada siswa. Guru juga selalu berusaha membuat siswa untuk bisa memahami dan menganalisis materi pelajaran terkait.

(b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan kemudian membagikan teks skenario yang telah disusun

Ketika siswa selesai membaca dan memahami materi, selanjutnya guru akan membagi kelompok. Pada kelas X (5) jumlah keseluruhan siswa ialah 36 sehingga akan dibagi rata menjadi tiga kelompok besar dengan setiap kelompok beranggotakan 12 siswa. Dalam setiap kelompok, dua orang siswa laki-laki akan mendapatkan peran sebagai Khalifah Abu

Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab, untuk sisanya akan berperan sebagai kaum Muhajirin dan kaum Anshar.

Guru juga memberi penjelasan mengenai karakteristik dari dua tokoh besar tersebut. Setelah membagikan teks skenario, guru akan memberikan waktu kepada seluruh siswa

⁷² Syifa Salsabila Ardiningsih, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

supaya berdiskusi antar kelompok agar bisa memahaminya. Pada tahap ini, guru akan selalu mengamati siswa untuk melihat kinerja mereka saat berdiskusi kelompok.⁷³

Sebagaimana penjelasan Bapak Karno sebagai berikut:

“Jadi setelah saya menjelaskan secara ringkas tentang materi biasanya saya akan membagi seluruh siswa menjadi tiga kelompok besar yang mana di dalam tiap kelompok terdapat dua orang siswa laki-laki yang memiliki karakteristik sesuai dengan dua tokoh besar yang akan diperankan. Untuk tokoh inti yakni Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khathab saya telah memahami karakter dari siswa tersebut yang punya *public speaking* bagus dan mental yang siap. Tapi saya juga memberi waktu untuk mereka yang terpilih supaya menghafalkan skenario dan saling diskusi sehingga ketika maju ke depan untuk memainkan peran tidak terjadi kebingungan.”⁷⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti sebagaimana di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang mana setiap anggota kelompok akan disesuaikan dengan

berdasarkan pada karakter siswa masing-masing. Hasil observasi dan wawancara di atas diperkuat juga dengan bukti dokumentasi sebagai berikut.

⁷³ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁷⁴ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.



Gambar 4. 2
Diskusi Kelompok

(c) Guru menentukan pengamat

Setiap kelompok akan bermain peran secara bergantian sehingga, kelompok yang belum mendapat giliran untuk memainkan peran akan diberikan tugas sebagai pengamat. Jika satu kelompok mendapat giliran untuk bermain peran, maka dua kelompok akan menjadi pengamat dan dilakukan secara

bergantian. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa bisa saling mengamati dan memperhatikan temannya yang sedang melakukan permainan peran.⁷⁵ Sebagaimana hal itu senada dengan penjelasan dari Bapak Karno:

“Untuk pengamat ini jadi kan yang bermain peran itu satu kelompok secara bergantian, nah kelompok lain

⁷⁵ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

yang masih menunggu itu saya tugaskan untuk mengamati alur cerita yang akan diperankan. Biasanya saya juga memberi arahan kepada mereka untuk mencatat point-point penting ketika kelompok lain sedang memainkan peran.⁷⁶

Diperkuat lagi dengan penjelasan dari Mohammad

Lukman Hakim salah satu siswa dari kelas X (5) yaitu:

“Karena bergantian kak jadi yang kelompok masih menunggu itu memang disuruh untuk mengamati alur dari permainan peran itu. Hal itu dilakukan supaya semua siswa tetap fokus terhadap tugasnya masing-masing dan tidak ada yang menganggur.”⁷⁷

Pernyataan di atas juga diperkuat lagi oleh salah satu

siswa kelas X (5) yaitu Muthia Afifah Budiyo:

“Iya kak jadi kelompok yang belum maju siswa memang diberi tugas untuk menyimak dan mendengarkan saat kelompok lain sedang memerankan perannya, biasanya juga sambil mencatat yang penting-penting kak. Karena *role playing* ini juga sudah beberapa kali diterapkan jadi dari kita itu paling tidak sudah tau aturannya.”⁷⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas

dapat disimpulkan bahwa guru tidak hanya berfokus kepada kelompok yang mendapat peran namun, guru juga akan memberi tugas kepada kelompok lain untuk menyimak dan mengamati supaya juga dapat menangkap materi yang telah dipaparkan.

⁷⁶ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

⁷⁷ Mohammad Lukman Hakim, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 12 Februari 2025.

⁷⁸ Muthia Afifah Budiyo, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

(d) Bermain peran.

Setelah semua kelompok mendapat peran dan tugasnya masing-masing maka, guru akan melakukan spin untuk menentukan kelompok mana yang terlebih dahulu maju ke depan untuk bermain peran. Kelompok yang telah terpilih akan langsung memainkan peran sesuai tokoh yang diperankan. Anggota kelompok akan saling bekerjasama untuk dapat memerankan sesuai skenario yang telah dibagikan.

Dalam hal ini, guru akan mengamati setiap kelompok yang bermain peran. Ketika terdapat kebingungan atau hal yang terlupakan pada saat memainkan perannya, disini peran guru sangat dibutuhkan. Guru akan mengarahkan siswa sehingga permainan peran yang dilakukan dapat berjalan lancar sesuai dengan alurnya. Selain itu, guru juga mengamati semua kelompok yang bertugas sebagai pengamat.⁷⁹ Hal tersebut

senada dengan pemaparan dari Bapak Karno yaitu:

“Jadi setelah ditentukan siapa yang akan bermain peran terlebih dahulu, mereka saya pandu untuk bentuk formasi supaya lebih terlihat alami. Kemudian, mereka akan saya beri kebebasan untuk mengekspresikan dirinya dalam memainkan peran. Saya juga tetap mengamati mereka saat kegiatan itu berlangsung.”⁸⁰

⁷⁹ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁸⁰ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

Pemaparan dari Bapak karno juga diperkuat oleh Syifa Salsabila Ardiningsih salah satu siswa dari kelas X (5) yaitu:

“Iya kak, jadi pada saat teman-teman yang bertugas memainkan perannya di depan pasti Pak Karno akan mengamati dan biasanya ada yang lupa dengan teks skenario nah itu dibenarkan sama Pak Karno.”⁸¹

Sehingga dari hasil observasi dan wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan ini siswa akan memainkan perannya sesuai tokoh yang telah dibagi dengan sebaik mungkin. Guru juga aktif dalam mengamati seluruh siswa baik yang bermain peran maupun tidak. Hasil observasi dan wawancara di atas diperkuat juga dengan bukti dokumentasi sebagai berikut.



Gambar 4. 3
Siswa Memainkan Perannya

⁸¹ Syifa Salsabila Ardiningsih, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

3) Kegiatan Penutup

Penutup merupakan kegiatan diakhir pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada model *role playing* ini diperoleh hasil yakni guru melakukan kegiatan refleksi atau evaluasi, menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari berikutnya, dan melakukan doa penutup bersama.⁸²

c. Tahapan Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, guru melakukan penilaian untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*. Evaluasi dilakukan salah satunya ialah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti diperoleh data bahwa pada tahap evaluasi, guru bersama siswa akan

berdiskusi tentang permainan peran yang sudah dilakukan tadi dan guru mengevaluasi siswa-siswa yang telah memainkan perannya, jika memungkinkan guru juga akan melakukan perbaikan dengan mengganti siswa yang telah mendapatkan peran tersebut.

Guru juga memberi pesan kepada siswa untuk dapat mengingat materi pelajaran dan mengaitkan permainan peran tadi dengan

⁸² Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

kehidupan nyata, harapannya ialah supaya siswa dapat mencontoh perilaku terpuji yang dilakukan para tokoh Islam tersebut.⁸³

Sebagaimana Bapak Karno menuturkan:

“Iya tentu, diakhir pembelajaran saya pasti memberi evaluasi tentang kegiatan yang telah dilakukan tadi tujuannya adalah supaya siswa itu bisa lebih paham tentang pentingnya mengingat suatu materi. Saya ajak mereka untuk membahas bersama-sama mengenai permainan peran yang sudah mereka lakukan tadi kan dan saya selalu kasih kesempatan mereka untuk berpendapat.”⁸⁴

Selanjutnya guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan dari materi tentang pengangkatan Khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab serta strategi dakwah yang dilakukannya melalui model *role playing* tersebut. Guru juga meminta siswa untuk membuat ringkasan tentang materi terkait dan dikumpulkan.⁸⁵ Hal ini sesuai dengan penuturan dari Bapak Karno yaitu:

“Pasti, karena itu saya lakukan juga supaya bisa merangsang stimulus siswa dan tujuannya tugasnya dikumpulkan adalah supaya mereka juga memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang sudah saya berikan. Saya hanya suruh buat meringkas dengan singkat saja, supaya paling tidak ya mereka ini bisa paham tentang materi yang telah dipelajari meskipun sedikit.”⁸⁶

⁸³ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁸⁴ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

⁸⁵ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁸⁶ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

Pendapat dari Bapak Karno di atas juga diperkuat dengan pendapat dari salah satu siswa kelas X (5) yaitu Syifa Salsabila Ardiningsih:

“Iya, ringkasannya itu berupa kita mencatat di kertas dari permainan peran tadi dan penjelasan materi dari Pak Karno lalu kita mengumpulkan pada Pak Karno lalu kita biasanya mempresentasikan di pertemuan selanjutnya atau juga tanya jawab pada Pak Karno.”⁸⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat dipahami bahwa diakhir kegiatan pembelajaran guru selalu memberi tugas untuk meringkas materi dan memberi kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi yang masih kurang dimengerti. Kemudian, kegiatan pembelajaran akan diakhiri dengan membaca doa bersama dan mengucapkan salam.

2. Dampak Model *Role Playing* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi

Model *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam penerapannya. Siswa diajarkan untuk dapat mendalami materi yang ditunjukkan dalam suatu permainan peran sehingga dapat menambah pengetahuannya. Selain itu, siswa juga perlahan akan memiliki perilaku yang bertanggung jawab terhadap tugasnya.

⁸⁷ Syifa Salsabila Ardiningsih, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

Pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam, model *role playing* menjadi salah satu model pembelajaran yang digunakan guru untuk membuat siswa lebih cepat memahami materi. Pelajaran sejarah kebudayaan Islam paling sering membuat siswa merasa bosan apalagi jika guru hanya menggunakan metode ceramah. Dengan adanya *role playing*, siswa biasanya mampu untuk bekerja lebih keras terhadap penguasaan materi pelajaran.⁸⁸

Berkaitan dengan hal tersebut, dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan Bapak Suyuti selaku Kepala Madrasah dan memperoleh hasil, yaitu:

“Menurut saya iya, karena model pembelajaran bermain peran itu dapat membuat siswa untuk berpikir lebih dalam lagi saat akan mempersiapkan dirinya dalam permainan peran, mungkin dari segi sikap tanggung jawab dapat tumbuh dan iya bekerja keras untuk bisa mendalami tokoh yang akan diperankan itu kan. Kalau kreatif bisa juga karena siswa yang dapat peran tertentu biasanya mereka seperti menciptakan suatu hal yang berbeda tapi tidak menyimpang dari peran tersebut, jadi lebih ada inovasinya.”⁸⁹

Hasil wawancara di atas diperkuat lagi oleh pendapat dari Ibu Wilis

selaku Waka Kurikulum:

“Iya tentu, apalagi pelajaran sejarah kebudayaan Islam ya, jadi mereka menirukan kejadian di masa lalu. Dan mode *role playing* juga salah satu model yang tepat untuk memberikan dampak positif perilaku siswa. Salah satu contohnya itu ya seperti sikap mandiri, tanggung jawab. Tanggung jawab yang seperti apa ya tanggung jawab terhadap peran yang sudah didapatkan. Kalaupun tidak dapat peran kan tetap dapat tugas lain seperti jadi yang mengamati nah itu

⁸⁸ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁸⁹ Suyuti, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 24 Januari 2025.

harus punya tanggung jawabnya sendiri-sendiri dan bisa juga bisa berpikir lebih kritis lagi.”⁹⁰

Diperkuat lagi dengan penuturan dari guru Sejarah Kebudayaan

Islam yaitu Bapak Karno:

“*Role Playing* ini ketika anak-anak memainkan peran suatu tokoh kan banyak karakter yang bisa diambil dari situ seperti misal Khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq dengan kejujurannya, Khalifah Umar bin Khatthab dengan kebijaksanaan dan keberaniannya dan masih banyak lagi perilaku terpuji yang dapat dicontoh siswa dari para Khulafaurrasyidin lainnya.”⁹¹

Hasil wawancara di atas diperkuat lagi oleh pendapat dari salah satu siswa kelas X (5) yaitu Muthia Afifah Budiyo:

“Menurut saya salah satu dampak ialah saya dan teman-teman bisa lebih percaya diri dan kita juga bisa menggali potensi kita dalam permainan peran itu seperti lebih mandiri lagi.”⁹²

Di sisi lain, Mohammad Lukman Hakim salah satu siswa dari kelas X (5) juga menuturkan:

“Bisa seperti kerja keras kak, jadi kan pas misal dari kita ada yang terpilih buat meranin suatu tokoh, nah pasti itu kita belajar lebih giat lagi supaya pas tampil di depan itu bisa sesuai. Iya tentu kak karena ya meski gak terpilih sebagai peran tokoh tapi ada tanggung jawab juga untuk mengerjakan ringkasan, itu berlaku buat semua sebenarnya jadi kalau tanggung jawab juga pasti.”⁹³

Syifa Salsabila Ardiningsih salah satu siswa dari kelas X (5) juga berpendapat:

⁹⁰ Wilis Anggraeni, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 8 Februari 2025.

⁹¹ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

⁹² Muthia Afifah Budiyo, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

⁹³ Mohammad Lukman Hakim, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 12 Februari 2025.

“Kalau untuk yang mendapat peran mungkin bisa saling bekerja sama satu sama lain kak. Jadi untuk hasil yang maksimal dalam permainan itu perlu adanya kerja sama antar pemain.”⁹⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta literatur di atas maka, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat memberikan dampak dalam menumbuhkan karakter pada siswa. Dan materi yang dapat menumbuhkan karakter pada siswa salah satunya ialah bab Khulafaurrasyidin.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah kelas X ialah meninjau dari mulai materi perkembangan Islam masa Rasulullah periode Mekkah dan Madinah, penaklukan kota Mekkah, perkembangan Islam masa Khulafaurrasyidin, serta peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus dan di Andalusia.

Sebagaimana tujuan dari pelajaran sejarah kebudayaan Islam itu sendiri ialah supaya siswa mampu memahami, menganalisis dan mengamalkan ajaran agama Islam serta perilaku-perilaku terpuji dari para tokoh Islam di masa lampau.

Sehingga setiap guru pengampu mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam harus bisa memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan dibantu media pembelajaran yang mendukung. Seperti halnya media audiovisual yaitu proyektor yang dapat digunakan untuk

⁹⁴ Syifa Salsabila Ardiningsih, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

menampilkan berbagai materi pelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam mendalami materi tersebut.⁹⁵

Berkaitan dengan hal tersebut, Bapak karno berpendapat.

“Iya, *role playing* itu bisa dikombinasi seperti dengan diskusi kelompok. Media yang ada di Madrasah kita itu menurut saya sudah lengkap seperti LCD Proyektor untuk menampilkan berbagai macam video pembelajaran buat anak-anak supaya anak-anak nanti ambil perannya juga enak dan itu lebih memudahkan ya kan, jadi anak-anak bukan hanya mendengar tapi melihat langsung kemudian dari melihat dan mendengar itu anak-anak bisa lebih gampang dalam memainkan peran.”⁹⁶

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing* mampu memberikan dampak bagi perilaku siswa. Salah satu contoh perilaku yang bisa tumbuh adalah tanggung jawab, kerja keras, dan bekerjasama atau gotong royong.

Perilaku yang telah tumbuh dari dalam diri siswa dengan melalui kegiatan pembelajaran dapat menjadikan siswa berkarakter. Karena perilaku siswa yang dilakukan secara terus menerus akan mendukung potensi terbentuknya karakter sesuai yang diinginkan. Harapannya ialah,

dengan terbentuknya karakter-karakter baik tersebut siswa mampu membawa di kehidupan nyata saat hidup bermasyarakat dan bersosial.

Nilai-nilai karakter yang tumbuh dari penerapan model *Role*

Playing pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu:

⁹⁵ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

⁹⁶ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

a. Religius

Religius merupakan perilaku yang menunjukkan ketaatan dalam menjalankan ajaran agama yang dianut. Sebagaimana observasi yang telah dilakukan peneliti, diperoleh hasil bahwa perilaku religius dapat bertahan dalam diri siswa setelah pemahaman materi tentang keteladanan Khulafaurrasyidin dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing*. Sifat keberanian yang dimiliki oleh Khalifah Abu Bakar dan perilaku tidak segan dalam menyatakan kebenaran yang dimiliki oleh Khalifah Umar bin Khattab menjadi perilaku yang dicontoh dan diterapkan oleh siswa siswi kelas X (5) MAN 3 Banyuwangi.

Hal tersebut ditunjukkan dengan, mereka akan saling mengingatkan untuk membaca sholawat Nabi terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran dan ketika diluar jam pembelajaran, mereka saling mengingatkan terkait pelaksanaan sholat berjamaah. Namun,

hal yang disayangkan ialah ketika memulai pembelajaran dimulai alangkah baiknya jika siswa diharuskan memiliki wudhu yang mana hal tersebut merupakan ciri khas dari seorang Khulafaurrasyidin yang dapat dijadikan contoh teladan.⁹⁷

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara oleh Bapak Karno selaku guru SKI kelas X (5):

⁹⁷ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

“Religius itu kan kalau menurut saya berkaitan dengan apa yang ada di dalam hati seseorang jadi tidak bisa jika diukur dengan perkataan. Namun, bisa dilihat dengan sudut pandang saya sebagai guru anak-anak. Kalau dari pandangan saya selama ini itu memang anak-anak menunjukkan perilaku religiusnya seperti terkadang jika saya lupa untuk memberi arahan membaca sholawat Nabi nah mereka ini pasti mengingatkan saya. Mereka juga selalu kompak menjawab salam saya. Apalagi ketika berdoa, mereka pasti bisa bersungguh-sungguh begitu.”⁹⁸

Diperkuat lagi oleh pendapat dari Gustiar Adi Segara yang merupakan salah satu siswa dari kelas X (5):

“Iya kak. Kami biasanya ikut pelaksanaan sholat jamaah itu kak ketika duhur. Waktu itu pernah juga, ketika akan diadakan lomba kebersihan antar kelas sehingga sepulang sekolah kita masih tinggal di madrasah hingga sore, nah itu saya mengajak teman-teman untuk sholat ashar berjamaah. Itu terlintas di pikiran saya karena kaya malu sama diri sendiri soalnya pernah meranin Khalifah Abu Bakar masa tidak bisa mencontoh akhlaknya. Dan alhamdulillahnya, teman-teman pada antusias juga.”⁹⁹

Hal tersebut juga senada dengan penjelasan dari salah satu siswa kelas X (5) yaitu Muthia Afifah Budiyono:

“Iya benar kak memang waktu itu mau ada lomba kebersihan kelas sehingga kita tetap berada di madrasah hingga sore hari, dan saat itu kita mengutamakan untuk melaksanakan sholat ashar berjamaah. Meskipun tidak bisa ikut semua, tapi banyak dari kami yang melaksanakan.”¹⁰⁰

⁹⁸ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

⁹⁹ Gustiar Adi Segara, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 12 Februari 2025.

¹⁰⁰ Muthia Afifah Budiyono, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku religius dapat tumbuh dan menetap dalam diri masing-masing siswa baik ketika kegiatan pembelajaran maupun ketika diluar pembelajaran sehingga terbentuknya suatu karakter.

b. Kerja Sama

Kerja sama berarti bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa karakter kerja sama dapat tumbuh ketika siswa yang mendapatkan peran suatu tokoh saling berinteraksi untuk mencapai penampilan yang memuaskan. Mereka terlibat aktif dan saling diskusi tentang isi cerita yang akan diperankan sehingga permainan peran yang ditampilkan tidak menyimpang dengan cerita aslinya.

Selain itu, siswa yang mendapatkan tugas sebagai pengamat mereka juga saling berdiskusi mengenai penampilan dari permainan peran yang telah dilakukan. Tujuannya adalah supaya hasil pengamatan yang dilakukan adalah secara objektif.

Perilaku kerja sama tidak hanya ditunjukkan siswa siswi kelas X (5) ketika pembelajaran saja namun, perilaku itu juga terus dilakukan ketika diluar jam pembelajaran. Hal itu ditunjukkan dengan kekompakan siswa siswi kelas X (5) ketika akan diadakan lomba

kebersihan kelas dan mereka saling bekerja sama untuk memperoleh hasil yang diinginkan yakni menjadi juara kelas terbersih.¹⁰¹

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Karno selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam:

“Jadi pas selesai saya bagi mereka dengan perannya masing-masing pada tiap kelompok, itu biasanya anak-anak langsung saling diskusi begitu. Sehingga, diskusi tersebut merupakan bentuk dari karakter kerja sama.”¹⁰²

Di sisi lain, Gustiar Adi Segara salah satu siswa dari kelas X (5) juga berpendapat:

“Iya kak bisa juga tumbuh sikap kerja sama atau gotong royong. Contohnya ya seperti pas kita dapat peran yang berhubungan ya pasti kita diskusi dulu sebelum tampil ke depan. Kayak saya waktu itu dapat peran sebagai Khalifah Abu Bakar, nah jadi saya saling diskusi saling kolaborasi sama teman saya yang dapat peran sebagai Khalifah Umar. Biasanya kita kayak praktik dulu waktu bicaranya itu jadi pas maju ke depan kelas tidak terlalu grogi dan tidak terlalu bingung.”¹⁰³

Hal tersebut diperkuat lagi dengan pendapat dari Mohammad

Lukman Hakim yang juga merupakan siswa dari kelas X (5) yaitu:

“Lebih tepatnya ya membahas isi cerita itu kak. Jadi kita yang jadi pengamat itu rundingan gitu lah tentang isi cerita apa sudah sesuai apa belum, kalau kurang sesuai itu yang bagian mananya, kan nanti kita bisa berkomentar waktu di akhir nanti.”¹⁰⁴

¹⁰¹ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

¹⁰² Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

¹⁰³ Gustiar Adi Segara, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 12 Februari 2025.

¹⁰⁴ Mohammad Lukman Hakim, diwawancara Penulis, Banyuwangi 12 Februari 2025.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa adanya karakter kerja sama yang tumbuh dari dalam diri siswa ketika mereka membahas isi cerita dari permainan peran tentang pengangkatan Khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab serta dakwah yang dilakukan.

c. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter yang tumbuh dalam diri siswa ketika pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*. Sebagaimana observasi yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa ketika guru memberikan tugas masing-masing bagi semua siswa, mereka seakan berkewajiban terhadap tugas tersebut. Siswa yang telah terpilih untuk memerankan suatu tokoh akan mencari referensi lebih banyak lagi untuk mengetahui dengan jelas tokoh yang akan diperankan. Mereka akan mendalami isi cerita dari skenario yang telah ditentukan.

Siswa yang bertugas sebagai pengamat juga akan melakukan hal yang sama. Sehingga ketika permainan peran dimulai mereka bisa mengamati secara seksama. Karakter tanggung jawab tumbuh karena dipengaruhi oleh suatu kewajiban bagi siswa untuk mereka dapat memahami isi cerita maupun cerita.

Perilaku yang sama yaitu tanggung jawab juga berhasil siswa wujudkan dalam diri masing-masing yang dicontohkan dengan peduli terhadap lingkungan sekolah yakni dengan menjaga kebersihan seperti

membuang sampah pada tempatnya. Hal itu merupakan salah satu bentuk tanggung jawab seorang siswa.¹⁰⁵ Hasil dari observasi tersebut diperkuat oleh penuturan dari Bapak Karno:

“Bisa, jadi sikap atau perilaku ini biasanya lebih mudah muncul ya atau tumbuh dari anak-anak yang mendapat peran tertentu. Apalagi kalau perannya itu seperti tokoh besar Islam yang sangat berpengaruh ya seperti pada materi ini itu yang meranin tokoh Khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq sama Umar bin Khattab. Tapi mereka yang terpilih itu juga sudah saya sesuaikan dengan karakteristiknya jadi gak terlalu kesulitan waktu menampilkan atau memerankan.”¹⁰⁶

Salah satu siswa dari kelas X (5) yakni Syifa Salsabila Ardiningsih juga memberikan penuturan:

“Tanggung jawab itu menurut saya sama seperti kewajiban sih kak. Jadi kalau kita punya tanggung jawab berarti kita wajib melakukan hal tersebut. Jadi kalau tanggung jawab kita atau kewajiban kita sebagai siswa ini yang mempelajari materi pelajaran. Nah saat *role playing* ini kita memang selalu membiasakan untuk membaca teks skenarionya dulu, dipahami baru bisa dilaksanakan.”¹⁰⁷

Hal tersebut juga senada dengan penjelasan dari salah satu siswa kelas X (5) yaitu Muthia Afifah Budiyo:

“Iya kak perilaku tanggung jawab bisa tumbuh tidak hanya ketika menjadi peran suatu tokoh tapi juga saat menjadi pengamat. Karena saya dan teman-teman sekelas itu punya tanggung jawab pribadi untuk dapat mengamati kegiatan permainan peran yang berlangsung.”¹⁰⁸

¹⁰⁵ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

¹⁰⁶ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

¹⁰⁷ Syifa Salsabila Ardiningsih, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

¹⁰⁸ Muthia Afifah Budiyo, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 11 Februari 2025.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter tanggung jawab sama halnya dengan suatu kewajiban. Siswa berkewajiban terhadap tugas yang telah didapatkan untuk lebih memahaminya. Baik siswa yang mendapatkan peran sebagai suatu tokoh maupun siswa yang mendapatkan tugas sebagai pengamat, mereka senantiasa memahami isi dan juga alur cerita.

d. Kreatif

Karakter yang juga dapat tumbuh ialah kreatif. Kreatif berarti mampu menciptakan hal-hal yang baru dengan menggunakan suatu ide. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa pada pelaksanaan permainan peran yang dilakukan siswa biasanya mereka menyelipi dengan hal-hal atau inovasi baru sehingga permainan peran yang ditunjukkan tidak terlalu monoton. Biasanya mereka tambahkan dengan gurauan yang masih menyangkut dengan materi supaya tidak terlalu jenuh.

Perilaku kreatif jika ditunjukkan siswa siswi kelas X (5) diluar kegiatan pembelajaran yaitu dengan mereka membuat kerajinan seperti hiasan untuk dinding kelas mereka.¹⁰⁹

Sebagaimana pernyataan dari Bapak Karno selaku guru sejarah kebudayaan Islam kelas X (5):

¹⁰⁹ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

“Ya anak-anak itu kalau dibilang kreatif mayoritas iya, karena dari segi zaman dan teknologi sekarang juga mendukung sekali untuk mereka. Apalagi bermain peran ini kan sifatnya tujuannya juga untuk membangkitkan kreatifitas mereka. Dari mereka yang bisa berpikir lebih atau menghayal mungkin kalau zaman sekarang pemerintahan seperti pas dipegang Abu Bakar ash-Shiddiq itu kira-kira gimana ya, hal-hal seperti itu kan bisa membangkitkan daya pikir lebih bagi siswa.”¹¹⁰

Hal tersebut juga senada dengan ungkapan dari Gustiar Adi

Segara siswa dari kelas X (5) yakni:

“Iya kak bisa. Jadi kadang kalau bermain peran itu misal pada materi kerajaan Islam ya kita main inovasi lah supaya gimana bisa kaya lebih mendalami dari peran suatu tokoh, misal peran raja ya kita bikin seperti mahkota dari kertas gitu kak.”¹¹¹

Diperkuat lagi oleh pendapat dari Mohammad Lukman Hakim

yang merupakan siswa dari kelas X (5) yakni:

“Kalau kreatif ini kan kita inovasi gitu ya kak, jadi biasanya kita tambahkan pantun sehingga teman-teman yang memperhatikan itu tidak cepat bosan.”¹¹²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pada saat pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan

menggunakan model *role playing* di kelas X (5) MAN 3 Banyuwangi, mampu menumbuhkan kreatifitas pada siswa. Siswa cenderung akan menggunakan ide-ide kreatif mereka sehingga suasana dari permainan peran bisa lebih sesuai.

¹¹⁰ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

¹¹¹ Gustiar Adi Segara, diwawancara Penulis, Banyuwangi 12 Februari 2025.

¹¹² Mohammad Lukman Hakim, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 12 Februari

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Model *Role Playing* Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran yang diterapkan di MAN 3 Banyuwangi kelas X pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam menumbuhkan karakter siswa dapat berjalan dengan lancar sebagaimana mestinya. Meskipun begitu, pada dasarnya setiap model pembelajaran dalam pelaksanaannya tentu masih memiliki kekurangan yang menjadi faktor penghambat dari model tersebut. Namun, keberhasilan dari suatu model pembelajaran juga terdapat faktor pendukung yang menjadi penunjang. Berikut ini adalah faktor pendukung dan penghambat dari model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi.

a. Faktor Pendukung

1) Faktor Guru

Guru menjadi salah satu hal yang wajib dalam pelaksanaan pembelajaran dan terwujudnya tujuan pembelajaran. Guru berperan untuk mendidik dan membimbing siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus menjadi pendengar bagi siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran alangkah baiknya jika guru memahami karakteristik dari masing-masing siswa sehingga guru akan lebih mudah dalam memberikan pengajaran.

Sebagai guru sejarah kebudayaan Islam yang pelajaran tersebut lebih sering membuat siswa merasa bosan maka, guru harus dapat menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi terkait. Guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam juga sering membuat evaluasi bagi diri sendiri mengenai kekurangan atau ketidaksesuaian dalam mengajar. Hal tersebut tentu sangat mendukung dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.¹¹³ Diperkuat dengan pendapat dari Ibu Wilis Anggraeni selaku Waka Kurikulum:

“Jadi memang guru disini kan diwajibkan membuat modul ajar sebelum memulai pembelajaran ya, nah dari situ seharusnya guru bisa merancang dengan sebaik mungkin. Saya selaku wakakur juga sering mengontro kinerja guru mbak, kadang kalau kurang sesuai ya saya suruh buat membenarkan.”¹¹⁴

Hal tersebut diperkuat lagi dengan pendapat dari Bapak Karno yaitu:

“Kalau untuk guru sendiri biasanya memang ada evaluasi diri, seperti saya sendiri ini. Setelah selesai pembelajaran pasti saya menganalisis seperti apa yang kurang dari pembelajaran tadi mungkin dari segi kurang semangatnya siswa seperti itu. Jadi saya milih *role playing* dengan bantuan LCD Proyektor itu ya tujuannya supaya siswa bisa lebih mudah paham lah.”¹¹⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru menjadi salah satu faktor

¹¹³ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

¹¹⁴ Wilis Anggraeni, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 8 Februari 2025.

¹¹⁵ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

pendukung dari terwujudnya karakter siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*.

2) Faktor Siswa

Pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*, mayoritas siswa lebih aktif dan tidak jenuh. Terlebih disaat permainan peran dimulai, banyak siswa yang sangat antusias dalam mengamati dan mendengarkannya. Siswa yang aktif dapat dengan mudah menjalankan tugas yang diberikan oleh guru.¹¹⁶ Hasil observasi ini diperkuat dengan pendapat dari Bapak Karno:

“Siswa kita kan heterogen ya. Latar belakang beda, kemampuan juga beda maka bagaimana saya sebagai guru itu bisa menyesuaikan perbedaan tersebut. Tapi kenapa bisa jadi faktor pendukung untuk *role playing* itu, dari keberagaman anak-anak itu justru malah bisa memunculkan inovasi-inovasi baru yang dari inovasi tersebut mampu menumbuhkan sikap-sikap seperti kreatifitas siswa itu sendiri. Dan mereka ini tidak pernah merasa berbeda itu yang menjadi potensi.”¹¹⁷

3) Faktor Bahan Ajar

Bahan ajar yang terdapat di MAN 3 Banyuwangi seperti buku LKS pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sesuai dengan aturan Kemenag dan buku-buku lain yang relevan.¹¹⁸

¹¹⁶ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

¹¹⁷ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

¹¹⁸ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

4) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang terdapat di MAN 3 Banyuwangi menjadi salah satu faktor pendukung dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan model *role playing*. Sebagaimana pendapat dari Bapak Karno:

“Madrasah kita ini sudah menggunakan LCD proyektor yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Saya juga sering menampilkan beberapa video pembelajaran yang diselingi dengan contoh-contoh perilaku yang sesuai supaya ya dapat ditirukan sama anak-anak.”¹¹⁹

Beberapa sarana dan prasarana yang biasa digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari adalah:

(a) Perpustakaan

Salah satu sarana dan prasarana yang mendukung adalah adanya perpustakaan yang memadai. Perpustakaan yang terdapat di MAN 3 Banyuwangi dilengkapi dengan fasilitas seperti AC, meja diskusi, komputer dan koneksi internet yang

baik. Dengan adanya fasilitas seperti perpustakaan yang layak dan memadai diharapkan mampu membuat siswa lebih mudah

dalam mencari ilmu pengetahuan yang mungkin tidak ada di buku LKS. Selain itu, dengan fasilitas tersebut siswa akan menjadi lebih nyaman ketika belajar ataupun mencari materi

pelajaran di dalam perpustakaan.

¹¹⁹ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

(b) Koneksi Internet yang Cukup Baik

Dengan adanya koneksi internet yang cukup baik di kalangan Madrasah, memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam mencari sumber pengetahuan. Apalagi guru tidak membatasi siswa dalam menggunakan fasilitas seperti handphone dalam pembelajaran selagi dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Siswa diberikan kebebasan untuk mencari di berbagai website, tujuannya adalah supaya siswa bisa mempunyai pengetahuan lebih.¹²⁰

(c) LCD Proyektor

LCD proyektor merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Menurut Hamalik, penggunaan dari media LCD Proyektor mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.¹²¹

Sebagaimana pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terdapat di MAN 3 Banyuwangi dengan menggunakan media proyektor pada saat sebelum permainan peran dimulai, terlihat Sebagian banyak siswa antusias dan menyimak yang

¹²⁰ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

¹²¹ Maryono Maryono, Happy Susanto, and Aldo Redho Syam, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Di Sekolah," *Journal of Islamic Education and Innovation* 3, no. 2 (2022): 108, <https://doi.org/10.26555/jiei.v3i2.6720>.

dipaparkan di proyektor tersebut. Sehingga tugas guru menjadi lebih ringan dalam mengontro kegiatan belajar dari siswa.¹²²

b. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat dari penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X dalam menumbuhkan karakter siswa di MAN 3 Banyuwangi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil bahwa siswa yang kurang dalam antusias ketika permainan peran dimulai menjadi salah satu faktor terhambatnya pelaksanaan dari model pembelajaran tersebut. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan menjadi pengamat dalam jalannya kegiatan bermain peran.¹²³ Ibu Wilis Anggraeni selaku Waka Kurikulum juga berpendapat:

“*Role playing* itu kan bermain peran kan ya, jadi saya rasa kalau ditanya tentang faktor penghambatnya itu ya dari siswa sendiri. Karena mengutamakan penampilan jadi pasti butuh keberanian untuk tampil di depan teman-temannya. Ya kalau dari siswa sendiri tidak mau berusaha, otomatis akan jadi penghambat dalam pelaksanaan dari model pembelajaran tersebut.¹²⁴

Hal tersebut senada dengan penuturan dari Bapak Karno:

“Ya memang dari faktor penghambat itu gak semua anak mau memainkan peran itu kan cenderung anak itu kadang malu atau gimana, mangkanya seperti yang saya jelaskan tadi kita harus

¹²² Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

¹²³ Observasi di MAN 3 Banyuwangi, 3 Februari dan 10 Februari 2025.

¹²⁴ Wilis Anggraeni, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 8 Februari 2025.

pintar bagaimana mengklasifikasikannya. Kadang kebanyakan anak memainkan peran juga malu, padahal punya potensi dalam diri.”¹²⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat dari penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 3 Banyuwangi adalah terdapat pada siswa. Beberapa siswa merasa dirinya masih kurang pantas atau bahkan merasa kurang percaya diri ketika akan memainkan peran suatu tokoh.

Tabel 4. 3
Temuan Data

No.	Fokus Penelitian	Temuan Data	Informan
1.	Penerapan model <i>role playing</i> pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas X dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi	a) Kegiatan Pendahuluan, Apersepsi, Menjelaskan tujuan pembelajaran. b) Menjelaskan materi. c) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan membagikan teks skenario. d) Guru menentukan pengamat. e) Bermain peran, guru mengamati tiap kelompok. f) Diskusi dan evaluasi. g) Kesimpulan.	a. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam b. Siswa kelas X (5)
2.	Dampak model <i>role playing</i>	a) Kerja sama Siswa akan akan	a. Guru mata pelajaran

¹²⁵ Karno, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi 10 Februari 2025.

	pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas X dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi	saling bekerja dengan kelompoknya untuk menghasilkan permainan peran yang baik dan sesuai. b) Tanggung jawab Siswa yang memperoleh peran sebagai tokoh besar dalam Islam akan berusaha sebaik mungkin untuk mendalami karakternya, hal itu sebagai bentuk tanggung jawab atau kemandiriannya. c) Kreatif Siswa membuat inovasi tersendiri saat permainan peran supaya terlihat lebih menarik lagi.	Sejarah Kebudayaan Islam b. Siswa kelas X (5)
3.	Faktor pendukung dan penghambat model <i>role playing</i> pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas X dalam menumbuhkan karakter siswa MAN 3 Banyuwangi	a) Faktor pendukung Guru yang profesional, siswa yang aktif, bahan ajar yang lengkap, dan sarana prasarana yang mendukung b) Faktor penghambat Siswa yang kurang percaya diri padahal mempunyai potensi dalam diri	a. Waka kurikulum b. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di MAN 3 Banyuwangi, akan diperiksa keterkaitannya dengan teori yang relevan. Untuk menjawab permasalahan yang terdapat di lapangan, maka

pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci sesuai fokus penelitian yang telah dipilih.

1. Penerapan Model *Role Playing* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan di MAN 3 Banyuwangi pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X adalah model *role playing* atau bermain peran. Berikut merupakan tahapan dari penerapan model *role playing* yang terdapat di kelas X (5) pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 3 Banyuwangi:

a. Tahapan Perencanaan

Perencanaan merupakan kunci untuk mencapai suatu tujuan secara efektif dan efisien. Sehingga dalam pembelajaran, perencanaan sangat penting untuk dilakukan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan temuan data mengenai tahapan perencanaan penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X diaktualisasikan dalam bentuk modul ajar. Selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas X, Bapak Karno selalu menyusun modul ajar yang disesuaikan dengan kebijakan yang ada sebelum akhirnya pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai. Selain itu, guru juga membuat teks skenario yang akan digunakan siswa dalam bermain peran.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Hanafiyah dan Suhana terkait penyusunan modul ajar dan membuat teks skenario merupakan langkah awal dalam penerapan model *role playing*. Sehingga, sangat penting bagi guru untuk membuat perencanaan pembelajaran seperti modul ajar yang sesuai dengan aturan untuk mendapatkan kegiatan pembelajaran yang sesuai.

b. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan selanjutnya dalam penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X adalah tahapan pelaksanaan. Pada tahap ini, perencanaan pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk modul ajar akan dilaksanakan. Terdapat beberapa langkah dalam penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 3 Banyuwangi, yakni:

1) Guru memberi penjelasan singkat tentang materi terkait

Hal ini dimaksud dengan tujuan supaya siswa memiliki sedikit gambaran tentang materi yang akan dipelajari bersama.

Selain itu, juga dapat dijadikan acuan bagi siswa untuk mencari informasi lebih banyak tentang materi yang akan dipelajari.

2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan kemudian membagikan teks skenario yang telah disusun.

Pada tahap ini, guru akan membagi siswa menjadi kelompok besar dengan berdasarkan karakteristik pada diri siswa masing-masing. Sehingga, siswa tidak akan terlalu kesulitan ketika

mendapatkan perannya. Siswa juga saling bekerja sama dengan kelompoknya untuk memahami skenario dan dapat memerankan dengan baik. Hal ini merupakan salah satu bentuk dari karakteristik model *role playing* yaitu kolaboratif.

Selain itu, pada tahap ini lebih berfokus pada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan berperan sebagai karakter tertentu. Mereka saling berpartisipasi dan interaksi langsung dalam percakapan dan tindakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakteristik dari *role playing* yaitu interaktif dapat terwujud.

3) Guru menentukan pengamat.

Setiap kelompok akan maju ke depan kelas untuk memainkan peran secara bergantian, sembari bergantian maka siswa kelompok akan mengamati permainan peran dari kelompok yang maju.

4) Bermain peran.

Ketika permainan peran dimulai, semua siswa dengan tugasnya masing-masing harus telah siap dan guru akan mengontrol jalannya permainan peran tersebut. Dalam permainan peran yang berlangsung, siswa berusaha memberikan inovasi baru supaya kegiatan permainan peran yang dilakukan tidak terlalu membosankan, hal itu termasuk bentuk dari karakteristik model *role playing*.

Berdasarkan hasil observasi di atas, selaras dengan pendapat dari Hanafiyah dan Suhana yang menyatakan bahwa langkah-langkah dari model *role playing* adalah sebagai berikut:

a) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar untuk kemudian diberikan teks skenario.

Pada tahap ini, guru akan membagi seluruh siswa menjadi kelompok besar kemudian, guru akan membagikan teks skenario yang telah disusun sebelumnya.

b) Masing-masing kelompok mengamati skenario yang sedang diperankan.

Tiap kelompok akan maju ke depan untuk bermain peran secara bergantian, sedangkan kelompok yang belum mendapatkan kesempatan untuk maju akan langsung diberikan tugas untuk mengamati kelompok yang sedang memainkan perannya.

c) Memanggil siswa untuk melakonkan skenario.

Siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan bersama dengan kelompoknya masing-masing dan siswa juga harus dapat mendalami tokoh yang diperankan.

Namun terdapat beberapa langkah atau tahapan yang kurang sesuai dengan pendapat dari Hanafiyah dan Suhana ketika pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan *role playing* di kelas X (5) MAN 3 Banyuwangi yakni guru tidak

menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari teks skenario terlebih dahulu, akan tetapi guru langsung membagi siswa menjadi tiga kelompok besar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa masing-masing baru kemudian guru akan membagikan teks skenarionya.

c. Tahapan Evaluasi

Evaluasi menjadi tahapan terakhir dalam kegiatan pembelajaran. Model *role playing* yang diterapkan pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 3 Banyuwangi juga menerapkan tahap evaluasi di akhir pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ialah guru sejarah kebudayaan Islam melakukan evaluasi dengan memberikan tugas kepada masing-masing siswa berupa ringkasan terkait permainan peran yang telah dilakukan oleh tiap kelompok.

Hal tersebut memiliki perbedaan dengan pendapat dari Hanafiyah dan Suhana yang menyatakan bahwa pada langkah pembelajaran dengan menggunakan *role playing* ialah guru akan membagikan lembar kerja pada tiap kelompok untuk memberi penilaian atas penampilan dari masing-masing kelompok sebagai bahan evaluasi siswa.

2. Dampak Model *Role Playing* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.

Tujuan dari model *role playing* tersebut ialah untuk menumbuhkan karakter pada siswa MAN 3 Banyuwangi. Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti pada penelitian ini, dikemukakan bahwa siswa kelas X (5) pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) telah menunjukkan adanya perwujudan dari karakter yang baik.

Temuan peneliti tersebut selaras dengan pendapat dari Djamarah dan Zain yang menuturkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dalam penerapannya yaitu keterlibatan aktif siswa, pengembangan keterampilan sosial siswa yang ditunjukkan dengan saling melakukan interaksi terkait permainan peran dan meningkatkan kreatifitas siswa.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Model *Role Playing* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi.

Faktor pendukung dan penghambat dari penerapan model *role playing* menjadi suatu hal yang juga harus dipertimbangkan. Sebagaimana pendapat dari Bapak Karno pada saat wawancara mengatakan bahwa penerapan dari suatu model pembelajaran akan dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat.

Faktor pendukung dari penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 3 Banyuwangi yakni:

a. Faktor Guru

Guru menjadi faktor yang paling berpengaruh terhadap jalannya kegiatan pembelajaran. Sebagaimana pendapat dari Bapak Karno saat wawancara yang menyatakan bahwa dengan adanya guru yang profesional maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Husnaeni yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif tentu didukung oleh sikap efektif dari seorang guru. Karena guru yang profesional pasti akan melaksanakan pembelajaran secara efektif.

b. Faktor Siswa, Bahan Ajar, Sarana dan Prasarana

Faktor pendukung lainnya dari model pembelajaran *role playing* ialah siswa yang selalu aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan ialah mayoritas siswa yang aktif dapat memberikan pengaruh terhadap siswa lain untuk lebih antusias. Selain itu, bahan ajar yang digunakan serta sarana dan prasarana yang memadai juga dapat membuat kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mudah diterima.

Hal tersebut selaras dengan pendapat dari M. Choirul Muzaini dan Umi Salamah dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa siswa yang selalu aktif dan antusias dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor internal pendukung pembelajaran.

Penjelasan mengenai sarana dan prasarana yang mendukung untuk membuat pembelajaran lebih lancar ialah senada dengan fungsi sarana menurut Dikdasmen Depdikbud yang mana sarana menjadi hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena sarana dan prasarana pendidikan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

Selain faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat dari penerapan model *role playing* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 3 Banyuwangi yakni dari siswa. Siswa yang dimaksud disini adalah siswa yang kurang antusias dan merasa canggung ketika maju kedepan untuk bermain peran. Sehingga, dapat memberikan dampak yang kurang baik dan kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan pernyataan dari Djamarah dan Zain yang mana salah satu faktor penghambat dari model *role playing* adalah siswa yang merasa canggung atau tidak nyaman dikarenakan harus maju kedepan kelas untuk bermain peran.

Dari beberapa temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan dari model *role playing* tentu dipengaruhi oleh faktor pendukung dan faktor penghambat. Sehingga, pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* harus dapat dilaksanakan sebaik mungkin untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah rangkuman yang diperoleh.

1. Model *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menumbuhkan dan membentuk karakter pribadinya. Model pembelajaran ini dapat dilakukan dalam tiga tahapan inti yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Dalam tahap perencanaan, guru akan menyusun modul pembelajaran dan merancang skenario yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemudian pada tahap pelaksanaan ialah siswa akan melaksanakan kegiatan bermain peran dengan bimbingan dari guru dan menyesuaikan pada langkah-langkah dari model *role playing*. Pada tahap terakhir yakni tahap evaluasi guru bersama siswa memberi pendapat tentang permainan peran yang telah dilakukan dan seluruh siswa membuat ringkasan dari materi yang telah dipaparkan pada permainan peran.

2. Penerapan model *role playing* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas x memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa dari waktu ke waktu. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perilaku kerja sama antar siswa yang mendapat peran bersama maupun yang sebagai pengamat. Selain itu, perilaku tanggung jawab juga

muncul dalam diri masing-masing siswa ketika mendapatkan tugasnya dan kreatifitas yang dilakukan saat permainan peran berlangsung.

3. Beberapa hal yang menjadi penunjang atau pendukung keberhasilan dari model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam diantaranya ialah guru yang kompeten dan menguasai materi serta teknik pengajaran, partisipasi aktif dari siswa, ketersediaan bahan ajar yang relevan, serta sarana dan prasarana yang memadai. Salah satu hambatan dalam pelaksanaan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas x ialah berasal dari faktor internal siswa. Hambatan ini muncul karena sebagian siswa menunjukkan kurangnya antusiasme atau minat ketika mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tersebut.

B. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat dibuat berdasarkan penelitian ini.

1. Bagi Guru

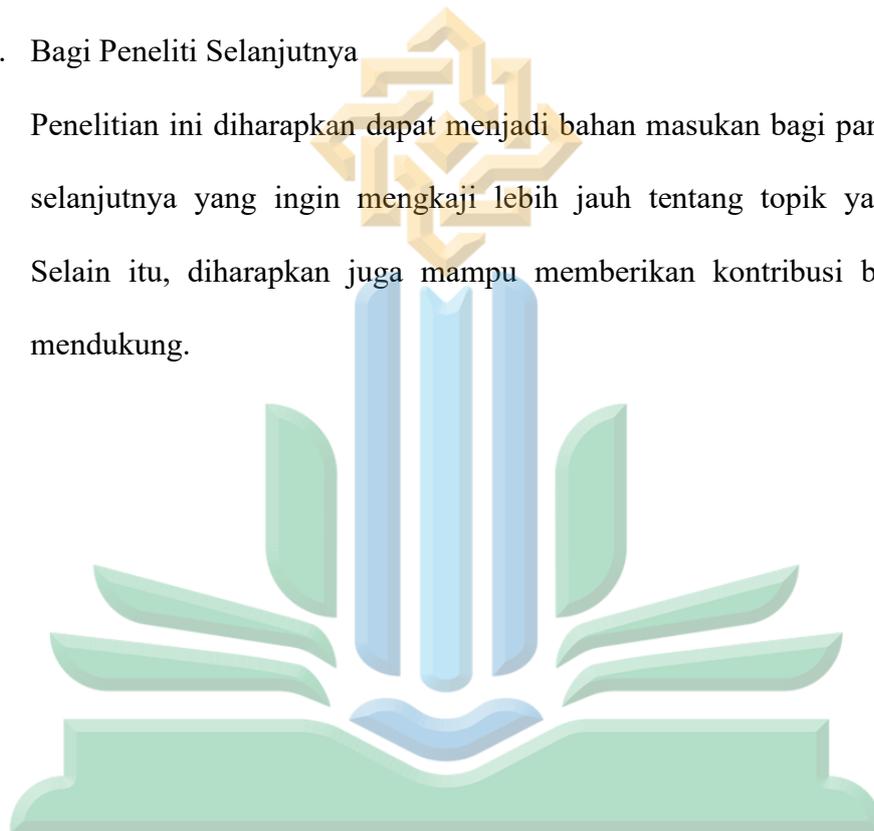
Guru sebaiknya meningkatkan kualitas pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran *role playing* serta memberikan arahan yang mampu memperkuat nilai-nilai karakter siswa agar mereka terbiasa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa dapat lebih aktif dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga karakter yang telah tumbuh dapat terus berjalan dengan baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi para peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih jauh tentang topik yang sama. Selain itu, diharapkan juga mampu memberikan kontribusi baru yang mendukung.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Jakub Saddam, Putu Ari Dharmayanti, Vibry Andina Nurhidayah, Siti Isma Sari Lubis, Randi Saputra, William Sandi, Sri Maulidina, Vidya Setyaningrum, Luh Putu Sri Lestari, Wulan Wahyu Ningrum, Nur Muji Astutik, Nelly, Fitri Susanti Ilyas, Akhmad Ramli, Yusi Kurniati, dan Christina Yuliasuti. *Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Amalia, Citra Nurul, Oking Setia Priatna, dan Yono. "Pengaruh Pembiasaan Shalat Dhuha Terhadap Karakter Siswa- Siswa MAN 1 Kabupaten Bogor." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 13 (2021): 165-172.

Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022.

Andini Br Ginting, Liza. "Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Kelas VII Di MTS Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole." UIN Ar-Raniry Darussalam Aceh, 2022.

Asiva Noor Rachmayani. *Penelitian Kualitatif*. Wal ashri Publishing, 2020.

Asrul, Abdul Hasan Saragih, dan Mukhtar. *Evaluasi Pembelajaran*. Perdana Publishing, 2022.

Darmalinda dan Fadriati. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)." *Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2024): 92-107. <https://doi.org/10.51729/91375>.

Diarini, Nonie Risma. "Penggunaan Metode Role Playing untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V di Madrasa Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021.

Dulyapit, Apit, dan Dina Novianti Arifah. "Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Karakter Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2024): 1–12.

Fadhallah. *Wawancara*. Jakarta Timur: UNJ Press, 2021.

Fadilah, Rabi'ah, Wahab Syakhirul Alim, AINU ZUMRUDIANA, IIN WIDYA LESTARI, Achmad Baidawi, dan Alinea Dwi Alisanti. *Pendidikan Karakter*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media, 2021.

Fauziah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, dan Hidayatur Rofiyana. "Implementasi

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 7–19. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>.

Hamidah, Alfi Zahrotul, Andi Warisno dan Nur Hidayah. “Manajemen Kurikulum dalam Meningkatkan Karakter Religius Peserta Didik.” *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman* 7, no. 02 (2021): 1–9.

Hasmar, Abdul Haris. “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah.” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

Karnia, Nia, Jeani Rida, Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, dan Muhammad Galih. “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 121-136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.

Khayati, Nuril Lailatul. “Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Mamba’ul Huda Tegalsari Banyuwangi. Skripsi, UIN Khas Jember, 2021.

Lestari, Fipin, Fransisca Maylita, Nurul Hidayah, dan Porita Devi Junitawati. *Memahami Karakteristik Anak*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020.

Maryono, Maryono, Happy Susanto, dan Aldo Redho Syam. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak di Sekolah.” *Journal of Islamic Education and Innovation* 3, no. 2 (2022): 106–115. <https://doi.org/10.26555/jiei.v3i2.6720>.

Masnu’ah, Syafira, Nyanyu Khadijah, dan Ermis Suryana. “Analisis Kebijakan Pendidikan Islam dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 (Sisdiknas).” *Modeling1: Jurnal Program Studi PGMI* 9, no. 1 (2022): 11–30.

Muhith, Abd., Rachmad Baitulah, dan Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: BILDUNG, 2020, 109.

Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.

Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative, 2023.

Nasution, Irma Suryani, Hasan Zaini, dan Irman. “Konsep Konselor Perspektif Qur’an; Tafsir Al- Qur’an An -Nahl Ayat 125-128.” *Jurnal Bimbingan*

dan *Konseling Islam* 4 (2024): 11–16.
<https://doi.org/10.55352/bki.v4i1.949>.

Nurulhaq, Dadan dan Titin Supriastuti. *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Bandung: CV Cendekia Press, 2020.

Nusaibah, Afaf Wafiqoh, Wahyu Ramadan, Yazida Ichsan, M.Sahrul Qhodi Alam, dan Imam Safi'i. "Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial." *Tarlim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>.

Prasetya, Widya Ela. "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, UIN KHAS Jember, 2024.

Pulungan, Suyuthi. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Amzah, 2021.

Purnomo, Agus, Maria Kanusta, Fitriyah, Muhammad Guntur, Rabiatul Adawiyah Siregar, Supardi Ritonga, Sri Ilham Nasution, Siti Maulidah, dan Nora Listanti. *Pengantar Model Pembelajaran*. Bima: Yayasan Hamjah Diha, 2022.

Regiani, Ega, dan Dinie Anggraenie Dewi. "Pudarnya Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Masyarakat di Era Globalisasi." *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2021): 30–38. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1402>.

Sari, Sioratna Puspita dan Jessica Elfani. "Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3150>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sutikno, Sobry. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica, 2019.

Syarifah, Lailatus. Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember." Thesis, UIN KHAS Jember, 2024.

Qiyadah, Robbaniyah. *Strategi dan Metode Pembelajaran PAI*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2023.

Rodliyah. *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Jember: IAIN Jember Press, 2021.

- Rohman, Miftahur. "Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Pengembangan Karakter Siswa." *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 2022, 131-144. <http://dx.doi.org/10.47466/hikmah.v18i2.211>.
- Saihu. "Konsep Pembaharuan Pendidikan Islam Menurut Fazlurrahman." *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2020): 83–99. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.76>.
- Surya, Prastio, dan Muhammad Husnur Rofiq. "Internalisasi Nilai Karakter Jujur dalam Proses Pembelajaran di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2021): 31–37. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.65>.
- Tarumasely, Yowelna. *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Lamongan: Academia Publication, 2022.
- Umrati dan Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif (Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan)*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020.
- Usman Asep Tutun, Masripah, Wilda Risma Agesty, dan Nenden Munawaroh. "Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)." *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024).
- Vega, Nofvia De, Raharjo, Ns. Susaldi, Laurensius Laka, Isnandar Slamet, Sulaiman, Kusman Rukmana, Gamar Abdullah, Eka Jayadiputra, Adnan Yusufi, Nurbaiti, Lilis Nurteti, dan Hartutik. *Metode dan Model Pembelajaran Inovatif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Wahyuni, Desi, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah, dan Finy Muslihatuz Zahro. "Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 01, no. 01 (2022): 36-50.

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Paundri Nizar Ullynuha
 NIM : 212101010002
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Implementasi Metode Role Playing Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2024/2025”** adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 Mei 2025

Saya menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



Paundri Nizar Ullynuha
 212101010002

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Karno, S.Pd.I
Instansi	: MAN 3 BANYUWANGI
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Fase	: E
Kelas / Semester	: X / Genap
Tema	: Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin
Materi Pokok	: Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab
Alokasi Waktu	: 4 JP (4x40 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik telah mengetahui Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab secara umum 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Berakhlak mulia • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Bergotong-Royong • Berkebinekaan Global 	
D. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> • Berkeadaban (<i>Ta'addub</i>) • Keteladanan (<i>Qudwah</i>) • Kewarganegaraan dan Kebangsaan (<i>Muwatanah</i>) • Mengambil jalan tengah (<i>Tawassut</i>) • Berimbang (<i>Tawazun</i>) • Lurus dan tegas (<i>I'tidal</i>) • Kesetaraan (<i>Musawah</i>) • Musyawarah (<i>Syura</i>) • Toleransi (<i>Tasamuh</i>) • Dinamis dan inovatif (<i>Tathawwur Wa Ibtikar</i>) 	
E. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Papan tulis, LCD Proyektor, serta alat tulis lainnya • Buku mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X 	

<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Teks Skenario • LKPD (meringkas alur permainan peran yang telah dilakukan) • Sumber belajar lain yang relevan
F. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
G. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran: Kooperatif • Metode pembelajaran: <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menganalisis proses pemilihan Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab • Siswa dapat menganalisis substansi dan strategi dakwah Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami proses pemilihan Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab • Memahami substansi dan strategi dakwah Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu ketahui tentang Khulafaurrasyidin? • Siapa saja Khulafaurrasyidin itu?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan (15 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (salam, menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran). Guru melakukan apersepsi dan motivasi. <p>Apersepsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa: apa yang kamu ketahui tentang Khulafaurrasyidin dan siapa saja Khulafaurrasyidin itu? Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya. <p>Motivasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran yang akan dilakukan <p>Kegiatan Inti (50 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberi penjelasan singkat tentang materi terkait

- b) Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok besar, yang mana pada setiap kelompok akan dipilih dua orang siswa laki-laki sebagai tokoh utama
- c) Guru menentukan pengamat
- d) Bermain peran

Kegiatan penutup (15 menit)

- a) Guru bersama siswa akan berdiskusi terkait permainan peran yang telah dilakukan
- b) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami
- c) Guru memberi arahan kepada siswa untuk membuat ringkasan terkait permainan peran yang telah dilakukan

E. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Diagnostik

Asesmen dilakukan pada saat pemberian pertanyaan pemantik

No.	Pertanyaan
1.	Apa yang kamu ketahui tentang Khulafaurrasyidin?
2.	Siapa saja Khulafaurrasyidin ini?

Siswa dikatakan berhasil jika menjawab minimal satu pertanyaan pemantik

Asesmen Formatif

Asesmen dilakukan saat siswa berpresentasi bersama teman kelompok

Indikator	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Sikap presentasi: 1. Mengucapkan salam di awal dan di akhir presentasi. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menyampaikan tujuan presentasi. 4. Menatap	Memenuhi semua kriteria sikap presentasi yang baik	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

audiens.				
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat pada teks skenario. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat teks skenario sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami.	1. Sering melihat teks skenario. 2. Penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca teks skenario. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

Asesmen dilakukan dengan cara memerintahkan siswa mengerjakan soal pilihan ganda pada buku paket

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Pengetahuan	Tepat dalam menjawab 10 soal evaluasi	Tepat dalam menjawab 8 soal evaluasi	Tepat dalam menjawab 6 soal evaluasi	Tepat dalam menjawab 4 soal evaluasi

Pedoman penilaian

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah score}}{10} \times 100$$

Contoh: 80

$$\text{Nilai akhir} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

Score	Predikat	Klasifikasi
80-100	A	Sangat Baik
70-80	B	Baik
50-65	C	Cukup
0-50	D	Kurang

Asesmen Sumatif

Asesmen dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran

No.	Nama Peserta Didik	Bab 2	
1.		Mampu menganalisis proses pemilihan Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab	Siswa dapat menganalisis substansi dan strategi dakwah Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq dan Khalifah Umar bin Khattab

Asesmen sumatif juga berlaku ketika siswa mendapati ujian Sumatif Akhir Semester

Asesmen Sikap

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	Siswa terlihat mampu dan terlibat dalam pelaksanaan sholat duha dan sholat duhur berjamaah	Siswa terlihat dalam pelaksanaan sholat duha dan sholat duhur berjamaah	Siswa sedikit terlihat mampu dalam pelaksanaan sholat duha dan sholat duhur berjamaah	Siswabelum mampu dalam pelaksanaan sholat duha dan sholat duhur berjamaah
Berakhlak Mulia	Siswa berlaku sopan dan santun selama kegiatan pembelajaran maupun diluar kegiatan pembelajaran	Siswa berlaku sopan dan santun hanya selama kegiatan pembelajaran	Siswa berlaku sopan dan santun hanya kepada guru atau peserta didik yang lain	Siswa belum menampakkan perilaku sopan dan santun
Mandiri	Siswa terlihat	Siswa	Siswa	Siswa belum

	dan terlibat dalam mengerjakan tugas secara mandiri	terlihat mampu mengerjakan tugas secara mandiri	sedikit terlihat mampu mengerjakan tugas secara mandiri	mampu mengerjakan tugas secara mandiri
Bernalar Kritis	Siswa mampu memperoleh, menganalisis, dan menyimpulkan gagasan mengenai materi pelajaran terkait	Siswa mampu memperoleh dan menganalisis gagasan mengenai materi pelajaran terkait	Siswa mampu memperoleh gagasan mengenai materi pelajaran terkait	Siswa kurang mampu memperoleh gagasan mengenai materi pelajaran terkait
Kreatif	Siswa terlihat dan terlibat mampu dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru yang kreatif	Siswa terlihat mampu dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru yang kreatif	Siswa sedikit terlihat mampu dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru yang kreatif	Siswa belum mampu dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru yang kreatif
Bergotong-Royong	Siswa terlihat dan terlibat mampu dalam kerja sama, saling peduli, dan berbagi dengan peserta didik lain	Siswa terlihat mampu dalam kerja sama, saling peduli, dan berbagi dengan peserta didik lain	Siswa sedikit terlihat mampu dalam kerja sama, saling peduli, dan berbagi dengan peserta didik lain	Siswa belum mampu terlihat dalam kerja sama, saling peduli, dan berbagi dengan peserta didik lain
Berkebinekaan Global	Siswa terlihat dan terlibat	Siswa terlihat	Siswa sedikit	Siswa belum mampu

		mampu berpartisipasi dan menghargai perbedaan dengan peserta didik lainnya	mampu berpartisipasi dan menghargai perbedaan dengan peserta didik lainnya	terlihat mampu berpartisipasi dan menghargai perbedaan dengan peserta didik lainnya	berpartisipasi dan menghargai perbedaan dengan peserta didik lainnya
--	--	--	--	---	--

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

A. Rencana Pengayaan

Siswa yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari siswa lain, guru akan memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

B. Rencana Remedial

- Apabila terdapat >50% siswa belum memahami materi yang diajarkan, maka akan diadakan remedial secara klasikal sehingga mengulangi materi yang diajarkan.
- Apabila terdapat <50% siswa belum memahami materi yang diajarkan, maka akan diadakan remedial secara individual, dengan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang bersangkutan.

LAMPIRAN

A. BAHAN AJAR

A. Khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq

1. Mengenal Abu Bakar ash-Shiddiq

Abu Bakar dilahirkan dua tahun setelah Tahun Gajah yang bertepatan dengan tahun kelahiran Rasulullah Saw. nama asli Abu Bakar adalah Abdullah, dan diberi julukan Abu Bakar (Bakr adalah nama unta yang masih muda). Nama lengkapnya adalah Abu Bakar bin Abu Quhafah bin Murrâh bin Kaab bin Luay bin Ghalib bin Fihir.

Pada masa jahiliah Abu Bakar adalah teman akrab Rasulullah Saw yang selalu bersama-sama mencari Tuhan dan tetap konsisten dengan akhlak mulia. Abu Bakar sering menemani Rasulullah Saw dalam perjalanan dagang ke Negeri Syam, demikian juga ketika seorang pendeta yang menyampaikan tanda-tanda kenabian kepada Abu Thalib dalam sebuah perjalanan dagang ke Negeri Syam, Abu Bakar turut serta dalam

rombongan tersebut.

Saat dewasa, Abu Bakar menjadi penduduk Quraisy yang sangat banyak pengetahuannya, khususnya tentang sejarah dan peninggalan masa lalu. Dia pun menjadi saudagar yang kaya raya, berakhlak mulia, dan selalu menepati janji. Abu Bakar dikenal sebagai orang yang cerdas, bijaksana dan lemah lembut. Sejak memasuki usia balig beliau tidak pernah menyembah berhala, Abu Bakar sangat menyadari betapa batil dan semerawutnya kehidupan beragama di Makkah kala itu.

Dalam jiwanya terdapat keberanian bagai singa yang dapat menggoncang orang yang berusaha menggoyangkan keimanannya. Ketika Rasulullah Saw dimuliakan dengan kerasulannya, Abu Bakar menjadi Assabiqunal Awwalun tanpa keragu-raguan sedikitpun dalam hatinya, sampai-sampai Rasulullah Saw berkata : “Tidaklah aku mengajak seseorang memeluk Islam melainkan dirinya dihindangi keragu-raguan, berbeda halnya dengan Abu Bakar”.

Ketika Rasulullah Saw diisrakan dari Masjidil Haram menuju Masjidil Aqsa, orang-orang mempertanyakan kebenaran peristiwa itu, bahkan banyak diantara mereka yang mendustakan Muhammad, tapi tidak demikian dengan Abu Bakar, beliaulah orang yang pertama mempercayai peristiwa itu dan mengimaninya hingga beliau diberi gelar Ash-Shiddiq.

Dalam peristiwa hijrah ke Madinah, Abu Bakar mendapat kehormatan menemani Rasulullah Saw dan menjadi salah seorang yang berada dalam gua. Dalam sejarah peperangan membela Islam, Abu Bakar selalu ikut serta, tidak ada satu pertempuran pun yang tidak diikutinya. Abu Bakar menjadi pemegang ar-rayah dalam perang Tabuk. Abu Bakar diperintahkan oleh Rasulullah Saw untuk memimpin rombongan haji pada tahun kesembilan hijriyah. Ketika Rasulullah Saw sakit, Abu Bakar diperintahkan oleh beliau menggantikannya menjadi imam sholat.

2. Pengangkatan Abu Bakar as-Shiddiq

Tatkala tersiar kabar tentang meninggalnya Rasulullah Saw, kaum muslimin diliputi kebimbangan tentang siapa pengganti pemimpin mereka. Banyak diantara mereka yang tidak mempercayai berita tersebut dan menganggap bahwa Rasulullah Saw belum meninggal. Dalam keadaan seperti ini Abu Bakar berseru kepada seluruh kaum muslimin dengan pidatonya: “Wahai sekalian manusia, barangsiapa yang menyembah kepada Muhammad, maka Muhammad telah meninggal dunia. Dan barangsiapa yang menyembah Allah, maka Allah tidak pernah akan mati selamanya”.

Abu Bakar kemudian membacakan firman Allah QS. Ali Imran (3) : 144.

وَمَنْ أَعْرَابِكُمْ عَلَىٰ أَنْفُسِكُمْ فِتْلًا أَوْ مَاتَ آفَاقِينَ الرَّسُلَ قَبْلِهِ مَنْ خَلَتْ قَدْ رُسُولٌ إِلَّا مُحَمَّدٌ وَمَا الشُّكْرِيُّنَ ﴿١٤٤﴾ اللَّهُ وَسَيَجْزِي شَيْئًا اللَّهُ يَضُرُّ فَلَنْ عَقَبِيهِ عَلَىٰ يَنْقَلِبُ

“Dan Muhammad hanyalah seorang Rasul; sebelumnya telah berlalu beberapa rasul. Apakah jika dia wafat atau dibunuh kamu berbalik ke belakang (murtad)? Barangsiapa berbalik ke belakang, maka ia tidak akan merugikan Allah sedikit pun. Allah akan memberi balasan kepada orang yang bersyukur. (QS. Ali Imran [3] : 144)

Dengan mendengar pidato Abu Bakar tersebut, kaum muslimin menyadari bahwa Rasulullah Saw benar telah meninggalkan mereka, dan jika bukan karena kebesaran jiwa Abu Bakar, mungkin kaum muslimin tidak bisa menerima kenyataan tersebut.

Kebimbangan selanjutnya adalah tentang siapakah sosok yang dapat menggantikan kepemimpinan Rasulullah Saw. Saat itu, kaum Anshar terbagi menjadi dua golongan besar, Aus dan Khazraj. Mereka berkumpul di Saqifah Bani Saidah (sebuah Balai Irung atau tempat pertemuan) bermaksud memilih pengganti Rasulullah Saw dari kalangan mereka dengan menunjuk Saad bin Ubadah. Kaum Anshar merasa berhak atas jabatan itu karena merekalah yang menolong kaum muslimin ketika hijrah ke Madinah.

Pertemuan di Saqifah Bani Saidah tersebut didengar oleh kaum Muhajirin. Maka Abu Bakar, Umar diikuti sahabat yang lainnya menuju Saqifah Bani Saidah. Muhajirin dan Anshar merasa berhak atas kepemimpinan itu, maka Abu Bakar berkata: “Baik kami dari golongan Muhajirin maupun kalian golongan Anshar merupakan saudara satu agama yang senantiasa menyeru kepada kebaikan melawan kebatilan. Jika kalian menyebutkan tentang kebaikan-kebaikan yang telah kalian lakukan, memang begitulah kenyataannya”.

Saat itu Abu Bakar bermaksud mempersilahkan kepada kaum Muhajirin dan Anshar untuk memilih diantara Umar bin Khathab dan Abu Ubadah menjadi pemimpin mereka, namun Umar bin Khathab berkata “Bukalah tanganmu Wahai Abu Bakar, bukankah Rasulullah Saw telah menyuruhmu menjadi imam sholat bagi kaum muslimin ? Jika Rasulullah Saw sudah percaya kepadamu mengenai soal agama, maka kami akan mempercayai engkau untuk urusan keduniaan, kami serahkan urusan kepemimpinan ini kepada engkau, engkau adalah orang kedua yang berada dalam gua waktu itu, dan engkau adalah orang yang paling dicintai Rasulullah Saw dari pada kami.

Kemudian Umar membaiat Abu Bakar diikuti kaum muslimin.

Dengan demikian, selesai dan sempurna adalah pemakaman Abu Bakar, karena mayoritas kaum muslimin membaikkannya, dimana para sahabat terkemuka saat itu berada di Madinah, kecuali Ali bin Abi Thalib yang sedang mengurus jenazah Rasulullah Saw.

Masa kepemimpinan Abu Bakar yang sangat singkat yaitu 2 tahun 3 bulan 10 hari digunakan untuk menata kembali aqidah kaum muslim setelah tergoncang dengan kepergian Rasulullah Saw. Abu Bakar wafat pada 21 Jumadil Akhir tahun 13 H/ 22 Agustus 634 M. setelah menderita sakit selama kurang lebih 15 hari lamanya. kemudian beliau dimakamkan di kamar Aisyah, disamping makam Rasulullah Saw.

3. Substansi dan Strategi Dakwah Abu Bakar as-Shiddiq

Masa kepemimpinan Abu Bakar yang singkat banyak dihabiskan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul akibat wafatnya Rasulullah Saw. Berbagai hal yang dilakukan Abu Bakar dalam kepemimpinannya tidak lain adalah ingin mewujudkan stabilitas dan membangun kembali masyarakat muslim yang bersatu. Beberapa strategi dilakukan Abu Bakar antara lain :

a. Peristiwa Riddah

Meninggalnya Rasulullah Saw banyak menimbulkan gejala dikalangan umat Islam, salah satunya adalah kaum murtad. Mereka menyatakan keluar dari Islam, ada juga yang masih beriman dan menjalankan sholat tetapi tidak mau menunaikan zakat karena beranggapan bahwa meninggalnya Rasulullah Saw berarti menggugurkan kewajiban mereka untuk menunaikan zakat. Karena itu mereka menentang Abu Bakar.

Karena sikap keras kepala dan penentangan yang dapat membahayakan agama dan pemerintahan, Abu Bakar menyelesaikan persoalan ini dengan apa yang disebut perang Riddah (perang melawan keumurtadan). Khalid bin Walid adalah jenderal yang banyak berjasa dalam perang Riddah ini.

Masa pemerintahan Abu Bakar hampir sama dengan pada masa Rasulullah Saw, bersifat sentral, kekuasaan legislative, eksekutif, dan yudikatif terpusat ditangan khalifah. Selain menjalankan roda pemerintahan, khalifah juga melaksanakan hukum. Meskipun demikian, seperti halnya Rasulullah Saw, Abu Bakar selalu mengajak sahabat-sahabatnya untuk bermusyawarah.

b. Kodifikasi Al-Qur'an

Munculnya perang Riddah menimbulkan banyak korban termasuk

para penghafal Al-Qur'an. Kenyataan ini sangat menghawatirkan dan merugikan. Oleh karena itu Umar bin Khathab mengusulkan kepada Abu Bakar untuk mengumpulkan tulisan-tulisan Al-Qur'an menjadi satu buku.

Khalifah kemudian menunjuk Zaid bin Sabit untuk memimpin pengumpulan ayat-ayat Al-Qur'an tersebut. Zaid bin Sabit ditunjuk karena ia adalah sosok pemuda yang cerdas dan berpengalaman mencatat ayat-ayat Al-Qur'an. Proses kodifikasi ini berlangsung hingga masa pemerintahan khalifah ketiga Usman bin Affan.

c. Perluasan Wilayah

Setelah menyelesaikan urusan perang dalam negeri, Abu Bakar berkonsentrasi merealisasikan cita-cita Rasulullah Saw mengirimkan ekspedisi ke perbatasan Syiria dibawah pimpinan Usamah. Selain itu Abu Bakar menugaskan empat orang panglima yang berkonsentrasi mempersiapkan ekspedisi militer ke Syam. Beliau mengirimkan lima devisi pasukan dengan tugas sebagai berikut :

1. Abu Ubaidah Ibn Jarrah, sahabat yang dijuluki amin hadzihi al-ummah (orang terpercaya dari umat Islam) dikirimkan ke Himsh dan Humah
2. Yazid bin Abu Sufyan dikirim ke Damaskus
3. Syurahbil ibn Hasanah dikirim ke Yordania
4. Amr bin Ash dikirim ke Palestina
5. Ikrimah ibn Abu Jahal, pasukannya ditugaskan untuk selalu siap siaga menyokong keempat devisi diatas bila membutuhkan bantuan.

B. Khalifah Umar bin Khattab

1. Mengenal Umar bin Khattab

Umar bin Khathab lahir 13 tahun setelah kelahiran Rasulullah Saw. Nama lengkapnya Umar bin Khathab bin Nufail bin Adi bin Kaab bin Luay. Umar menghabiskan separuh dari perjalanan hidupnya pada masa jahiliyah. Ia tumbuh pada masa itu, sebagaimana anak-anak Quraisy lainnya. Ia mengungguli anak-anak Quraisy lainnya karena ia termasuk orang yang mau belajar dan pandai baca tulis. Sejak kecil ia tumbuh dan berkembang dalam kehidupan yang keras.

Sebelum masuk Islam Umar sudah terbiasa menyelesaikan berbagai sengketa di kalangan bangsa Arab. Umar terkenal sebagai orang yang bijaksana, bicaranya fasih, penyantun, argumentasinya kokoh dan gigih mempertahankan segala sesuatu yang sudah menjadi tradisi suku Quraisy berupa ritual peribadatan dan sistem sosial.

Beliau dididik menjadi sosok yang yang memiliki kemuliaan dan

keberanian, tidak segan menyatakan kebenaran. Ketika Rasulullah Saw diangkat menjadi Nabi, Umar berusia 27 tahun. Pada awalnya dia tidak mau menerima kebenaran risalah ini, hingga ia memusuhi Islam sampai banyak kaum muslim menderita akibat ulahnya.

Ketika terjadi peristiwa hijrah ke Habasyah, Umar melihat kaum muslim sangat memegang teguh keyakinannya, dan begitu siap menanggung beban penderitaan karenanya, bahkan sekalipun harus berpisah dengan tanah kelahirannya. Semua itu mendorong dirinya untuk membuka hati mendengar seruan dakwah Islam.

Terdapat banyak pendapat tentang bagaimana Umar bin Khathab masuk Islam, semua itu tidak lepas dari doa Rasulullah Saw. “Ya Allah, mulailah Islam dengan orang yang paling Engkau cintai dari kedua orang ini, dengan Abu Jahl bin Hisyam atau dengan Umar bin al-Khathab”. (HR.at-Tirmidzi). Doa Rasulullah Saw inilah yang menjadi faktor utama Umar masuk Islam.

Keislaman Umar bin Khathab membuat Islam semakin kuat, dakwah Rasulullah Saw yang semula dilakukan dengan sembunyi-sembunyi lambat laun dilakukan dengan terang-terangan. Rasulullah Saw melihat telah tiba saatnya untuk berdakwah secara terang-terangan.

Dakwah Islam telah kuat dan dapat membela dirinya sendiri. Beliau keluar dari Darul Arqam bersama kaum muslimin dengan membentuk dua barisan. Satu barisan dipimpin oleh Umar bin Khathab dan satu barisan lagi dipimpin oleh Hamzah bin Abdul Muthalib.

Tatkala orang-orang Quraisy melihat Umar dan Hamzah memimpin barisan kaum muslimin, mereka terlihat sangat bersedih dan terpukul, kesedihan yang belum pernah dialami oleh kaum kafir Quraisy, saat itulah Rasulullah memberikan gelar Al-Faruq (pembeda antara yang haq dan yang bathil).

Ketika ada perintah hijrah ke Yatsrib, kaum muslim melakukan perjalanan secara diam-diam karena takut mendapat serangan, Umar bin Khathab menyatakan dengan terang-terangan bahwa dia akan berhijrah, seraya berkata “barangsiapa yang menginginkan ibunya kehilangan anaknya, temuilah aku dibalik lembah ini”. Umar pun berangkat hijrah tanpa ada yang membuntuti. Umar pun tiba di Madinah dan menjadi pembantu setia Rasulullah Saw.

2. Pengangkatan Umar bin Khathab

Ketika Abu Bakar menderita sakit dan merasa sakitnya semakin parah, beliau mengumpulkan beberapa orang pemuka sahabat. Di hadapan mereka Abu Bakar mengatakan, “kalian telah melihat keadaanku seperti ini,

aku kira sakit yang aku derita kali ini akan mengantarkanku kepada ajalku. Karenaanya, hendaklah kalian memilih orang-orang yang paling kalian cintai untuk menjadi pemimpin kalian. Bila kalian memilihnya selagi aku masih hidup, maka yang demikian itu lebih baik agar kalian tidak berselisih sepeninggalku”.

Inilah yang disebut sebagai wilayatul „ahdi. Manusia senantiasa merasa bahwa diri mereka mampu menjadi khalifah dan lebih berhak untuk itu, karena itu, jika orang-orang dibiarkan begitu saja tanpa ada pesan atau wasiat pengangkatan seseorang menjadi khalifah, maka kesatuan dan persatuan yang telah terwujud bisa terancam berserakan.

Para sahabat bermusyawarah, namun tidak ada satu orang sahabat pun yang bersedia dipilih dan pada akhirnya mengembalikan sepenuhnya kepada Abu Bakar. Dalam hal ini kemudian Abu Bakar memanggil sahabatnya, Abdurrahman bin Auf dan Usman bin Affan serta beberapa sahabat yang lain untuk dimintai pendapat tentang sosok Umar bin Khathab. Merekapun sependapat bahwa Umar bin Khathab adalah orang yang tepat untuk menjadi khalifah selanjutnya.

Ketika pendapat sudah bulat, Abu Bakar memanggil Usman bin Affan dan mendiktekan wasiat kepadanya: “BismilLahirrahmanirrahim. Inilah pesan Abu Bakar bin Abu Quhafah kepada kaum muslim. Amma Ba“du; sesungguhnya aku telah menunjuk Umar bin Khathab sebagai penggantinya yang akan memimpin kalian. Maka hendaklah kalian mendengar dan mematuhi dia. Hendaklah kalian berbuat kebajikan. Bila dia berlaku adil, maka itulah dugaan dan batas pengetahuanku mengenai dia. Bila dia bertindak aniaya, maka setiap orang akan memperoleh balasan dari dosa yang telah diperbuatnya. Aku hanya menghendaki kebaikan dan aku tidak mengetahui perkara yang ghaib”.

Sesungguhnya aku telah menunjuk Umar bin Khathab untuk memimpin kalian, maka dengar dan taatilah, kaum muslimin menjawab, “Kami mendengar dan kami Taat”.

Umar mulai memegang tampuk ke-Khalifahan pada hari Selasa 22 Jumadil Tsani tahun 13 H, bertepatan dengan 13 Agustus tahun 634 M. Umar bin Khathab wafat 3 Dzulhijjah tahun 23 H, dengan masa kepemimpinan 10 tahun 6 bulan 10 hari.

3. Substansi dan Strategi Dakwah Umar bin Khathab

Pada masa pemerintahan Umar bin Khathab gelombang ekspansi semakin meningkat. Setelah Damaskus berhasil dikuasai, setahun kemudian Syiria jatuh dalam kekuasaan Islam. Dengan menggunakan Syiria sebagai basis pertahanan, ekspansi berhasil diteruskan hingga ke Mesir dibawah

pimpinan Amr bin Ash dan ke Iraq dibawah pimpinan Saad bin Abi Waqash. Dengan demikian pada masa kepemimpinan Umar bin Khathab wilayah kekuasaan Islam sudah meliputi Jazirah Arabia, Palestina, Syiria, sebagian besar wilayah Persia dan Mesir. Selain perluasan wilayah, Umar bin Khathab melakukan beberapa strategi kepemimpinannya dengan beberapa hal berikut:

a. Mengatur Administrasi Negara

Dengan mencontoh administrasi yang sudah berkembang di Persia, Umar bin Khathab mengatur pemerintahan menjadi delapan propinsi; Makkah, Madinah, Syiria, Jazirah, Basrah, Kufah, Palestina, dan Mesir.

b. Mengeluarkan Undang-undang

Pada masa Umar mulai ditertibkannya undang-undang dengan mengadakan kebijakan peraturan perundangan mengenai ketertiban pasar, ukuran dalam jual beli dan mengatur kebersihan jalan pasar.

c. Membentuk Departemen

Beberapa departemen yang didirikan untuk menyokong roda pemerintahan adalah; jawatan kepolisian yang bertugas menjaga keamanan dan ketertiban, penertiban system pembayaran gaji dan pajak tanah, mendirikan pengadilan dalam rangka memisahkan lembaga yudikatif dengan eksekutif, departemen pekerjaan umum dan mendirikan Baitul Mal yang pada masa Umar mulai diterbitkannya mata uang dan juga ditetapkannya tahun hijriyah dengan perhitungan hijrah Rasulullah Saw ke Yatsrib sebagai tahun pertama Hijriyah.

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Ayo Diskusi (LKPD Kelompok)

Kegiatan bermain peran.

Ayo Berlatih (LKPD Mandiri)

Membuat ringkasan terkait pelaksanaan permainan peran yang telah dilakukan.

C. TEKS SKENARIO

Semenjak meninggalnya Rasulullah, banyak kaum muslimin yang merasa sedih dan bimbang tentang siapa yang pantas untuk menjadi pemimpin mereka. Hal tersebut dirasakan oleh kaum Anshar dan kaum Muhajirin. Dalam keadaan seperti ini Abu Bakar berseru kepada seluruh kaum muslimin dengan pidatonya: “Wahai sekalian manusia, barangsiapa yang menyembah kepada Muhammad, maka Muhammad telah meninggal dunia. Dan barangsiapa yang menyembah Allah, maka Allah tidak pernah akan mati selamanya”.

Pada suatu hari, kaum Anshar berniat untuk berkumpul di suatu tempat yang

dinamakan Saqifah Bani Saidah. Mereka bermaksud mengadakan pertemuan untuk menentukan pengganti Rasulullah sebagai pemimpin. Hal tersebut di dengar oleh kaum Muhajirin dan kemudian diikuti oleh Abu Bakar dan Umar bin Khattab dan Abu Ubaidah bin Jarrah.

Kaum Anshar merasa berhak atas jabatan itu karena merekalah yang menolong kaum muslimin ketika hijrah ke Madinah dan mereka menunjuk Saad bin Ubadah. Kaum Anshar dan Muhajirin saling berdebat mengenai pemilihan pimpinan yang lebih tepat.

Abu Ubaidah bin Jarrah : “Sahabat Anshar sekalian, kalian adalah pihak pertama yang telah membela Islam dan Rasulullah, oleh karena itu jangan pula kalian menjadi orang pertama yang memecah Islam”.

Abu Bakar ash Shiddiq : “Baik kami dari golongan Muhajirin maupun kalian golongan Anshar merupakan saudara satu agama yang senantiasa menyeru kepada kebaikan melawan kebatilan. Jika kalian menyebutkan tentang kebaikan-kebaikan yang telah kalian lakukan, memang begitulah kenyataannya”.

Abu Bakar bermaksud mempersilahkan kepada kaum Muhajirin dan Anshar untuk memilih diantara Umar bin Khathab dan Abu Ubadah menjadi pemimpin mereka. Namun Umar bin Khattab berkata.

Umar bin Khattab : “Bukalah tanganmu Wahai Abu Bakar, bukankah Rasulullah Saw telah menyuruhmu menjadi imam sholat bagi kaum muslimin ? Jika Rasulullah Saw sudah percaya kepadamu mengenai soal agama, maka kami akan mempercayai engkau untuk urusan keduniaan, kami serahkan urusan kepemimpinan ini kepada engkau,engkaulah orang kedua yang berada dalam gua waktu itu, danengkaulah orang yang paling dicintai Rasulullah Saw dari pada kami”.

Hal tersebut membuat kaum Anshar dan Muhajirin dapat menerima pendapat dari ketiga tokoh tersebut. Dan kemudian, Umar bin Khattab secara langsung membaiaat Abu Bakar di hadapan para kaum muslimin. Karena Umar bin Khattab memandang Abu Bakar lebih pantas menjadi Khalifah.

Umar bin Khattab : “Abu Bakar, engkau merupakan orang pertama yang masuk Islam dan sangat dermawan. Selain daripada itu, engkau juga seseorang yang cerdas dan pekerja keras. Dengan demikian, engkau sangat

pantas untuk menggantikan Rasulullah sebagai pemimpin kaum muslimin berikutnya.”

Setelah dibai'at, Abu Bakar menyampaikan pidato pertamanya sebagai Khalifah bagi umat Islam

Abu Bakar ash Shiddiq : “Wahai manusia, aku telah diangkat untuk mengendalikan urusanmu, padahal aku bukanlah orang terbaik diantara kalian, jika aku menjalankan tugasku dengan baik maka ikutilah aku, dan jika aku berbuat kesalahan maka luruskanlah aku, hendaklah engkau taat kepadaku selama aku taat kepada Allah dan Rasul-Nya, jika aku tidak menaati Allah dan Rasul-Nya kalian tidak perlu menaatiku”.

D. GLOSARIUM

Glosarium

- Khalifah** : pengganti atau penguasa
- Metode Role Playing** : metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati yang dilakukan lebih dari satu orang.
- Asesmen Diagnostik** : mengidentifikasi karakteristik, kompetensi awal, kekuatan, dan kelemahan strategi belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kondisi peserta didik yang beragam
- Asesmen Formatif** : asesmen pada awal dan pada saat pembelajaran
- Asesmen Sumatif** : asesmen untuk memastikan ketercapaian dari keseluruhan tujuan pembelajaran

D. DAFTAR PUSTAKA

- Baruta, Yusuf. 2021. *Asesmen Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Karnia, Nia, Jeani Rida, Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, dan Muhammad Galih. “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan

Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 121-136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.

Maryani, Ika., Enung Hasanah, dan Suyatno. 2023. *Asesmen Diagnostik Pendukung Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka*. K-Media.

Prawiro, Teguh., Imam Mujtaba, dan Andres Anwarudin. 2024. *Pendamping Buku Teks Utama Kurikulum Merdeka Fikih Kelas 3*. Direktur Jendral Pendidikan Islam.

Banyuwangi, 1 Februari 2025

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Mata Pelajaran

Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I

Karno, S.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

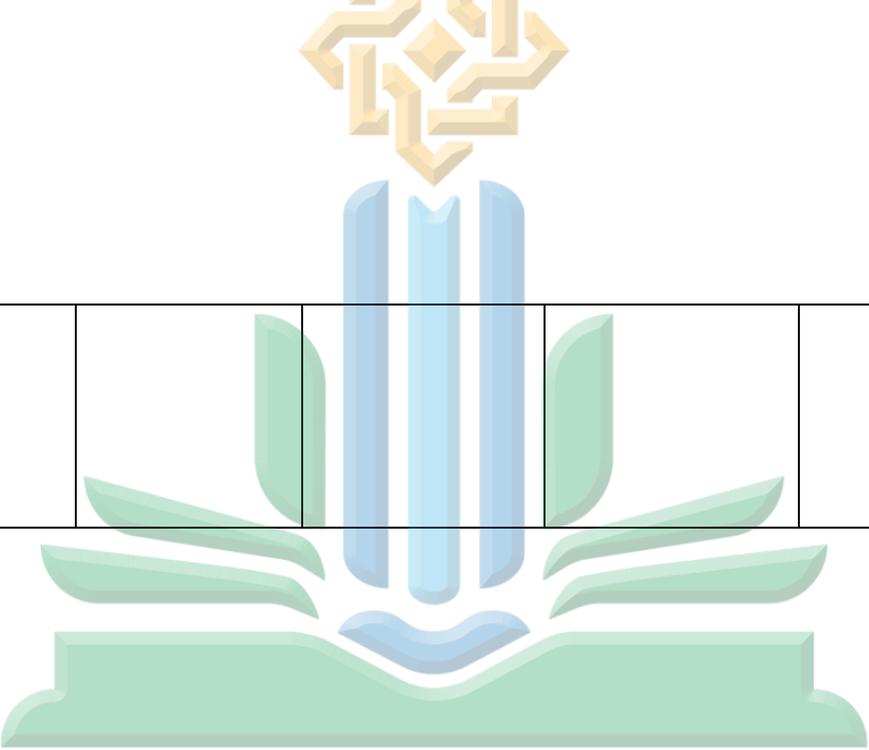
Lampiran 3 Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penerapan Model <i>Role Playing</i> Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2024/2025	1. Penerapan Model <i>Role Playing</i>	1. Penerapan model <i>role playing</i>	1. Pengertian model pembelajaran 2. Pengertian model <i>role playing</i> 3. Karakteristik model <i>role playing</i> 4. Kelebihan dan kekurangan model <i>role playing</i> 5. Langkah-langkah pembelajaran model <i>role playing</i>	1. Kepala Madrasah MAN 3 Banyuwangi 2. Waka Kurikulum MAN 3 Banyuwangi 3. Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MAN 3 Banyuwangi 4. Siswa Kelas X (5) MAN 3 Banyuwangi	1. Menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif 2. Pengumpulan data a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 3. Teknik analisis data a. Reduksi data b. Penyajian data c. Pengambilan Kesimpulan 4. Keabsahan data a. Triangulasi sumber b. Triangulasi teknik	1. Bagaimana Penerapan Model <i>Role Playing</i> Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi ? 2. Bagaimana Dampak Model <i>Role Playing</i> Pada

	<p>2.Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p>	<p>2.Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p>	<p>1.Pengertian sejarah kebudayaan Islam 2. Ruang lingkup materi Sejarah kebudayaan Islam 3.Tujuan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam</p>			<p>Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi ?</p>
	<p>3.Karakter Siswa</p>	<p>3.Karakter Siswa</p>	<p>1.Pengertian tentang karakter siswa 2.Macam-macam karakter siswa 3.Proses internalisasi pembinaan dan menumbuhkan karakter siswa</p>			<p>3.Faktor Apa yang Menghambat dan Mendukung Model <i>Role Playing</i> Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X dalam Menumbuhkan</p>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R A



							Karakter Siswa MAN 3 Banyuwang i?
--	--	--	--	--	--	--	---

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Observasi

- a. Pedoman observasi aktivitas guru dan siswa
- b. Pedoman observasi karakter siswa
- c. Pedoman observasi faktor pendukung dan penghambat

2. Wawancara

a. Kepala Madrasah

- 1) Apakah semua guru di MAN 3 Banyuwangi selalu membuat perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar?
- 2) Apakah semua guru di MAN 3 Banyuwangi selalu melakukan kegiatan pendahuluan sebelum memulai pembelajaran?
- 3) Apakah model *role playing* dapat menumbuhkan karakter pada siswa?
- 4) Menurut Bapak, karakter apa saja yang dapat tumbuh dalam diri siswa ketika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?

b. Waka Kesiswaan

- 1) Apakah semua guru di MAN 3 Banyuwangi selalu membuat perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar?
- 2) Apakah semua guru di MAN 3 Banyuwangi selalu melakukan kegiatan pendahuluan sebelum memulai pembelajaran?

- 3) Apakah model *role playing* dapat menumbuhkan karakter pada siswa?
- 4) Menurut Ibu, karakter apa saja yang dapat tumbuh dalam diri siswa ketika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?
- 5) Apa faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam?

c. Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- 1) Apakah bapak selalu membuat perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar?
- 2) Seberapa penting pemilihan dari model pembelajaran?
- 3) Mengapa bapak memilih menggunakan model *role playing* atau bermain peran untuk materi Khulafaurrasyidin?
- 4) Bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?
- 5) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan mode *role playing*?

- 6) Bagaimana evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan mode *role playing*?
- 7) Apakah model *role playing* dapat menumbuhkan karakter pada siswa?

- 8) Apakah bapak juga menggunakan media lain yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran ketika menggunakan model *role playing*?
- 9) Apakah karakter kerja sama bisa tumbuh ketika pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*?
- 10) Apakah karakter tanggung jawab bisa tumbuh ketika pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*?
- 11) Apakah karakter kreatif bisa tumbuh ketika pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*?
- 12) Apa faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan model *role playing* pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam?

d. Siswa Kelas X (5)

- 1) Bagaimana tahapan pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?
- 2) Apakah Pak Karno selalu menjelaskan tujuan pembelajaran di awal?
- 3) Apakah Pak Karno selalu menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari bersama?
- 4) Apakah menurutmu model pembelajaran *role playing* bisa menumbuhkan karakter baik pada saat pembelajaran sejarah kebudayaan Islam?

- 5) Apakah perilaku religius bisa tumbuh ketika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?
- 6) Apakah perilaku bekerja sama bisa tumbuh ketika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?
- 7) Apakah perilaku tanggung jawab bisa tumbuh ketika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?
- 8) Apakah perilaku kreatif bisa tumbuh ketika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan model *role playing*?

3. Dokumentasi

- a. Modul ajar
- b. Teks Skenario
- c. Hasil observasi aktifitas guru dan siswa
- d. Hasil observasi karakter siswa
- e. Hasil observasi faktor pendukung dan penghambat
- f. Foto kegiatan pembelajaran
- g. Profil MAN 3 Banyuwangi
- h. Visi dan Misi MAN 3 Banyuwangi
- i. Data tenaga kependidikan, pendidik, dan siswa MAN 3 Banyuwangi
- j. Sarana dan prasarana MAN 3 Banyuwangi

Lampiran 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING

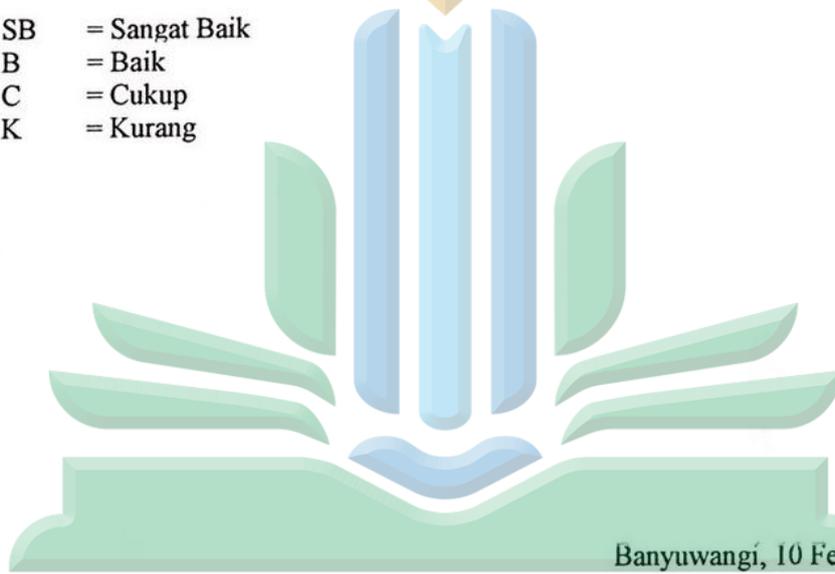
Nama Lembaga : MAN 3 Banyuwangi
 Kelas : X (5)
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Tahun Ajaran : 2024/2025
 Pertemuan : I dan II
 Hari, Tanggal : 3 dan 10 Februari 2025

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	KETERANGAN			
		SB	B	C	K
1.	PENDAHULUAN				
	a. Mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, dan membaca sholawat Nabi	✓			
	b. Mengecek kehadiran siswa	✓			
	c. Melakukan apersepsi		✓		
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
	e. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan		✓		
2.	KEGIATAN INTI				
	a. Memberi penjelasan singkat tentang materi terkait	✓			
	b. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	✓			
	c. Membagikan teks skenario pada tiap-tiap kelompok	✓			
	d. Menentukan pengamat	✓			
	e. Mengamati siswa saat bermain peran		✓		

	f. Memberi arahan jika terdapat kebingungan atau kesalahan ketika bermain peran		✓			
3.	PENUTUP					
	a. Menyimpulkan materi pelajaran	✓				
	b. Memberi tugas kepada siswa sebagai bahan evaluasi	✓				
	c. Membaca doa bersama	✓				
	d. Mengucap salam	✓				

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang



Banyuwangi, 10 Februari 2025

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Paundri Nizar Ulfynuha
 Paundri Nizar Ulfynuha
 212101010002

Lampiran 6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING*

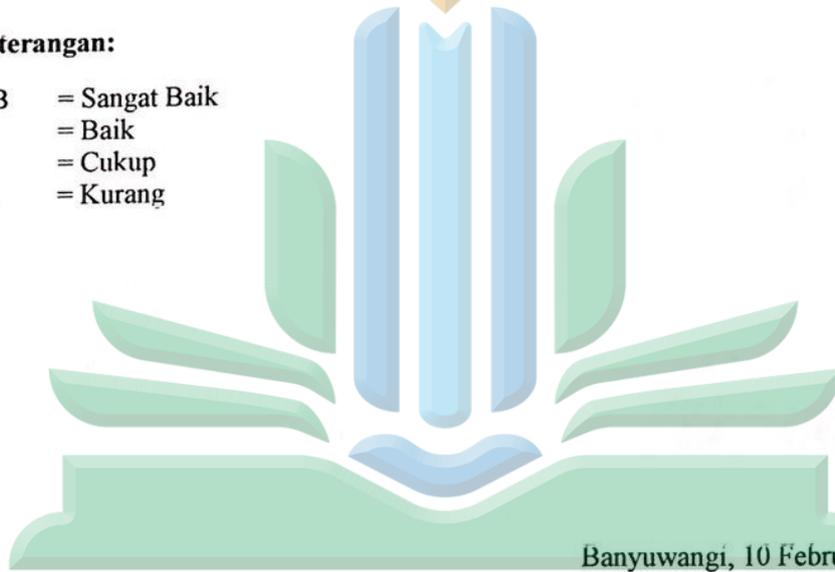
Nama Lembaga : MAN 3 Banyuwangi
 Kelas : X (5)
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Tahun Ajaran : 2024/2025
 Pertemuan : I dan II
 Hari, Tanggal : 3 dan 10 Februari 2025

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	KETERANGAN			
		SB	B	C	K
1.	PENDAHULUAN				
	a. Menjawab salam, berdoa bersama, dan membaca sholawat Nabi	✓			
	b. Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran		✓		
	c. Mempersiapkan perlengkapan belajar		✓		
	d. Mendengarkan tujuan pembelajaran	✓			
	e. Memperhatikan penjelasan metode dari guru		✓		
2.	KEGIATAN INTI				
	a. Mendengarkan penjelasan dari guru terkait materi yang akan dipelajari		✓		
	b. Bergabung dengan anggota kelompok yang telah ditentukan		✓		
	c. Membaca dan memahami teks skenario		✓		
	d. Diskusi dan mencari referensi tambahan bersama anggota kelompok			✓	

	e. Melakukan permainan peran dengan kompak		✓		
	f. Mendalami peran masing-masing		✓		
3.	PENUTUP				
	a. Menyimpulkan materi pelajaran dengan arahan dari guru		✓		
	b. Mengerjakan tugas sebagai bahan evaluasi		✓		
	c. Membaca doa bersama	✓			
	d. Menjawab salam	✓			

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang



Banyuwangi, 10 Februari 2025

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R


 Paundri Nizar Ulfynuha
 212101010002

Lampiran 7 Observasi Karakter Siswa

HASIL OBSERVASI KARAKTER SISWA

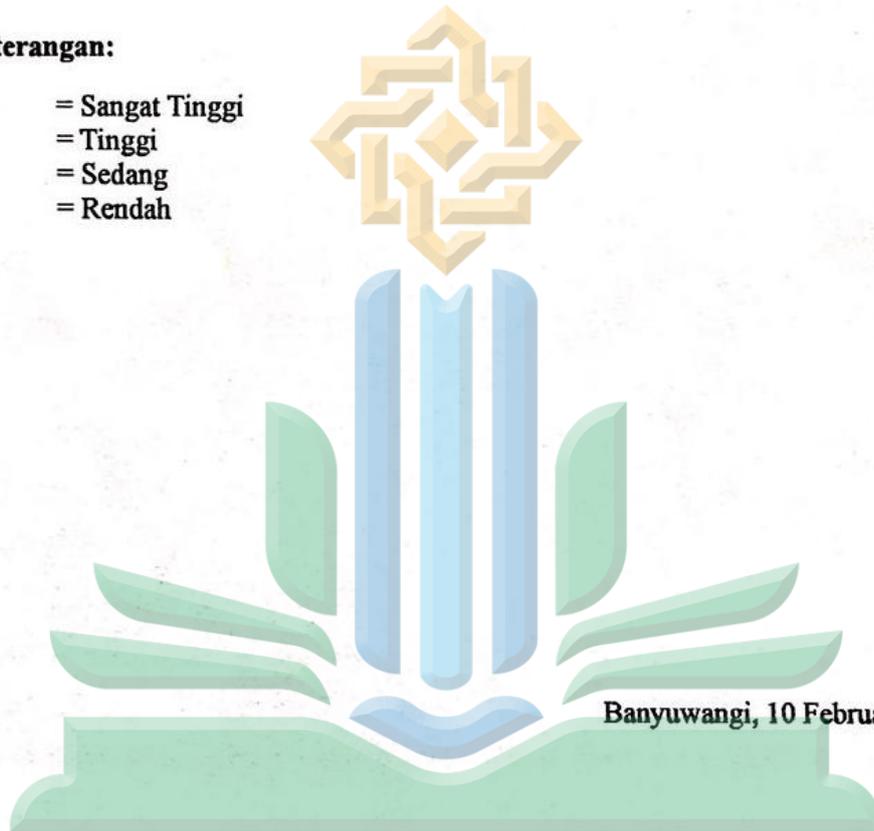
Nama Lembaga : MAN 3 Banyuwangi
 Kelas : X (5)
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Tahun Ajaran : 2024/2025
 Pertemuan : I dan II
 Hari, Tanggal : 3 dan 10 Februari 2025

Karakter Siswa	Indikator	Sub-Indikator	Keterangan			
			A	B	C	D
Tanggung Jawab		1. Siswa mampu memahami materi pelajaran		✓		
		2. Siswa mampu menguasai teks skenario		✓		
		3. Siswa mampu mendalami tokoh yang diperankan	✓			
		4. Siswa mampu mengerjakan tugas sebagai bahan evaluasi		✓		
Kerja Sama		1. Siswa mampu saling berkontribusi dengan kelompok	✓			
		2. Siswa mampu berkomunikasi secara terbuka dengan kelompok		✓		
		3. Siswa mampu berpartisipasi dengan kelompok	✓			
Kreatif		1. Siswa mampu menghasilkan ide-ide baru		✓		

		2. Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
		3. Siswa tertarik untuk bertanya kepada guru		✓		

Keterangan:

- A = Sangat Tinggi
 B = Tinggi
 C = Sedang
 D = Rendah



Banyuwangi, 10 Februari 2025

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Paundri
Paundri Nizar Ullynuha
 212101010002

Lampiran 8 Hasil Observasi Terhadap Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Model *Role Playing*

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN MODEL
*ROLE PLAYING***

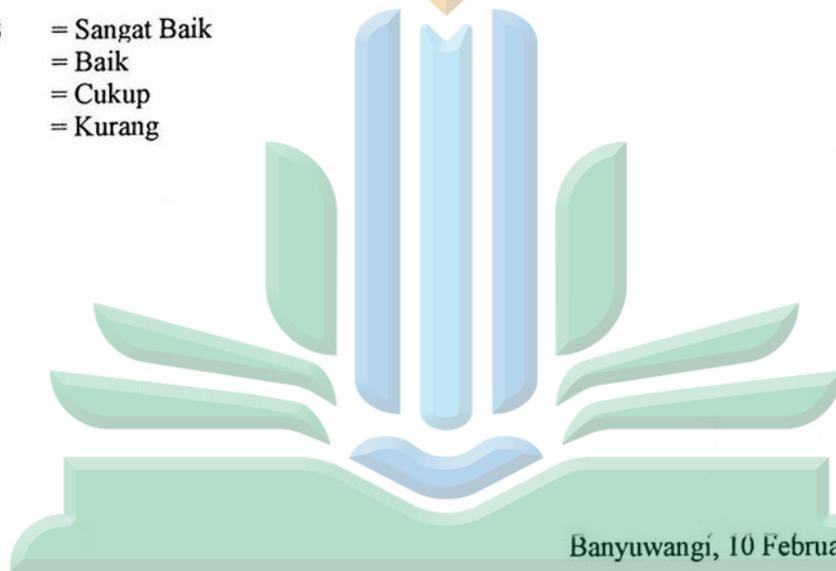
Nama Lembaga : MAN 3 Banyuwangi
 Kelas : X (5)
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Tahun Ajaran : 2024/2025
 Pertemuan : I dan II
 Hari, Tanggal : 3 dan 10 Februari 2025

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	KETERANGAN			
		SB	B	C	K
1.	PENDAHULUAN				
	a. Mengawali pembelajaran dengan mengucap salam, berdoa bersama, dan membaca sholawat Nabi	✓			
	b. Mengecek kehadiran siswa	✓			
	c. Melakukan apersepsi		✓		
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
	e. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan		✓		
2.	KEGIATAN INTI				
	a. Memberi penjelasan singkat tentang materi terkait	✓			
	b. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	✓			
	c. Membagikan teks skenario pada tiap-tiap kelompok	✓			
	d. Menentukan pengamat	✓			
	e. Mengamati siswa saat bermain peran		✓		

	f. Memberi arahan jika terdapat kebingungan atau kesalahan ketika bermain peran		✓		
3.	PENUTUP				
	a. Menyimpulkan materi pelajaran	✓			
	b. Memberi tugas kepada siswa sebagai bahan evaluasi	✓			
	c. Membaca doa bersama	✓			
	d. Mengucap salam	✓			

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang



Banyuwangi, 10 Februari 2025

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Paundri
 Paundri Nizar Ulfynuha
 212101010002

Lampiran 9 Dokumentasi

DOKUMENTASI



Wawancara dengan Kepala Madrasah
24 Januari 2025



Wawancara dengan Waka Kurikulum
8 Februari 2025



Wawancara dengan Guru Mata
Pelajaran SKI
10 Februari 2025



Wawancara dengan Gustiar Adi
Segara
12 Februari



Wawancara dengan Mohammad
Lukman Hakim
12 Februari



Wawancara dengan Muthia Afifah
Budiyo
11 Februari



Wawancara dengan Syifa Salsabila Ardiningsih
11 Februari 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH 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 Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10138/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MAN 3 BANYUWANGI

Jl. Raya Srono, Srono, Sukomaju, Kec. Srono, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68471

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

NIM : 212101010002
 Nama : PAUNDRI NIZAR ULLYNUHA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Implementasi Metode Role Playing Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa MAN 3 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2024/2025 selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Januari 2025
 an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MAN 3 BANYUWANGI**

Jalan Raya Srono
Telepon (0333) 397173 ; Faksimile (0333) 397173
Website : man3bwi.sch.id ;

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 482/Ma.13.30.03/PP.00.6/04/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Ahmad Suyuti M.Pd.I

NIP : 196809101997031002

Pangkat/Gol : Pembina (IV/a)

Jabatan : Kepala MAN 3 Banyuwangi

Menerangkan Bahwa :

NIM : 212101010002

Nama : PAUNDRI NIZAR ULLYNUHA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian di MAN 3 Banyuwangi terhitung mulai tanggal 23 Januari 2025 s.d 11 Maret 2025 Sesuai dengan surat dari UINKHAS Jember B-10138/In.20/3.a/PP.009/01/2025 pada tanggal 23 Januari 2025.

Demikian Surat ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 30 April 2025



Ahmad Suyuti, M.Pd.I
NIP. 196809101997031002

UNIVERSITAS ALYAN NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MAN 3 BANYUWANGI

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Penanggung Jawab	Paraf
1.	Senin, 11 November 2024	Menyerahkan Surat Izin Observasi	Mohamad Habib Ardhiyan, SE	
2.	Selasa, 12 November 2024	Observasi Awal	Mohamad Habib Ardhiyan, SE	
3.	Kamis, 23 Januari 2025	Menyerahkan Surat Izin Penelitian	Mohamad Habib Ardhiyan, SE	
4.	Jum'at, 24 Januari 2025	Wawancara Kepada Kepala Madrasah	Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I	
5.	Senin, 3 Februari 2025	Penelitian di dalam Kelas	Karno, S.Pd.I	
6.	Sabtu, 8 Februari 2025	Wawancara Kepada Waka Kurikulum	Wilis Anggraeni, M.S.I	
7.	Senin, 10 Februari 2025	Penelitian di dalam Kelas	Karno, S.Pd.I	
8.	Senin, 10 Februari 2025	Wawancara Kepada Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Karno, S.Pd.I	
9.	Selasa, 11 Februari 2025	Wawancara Kepada Siswa Kelas X	Siswa Kelas X: Syifa Salsabila Ardingsih dan Muthia Afifah Budiono	
10.	Rabu, 12 Februari 2025	Wawancara Kepada Siswa Kelas X	Siswa Kelas X: Mohammad Lukman Hakim dan Gustiar Adi Segara	
11.	Selasa, 3 Maret 2025	Permohonan Surat Keterangan Selesai Penelitian	Mohamad Habib Ardhiyan, SE	

Banyuwangi, 3 Maret 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI KHACHMAD SIDDIQ
MEMBER



Mengotahui,
Kepala Madrasah
Drs. Ahmad Suyuti, M.Pd.I

Peneliti


Paurndri Nizar Ullynuha

Lampiran 13 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama : Paundri Nizar Ullynuha
 NIM : 212101010002
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Angkatan : 2021
 Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi, 7 Juli 2002
 Alamat : Dusun Krajan, Desa Sraten, Kecamatan
 Cluring, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur
 Email : paundrinizarullynuha@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN:

TK Dharma Wanita 52

SDN 2 Benculuk

MTsN 3 Banyuwangi

MAN 3 Banyuwangi

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember