BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Orang dewasa berlomba-lomba menyekolahkan anaknya di sekolah yang memiliki tingkat yang sempurna demi mendapatkan pendidikan terbaik dan menyelamatkan masa depan putra dan putrinya. Adapun para orang tua yang sampai mengirim anaknya untuk sekolah di luar negeri agar dapat pendidikan yang terbaik. Namun, tidak semua orang tua mempunyai gagasan yang sama seperti itu. Ada juga orang tua yang hanya bisa menyekolahkan anaknya di sekolah yang biasa tanpa berpikir panjang karena ada beberapa faktor, contohnya faktor ekonomi dan ada juga orang tua yang tidak mau ditinggal pergi anaknya.

Kepercayaan orang tua kepada sekolah menjadi tanggung jawab yang besar bagi sekolah tersebut agar dapat memberikan pendidikan yang terbaik kepada para peserta didik. Melalui pendidikan yang dilakoni tersebut, sehingga talenta atau bakat seorang anak dapat terlatih, pemikiran seperti ini tidak bisa dihindari lagi karena sudah menjadi keyakinan turun-temurun bagi sebagian besar kalangan masyarakat. Selain mengasah talenta dalam diri seorang anak, para orang dewasa juga menginginkan anaknya berperilaku dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan agama menjadi kebutuhan dalam keluarga terutama keinginan orang tua yang mengharapkan anaknya agar selalu berperilaku baik dan melakukan ibadah-ibadah kepada tuhan mereka. Impian tersebut menjadi harapan bagi seluruh orang tua di dunia, terutama umat Islam. Pendidikan agama Islam menjadi warna

dalam jalan keimanan bagi seorang muslim dengan usaha sadar dalam membimbing anak agar melakukan hal-hal yang baik seperti berperilaku yang sopan dan berucap kalimat-kalimat yang baik.[1]

Allah SWT berfirman dalam Q.S Luqman ayat 17

اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوْفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلٰى مَآ اَصَابَكَۗ اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْرِ

Artinya:

"Wahai anakku! Laksanakanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting"[2]

Ayat di atas dapat kita mengambil ibrah yaitu sebagai seorang muslim yang beragama Islam diperintahkan serta mewajibkan melakukan sholat yaitu sholat lima waktu yaitu isa, subuh, dzuhur, ashar dan maghrib. Selain itu, sebagai seorang muslim sepatutnya bisa mengajak sesama untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang baik dan menjauhi segala yang dilarang oleh Allah SWT. Kemudian Allah SWT memerintahkan kita untuk menjadi hambanya yang sabar dalam menjalani kehidupan ini karena hal tersebut bisa jadi dapat mengangkat derajat keimanan kita.

[1] Mokh. Iman Firmansyah, *Pendidikan Agama Islam: Pengertian, tujuan, dasar dan fungsi* (Vol. 17 No. 2, 2019), hlm. 88
[2] Al-Qur'an &Terjemahan oleh Lajnah Pentasih Mushaf Al-Qur'an, hlm. 411

Agar peserta didik dapat mengimani, menghayati serta mengamalkan apa yang mereka dapatkan dalam pembelajaran di sekolah maka pendidikan agama Islam di sekolah harus di ajarkan oleh pendidik yang kompeten dalam bidang pendidikan agama Islam dengan berpegang teguh pada Al-qur'an dan hadis dengan tujuan agar peserta didik memiliki pribadi yang islami, serta dapat bertanggung jawab mengenai hal-hal yang berhubungan dengan dirinya baik dari segi ucapan, cara pandang maupun tindakannya.[3]

Aktivitas belajar-mengajar di kelas memiliki berbagai permasalahan yang seringkali ditemui, terutama dalam pembelajaran agama adalah ketika seorang pendidik tidak mampu menyajikan materi dengan baik sehingga mengakibatkan pembelajaran berlangsung tidak efektif. Menarik siswa untuk fokus dan memperhatikan materi yang di ajarkan salah satu tantangan bagi guru, karena setiap siswa di kelas mempunyai minat pada pelajaran yang berbeda.

Minat memberikan kedisiplinan belajar yang menghasilkan keberhasilan untuk mendorong peserta didik melakukan pelajaran berikutnya. Meraih keinginan membuat rasa puas pada diri peserta didik, sehingga berminat untuk menggapai keinginan selanjutnya.[4]

Pendidik yang dapat menarik minat siswa ketika belajar merupakan satu pencapaian, karena minat adalah dasar yang dapat memotivasi diri setiap manusia

[3] Nur Humaerah, Skripsi*: Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI)Berbasis Metode Role Playing (Bermain Peran) Umtuk meningkatkan Minat Belajar SKI Peserta Didik di MTS, Muhammadiyah Julubori* (Makassar: UAM, 2019), hlm. 1

[4] Naeklan Simbolon, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Pesera Didi*, hlm. 18

melakukan sesuatu yang disenangi. Minat juga mampu mengerakkan individu untuk terus melakukan terutama ketika rasa ingin tahu dalam diri belum terpenuhi. Dibutuhkan guru yang kreatif untuk memberikan pembelajaran yang nyaman dan menarik minat peserta didik dengan menggunakan metode yang tepat dan di sesuaikan dengan materi serta bahan ajar.

Ada beberapa hal yang mempengaruhi, sehingga dianggap berhasil dalam tujuan pembelajaran, yaitu: Pendidik yang melakukan kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik, karena guru memiliki kapasitas yang sangat dibutuhkan dalam mengajar dan membimbing peserta didik guna mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu, diharapkan pendidik dapat mengembangkan inovasi yang ada dan memilih metode pembelajaran yang tepat selaras dengan materi yang akan disajikan kepada peserta didik.[5]Melalui pendekatan yang tepat dapat membantu peserta didik mencerna materi yang disajikan dengan mudah oleh pendidik, sehingga materi tersebut tidak mudah hilang dari otak mereka. Ketepatan dalam pemilihan metode menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan serta berpengaruh menarik minat belajar dari peserta didik.

Pada saat ini, pendidikan mengalami banyak kemajuan. Terutama adanya dukungan dari teknologi pada saat ini, yang membuat pembelajaran bisa lebih menarik dan tidak membosankan. Dukungan teknologi membuka akses pendidikan

[5] Nurul Kumalasari, *Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Badrussalam Surabaya* (vol. 16 No. 2 september 2020), hlm. 164

untuk lebih maju lagi. Sehingga, seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang sudah ada untuk aktivitas belajar mengajar di sekolah.[6]

Ketika peserta didik cenderung lebih tertarik pada satu mata pelajaran yang ada di sekolah atau cenderung memiliki kecerdasan rata-rata dan menaruh perhatian yang lebih pada pelajaran tersebut itu artinya peserta didik memiliki minat yang besar pada pembelajaran yang pendidik sajikan. Dan hal tersebut menjadi satu keberhasilan seorang pendidik dalam mengajar karena seorang yang memiliki minat pada pembelajaran tersebut dapat mengubah pola pikirnya ke arah yang lebih baik.[7]

Ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam pelajaran. Faktor-faktor tersebut ada yang berasal dari diri peserta didik atau di sebut internal dan ada juga yang berasal dari lingkungan sekitar di sebut eksternal. Faktor internal contohnya: peserta didik membutuhkan motivasi dalam dirinya sebagai pendukung dalam mencapai hasil yang di inginkan. Kemudian, faktor eksternal contohnya seperti; Pendidik tidak menguasai materi. Sehingga, kesulitan untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.[8]

Di kelas kemampuan peserta didik tidak sama dalam menangkap materi yang di sajikan oleh guru, ada peserta didik yang cepat paham dengan materi dan ada peserta didik yang sulit menangkap materi yang diberikan. Selain itu cara penerimaan materi oleh peserta didik juga berbeda ada yang paham dengan cara dijelaskan secara

---

[6] Effiyati Prihatini, *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*, hlm. 172
[7] Effiyanti Prihatini, *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*, hlm.173
[8] Naeklan Simbolon, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peerta Didik*, hlm. 16

langsung ada yang harus membaca dulu baru paham dan ada juga yang harus menulis sambil membaca materi tersebut. Tantangan tersebut yang mengharuskan seorang guru mampu dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dengan keadaan kelas agar tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Dalam kasus ini masih banyak guru yang tidak paham pentingnya pemilihan metode dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, menyamaratakan pelajaran yang satu dengan pelajaran yang lain ketika mengajar. Sehingga murid merasa jemu dan mulai mengantuk pada saat jam pelajaran berlangsung. Salah satunya mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang isi bukunya mengenai sejarah nabi sampai umat muslim pada masa tersebut, guru SKI yang tidak paham mengenai strategi belajar, media belajar sampai metode belajar yang cocok digunakan pada materi yang dipelajari tentunya hanya akan bercerita dan murid menjadi enggan memperhatikan gurunya mengajar. Namun, guru yang paham dia akan menyesuaikan materi di mata pelajaran SKI yang akan di ajarkan dengan media maupun metode yang cocok untuk digunakan.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan sejarah-sejarah dalam Islam, mendeskripsikan kehidupan manusia yang beribadah dan berakhlak. Sehingga, berpengaruh pada kultur saat ini. Informasi mengenai sejarah nabi sampai wangsa pun di cantumkan dalam SKI untuk mempermudah umat Islam mengetahui sejarah yang ada.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dikaitkan dengan kegiatan menghafal. Pendidik biasanya hanya memberikan penjelasan mengenai

materi dan peserta didik menghafal apa yang sudah disampaikan tersebut. Meskipun metode yang di gunakan metode ceramah, Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan mengasah kemampuan peserta didik agar dapat mengetahui peristiwa sejarah dan peradaban Islam. Melalui pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik memiliki sikap islami dan menghargai sejarah.[9]

Dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang materinya berisi sejarah nabi, *khulafaurrasyidin*, wangsa sampai para *tabi'in* terkadang menghadirkan suasana belajar yang tidak menarik dan membosankan. Sehingga, peserta didik kurang berminat dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Padahal yang kita ketahui sejarah kebudayaan Islam sangat penting bagi peserta didik agar mereka lebih k enal dengan agama Islam juga memuliakan kisah-kisah pada masa lampau. Hal ini yang menjadi acuan para guru untuk dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki dalam memilih metode yang tepat, karena biasanya Pelajaran sejarah kebudayaan Islam identik dengan metode ceramah di mana seorang pendidik lebih aktif dibandingkan peserta didiknya.

Guru dalam mengajar pelajaran sejarah kebudayaan Islam diharapkan jangan hanya menggunakan metode ceramah. Ada banyak pilihan metode yang bisa di gunakan. Seperti metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode diskusi, metode *timeline* dan metode *role playing.*

[9] Rofik, *Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Kurikulum Madrasah* (Vol. XII, No. 1, Juni 2015) hlm. 16

Metode *Role Playing* merupakan cara dalam menyuguhkan materi dalam bentuk drama. Di mana Peserta didik diberikan tugas oleh pendidik untuk memerankan tokoh agama, pahlawan maupun tokoh yang dianggap memiliki kesan yang ada di masyarakat untuk menyampaikan pesan yang terkandung dari peristiwa yang terjadi.[10]

Dengan menggunakan metode *role playing* dengan sendirinya menghadirkan semangat siswa untuk belajar, karena dengan metode ini peserta didik dan pendidik bisa lebih terhubung ketika pembelajaran berlangsung. Peserta didik dalam mempelajari materi yang di sajikan juga lebih aktif bandingkan sebelumnya. Maka dari itu guru ataupun seorang pendidik memberikan materi yang memili permasalahan dan cocok di jadikan drama untuk di perankan para peserta didik. [11]

Dari uraian di atas diketahui bahwa pendidik dan peserta didik memiliki tanggung jawab dalam bidangnya masing-masing. Pendidik yang dituntut dapat mengembangkan metode dalam pembelajaran di kelas terutama dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Sedangkan peserta didik di harapkan dapat lebih aktif di bandingkan biasanya terutama dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI).

Dengan permasalahan yang sama dari pembelajaran di sekolah yang cenderung membosankan bagi peserta didik. Maka dari itu, peneliti melakukan

[10] Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS* (Vol. 1 No. 1, Januari 2015) hlm. 54

[11] Muhammad Rasyid Mukbitin, Skripsi: *Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kwlas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya* (Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2019) hlm. 4

observasi awal di sekolah yang akan dilakukan penelitian.[12] Guru menyesuaikan materi yang diajarkan dengan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Karena semua orang mengetahui bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) identik dengan metode ceramah, yang membuat para siswa merasa malas untuk memperhatikan guru dan merasa mengantuk. Hal ini menjadi tugas bagi pendidik untuk memberikan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif ketika pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) berlangsung. Oleh karena hal tersebut yang menjadi alasan mengapa peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **"Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran SKI (Studi Kasus MTs Thoriqul Ulum Pacet Mojokerto"**.

B. Fokus Penelitian

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam penulisan ini, maka dapat diuraikan masalah yang akan diteliti:

1. Bagaimana perencanaan metode *Role Playing* pada mapel SKI kelas VIII MTs Thoriqul Ulum dalam Peningkatan minat belajar?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Role Playing* dalam mata pelajaran SKI pada siswa kelas VIII di MTs Thoriqul Ulum?
3. Bagaimana tahap evaluasi metode *Role Playing* dalam Peningkatan minat belajar siswa kelas VIII MTs Thoriqul Ulum?

C. Tujuan Penelitian

[12] Judul, Sabtu, 23 Juli, 2022, 10:00 WIB

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah

1. Untuk mengetahui perencanaan metode *role playing* dalam Peningkatan minat belajar siswa kelas VIII pada SKI di MTs Thoriqul Ulum.
2. Untuk mengetahui Pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam pada kelas VIII di MTs Thoriqul Ulum.
3. Untuk mengetahui tahapan evaluasi metode *role playing* yang sudah dilaksanakan.

D. Manfaat Penelitian

Mengenai tujuan penelitian di atas yang menjadi acuan, maka harapan peneliti untuk penelitian ini dapat memberikan manfaat pada bidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Teoritik

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih mengenai metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) dan juga sebagai *referensi* bagi guru yang mengajar sejarah kebudayaan Islam (SKI).

2. Praktik

   a. Bagi pendidik, dapat menjadi acuan untuk menambah pengalaman dalam mengajar sejarah kebudayaan Islam (SKI) agar proses belajar mengajar tidak membosankan dan menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi peserta didik, manfaat metode *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga, proses belajar dapat menarik minat peserta didik agar tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti tentang metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada sejarah kebudayaan Islam (SKI).

E. Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian yang dikerjakan saat ini merupakan penelitian yang di ambil dari sumber informasi judul penelitian terdahulu, agar memberikan informasi yang jelas mendukung adanya judul ini.

Penelitian yang dilakukan Aminda Ryzqyana, 2019. yang berjudul "Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokromioto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara". Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam implementasi yang di lakukan melalui tiga tahap pertama melakukan perencanaan, kemudian pelaksanaan dan terakhir mengevaluasi. (1) Tahap pertama yaitu perencanaan, guru melakukan penyusunan RPP terlebih dahulu maupun segala sesuatu yang berkaitan dengan RPP. (2) Dalam tahap pelaksanaan mencakup kegiatan awal, inti dan akhir. Kegiatan awal guru menyemangati peserta didik serta menjelaskan tujuan dan manfaat materi pembelajaran, kegiatan inti mulai menerapkan metode *role playing* dengan langkah-langkah metode tersebut, kegiatan akhir guru merangkum dan menyimpulkan materi

pembelajaran. (3) Kemudian tahap evaluasi guru menguji peserta didik dengan menguji kembali pengetahuan siswa baik kegiatan tertulis dan tidak tertulis.[13]

Pada penelitian yang berjudul "Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas IX H MTS Darul Huda Mayak" yang dilakukan oleh Ridwan 2021. Peneliti bertujuan menggunakan metode pada belajar-mengajar di kelas IX H pada materi pelajaran fikih dengan menerapkan metode *role playing* mengalami perubahan yang lebih baik. Dikarenakan adanya pengamatan pada siklus I dan siklus 2 yang dilakukan.[14]

Pada Penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Minat Belajar SKI Peserta Didik Di MTS Muhammadiyah Julubori" yang dilakukan oleh Nur Humaerah (2019). Hasil penelitian ini adalah skor minat belajar siswa sebelum di gunakan metode *role playing* dalam pembelajaran yaitu 64, berbeda dengan setelah digunakannya metode *role playing* di kelas yang mendapat skor 72 Dengan kesimpulan bahwa peningkatan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI memiliki nilai sig 0,487 > 0, 05.[15]

Pada penelitian yang berjudul "Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik" yang dilakukan oleh Nurjannah, Hisban

[13] Anida Ryzqyana, skripsi, *Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokrominoto Purwasana Kecamatan Punggekan Kabupaten Banjarnegara* (IAIN Purwokerto, 2019)

[14] Ridwan, Skripsi, *Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di kelas IX H MTS Darul Huda Mayak* (IAIN Ponorogo, 2021)

[15] Nur Humaerah, Skripsi, "*Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Minat Belajar SKI Peserta Didik Di MTS Muhammadiyah Julubori*" (UIN alauddin Makassar, 2019)

Thaha, Fauziah Zainuddin (2019) Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh metode terhadap minat belajar siswa SMPN 3 Palopo dengan nilai fhitung 9,814, nilai ftabel 1,669 dengan nilai sig 0,05 serta perhitungan lainnya dapat disimpulkan variabel role playing saling berhubungan dan pengaruh terhadap minat belajar siswa sangat rendah.[16]

Pada penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN I Tarik Sidoarjo" yang dilakukan oleh Mochamad Rizallutfianto (2022). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa guru sebelum menerapkan metode *role playing* dapat melakukan langkah-langkah untuk mengawali penggunaan metode *role playing* yaitu menjelaskan proses pembelajaran, memilih siswa yang akan memerankan tokoh, dan lain sebagainya. Dalam metode ini dapat memberikan suasana yang menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu ada kendala dalam metode *role playing* yaitu salah satunya dapat menganggu aktivitas kelas lain karena keributan yang di timbulkan.[17]

Tabel I.I Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas

[16] Fauziah Zainuddin, Skripsi, "*Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik"* (2019)

[17] Mochamad Rizallutfianto, Skripsi, "*Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XSMAN I Tarik Sidoarjo*" (UIN Ampel Surabaya, 2022)

1	Anida Ryzqyana (2019)	Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara	Sama-sama menggunakan penelitian bersifat deskriptif	Penelitian terdahulu fokus pada pembelajaran tematik aspek bahasa Indonesia, sedangkan penelitian sekarang fokus kepada meningkatkan minat belajar pada SKI	Penelitian sekarang ini mendeskripsikan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di sekolah
2	Ridwan (2021)	Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas IX H MTS Darul Huda Mayak	Sama-sama ada kaitannya dengan metode *role playing*	Penelitian sebelumnya fokus dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan penelitian sekang fokus dalam	Penelitian sekarang ini mendeskripsikan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di sekolah

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM MOJOKERTO

				meningkatkan minat belajar pada SKI	
3	Nur Humaerah (2019)	Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Minat Belajar SKI Peserta Dididk Di MTS Muhammadiyah Julubori	Keduanya membahas tentang metode role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mapel SKI	Peneliti sebelumnya menggunakan jenis kuantitatif pre-experimental *onegroup pretest pottest design* dan teknik *purposive sampling*. Penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian *Case study research* dan teknik Triangulasi	Penelitian sekarang ini, untuk metode *role playing* sebelumnya sudah di terapkan di sekolah MTs Thoriqul Ulum. Jadi peneliti hanya melakukan analisis terhadap metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada SKI
4	Nurjannah,	Penggunaan	Sama-sama	Penelitian	Penelitian

	Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin (2019)	Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik	membahas metode *role playing*	sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif berbeda dengan penelitian sekarang yang menggunakan penelitian kualitatif	sekarang ini, untuk metode *role playing* sebelumnya sudah di terapkan di sekolah MTs Thoriqul Ulum. Jadi peneliti hanya melakukan analisis terhadap metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
5	Mochamad Rizallutfiantio (2022)	Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan wawancara	Penelitian terdahulu fokus kepada motivasi belajar, penelitian sekarang fokus kepada minat belajar	Penelitian sekarang ini metode *Role Playing* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar para siswa dan terfokus pada 1 mata pelajaran

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM MOJOKERTO

		Kelas X SMAN I Tarik Sidoarjo			yaitu SKI

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, peneliti menjadikan penelitian terdahulu sebagai referensi dan perbandingan dari penelitian yang dikerjakan peneliti yang berjudul Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada SKI (Studi Kasus MTs Thoriqul Ulum), yaitu dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan penelitian ini.

F. Definisi Istilah

1. Implementasi adalah pelaksanaan suatu kegiatan yang sebelumnya telah dilakukan perencanaan, memerlukan keterampilan serta motivasi untuk menggapai sesuatu yang telah dikonsepkan diawal yang diharapkan oleh perseorangan maupun golongan-golongan.
2. Metode *Role Playing* adalah metode yang menyajikan materi dalam bentuk drama. Di mana peserta didik di berikan tugas oleh pendidik untuk memerankan tokoh dari berbagai waktu seperti orang-orang yang memiliki pengaruh, baik itu tokoh agama, pahlawan maupun tokoh yang ada di masyarakat untuk menyampaikan pesan yang terkandung dari peristiwa yang terjadi.
3. Minat Belajar adalah keinginan pada diri manusia untuk mempelajari sesuatu yang disenangi atau rasa ingin tahu pada sesuatu. Ketertarikan yang timbul karena adanya rangsangan dalam diri yang membuat peserta didik merasa ingin tahu pada hal-hal yang dilihat, didengar, diraba, dicium maupun dirasakan oleh

lidah. Oleh karena itu timbul minat belajar dari dalam diri karena adanya dorongan tersebut.

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang memuat tulisan hidup dalam sejarah perkembangan umat Islam yang menceritakan peristiwa di masa nabi sampai pada masa dinasti, serta memuat ibadah, aturan dan perilaku pada masa tersebut.