

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting dalam proses pendidikan. Suatu inovasi pembelajaran yang mampu memberikan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar pada peserta didik. Pembelajaran yang pada umumnya hanya terfokus untuk menguasai materi semata harus dibekali dengan pembelajaran yang proaktif dan interaktif.<sup>1</sup> Hal paling penting dalam pembelajaran yaitu keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan, maka keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sehingga peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik.

Realita saat ini, proses pembelajaran di dalam kelas tampaknya berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran atau materi terkait pelajaran yang kurang menarik perhatian untuk dipelajari sehingga peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga terjadi hal demikian. Mata pelajaran SKI yang mempelajari tentang sejarah dan berisi cerita-cerita pada masa lampau membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga peserta didik malas untuk mempelajarinya.

Sejarah merupakan bagian penting dari perjalanan sebuah umat, bangsa, negara, maupun individu. Keberadaan sejarah merupakan bagian dari proses kehidupan itu sendiri. Tanpa mengetahui sejarah, maka proses kehidupan tidak akan dapat diketahui. Melalui sejarah manusia dapat mengambil banyak pelajaran dari proses kehidupan suatu umat, bangsa, negara dan sebagainya. Diantara pelajaran penting yang dapat

---

<sup>1</sup> Surya Dharma dan Rosnah Siregar, *Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran Project Citizen pada Siswa*, Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, Volume 7 Nomor 1, Juni 2015, hlm 103-104. Diakses pada 23 November 2020 <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis/article/view/2303>

diambil dari sejarah adalah mengambil sesuatu yang baik dari suatu umat, bangsa dan negara, untuk senantiasa dilestarikan dan dikembangkan. Sedangkan terhadap hal-hal yang tidak baik, sedapat mungkin ditinggalkan dan dihindari.<sup>2</sup>

Sejarah dianggap salah satu bidang studi pendidikan agama, maksudnya adalah studi tentang riwayat hidup Rasulullah saw. sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada peserta didik sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial.<sup>3</sup> Sejarah sebagai jembatan yang menghubungkan masa lalu dan masa kini, yang merupakan tempat belajar bagi para generasi penerus agar dapat memandang ke masa silam, melihat masa kini, dan menatap ke masa depan.<sup>4</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang diajarkan di tingkat Madrasah Aliyah, yang mempelajari tentang kejadian, peristiwa penyebaran agama Islam yang dilakukan oleh nabi, sahabat dan dilanjutkan oleh ulama', yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam perkembangan pendidikan di madrasah sangat penting karena dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik mampu mengambil hikmahnya.

Selama ini pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memang membahas tentang sejarah, sajian materi pada pembahasan banyak memuat materi sosial yang bersifat hafalan, jadi untuk menyampaikan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kebanyakan guru menggunakan metode berceramah dan peserta didik kurang terlibat dalam

---

<sup>2</sup> Nurjannah, *Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Jurnal Al Tadabbur Volume 2 Nomor 01, 2016, hlm 2. Diakses pada 27 November 2019 <http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/altadabbur/article/view/48>

<sup>3</sup> Chabib Thoaha dkk, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: PUSTAKA PELAJAR, 1997), 215.

<sup>4</sup> Nur Hidayati dkk, *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar*, Jurnal Candi Volume 9 Nomor 01, 2015, hlm 144. Diakses pada 30 November 2019 <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/5646>

proses pembelajaran atau cenderung pasif yang membuat peserta didik merasa jenuh, bosan dan tidak tertarik untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Padahal banyak sekali yang harus dipelajari dalam sejarah seperti halnya mengingat suatu peristiwa, sebab-sebab terjadi suatu peristiwa, mengenal siapa saja tokoh-tokoh yang terlibat dalam suatu peristiwa, dan sebagainya. Hal demikian menjadi tantangan tersendiri bagi guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, bagaimana cara agar anak didiknya paham dengan materi yang disampaikan dan menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>5</sup>

Pentingnya mempelajari sejarah karena banyak pelajaran-pelajaran, hikmah yang dapat diambil dari peristiwa masa lampau, yang kemudian dimasukkan ke dalam ruang lingkup mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu Sejarah Kebudayaan Islam. Namun selama ini sikap positif peserta didik dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam masih kurang. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peserta didik tidak merasa senang mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peserta didik selalu merasa tidak bersemangat dan mengantuk ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, selain itu juga peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dan keterangan guru terkait materi pelajaran, sehingga peserta didik kurang fokus pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Masalah-masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas, hal ini yang menjadikan peserta didik sulit untuk menerima dan memahami tentang materi pelajaran yang disampaikan guru, untuk itu guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menjadi daya tarik bagi peserta didik untuk bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya adalah dengan cara memilih penerapan metode yang sesuai untuk materi pelajaran yang diajarkan ke peserta didik.

Penggunaan metode yang tepat akan sangat membantu keberhasilan pembelajaran. Suatu metode pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk proses belajar dan mengajar, agar tercapainya sebuah proses pembelajaran yang maksimal dan

---

<sup>5</sup> Ni'matul Hidayah, Wawancara Pra-Research oleh Penulis, 9 Februari 2020, Wawancara 1, Transkrip

juga penyaluran ilmu pengetahuan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Metode yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar hendaklah memperhatikan ketepatan (afektifitas) metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan juga menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi adalah metode bermain peran. Metode *role play* atau bermain peran ini peserta didik berperan sebagai orang lain, peserta didik juga dapat berimajinasi dan bebas mengekspresikan perasaan dan pendapatnya sendiri.

Metode *role play* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik. Penyampaian materi melalui metode *role play* akan membuat peserta didik lebih aktif, karena peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari tahu sendiri pemecahan masalah sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Saat bermain peran peserta didik dituntut untuk memainkan dan mengembangkan imajinasinya agar permainan terasa lebih hidup dan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini berarti pengalaman belajar dapat dirasakan langsung oleh peserta didik.

Metode *role play* atau bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar peserta didik di kelas. Peran peserta didik memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan persona lain dalam suatu situasi khusus.<sup>6</sup> Metode *role play* ini menekankan pada keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menirukan masalah-masalah situasi sosial. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan peserta didik saling berinteraksi satu sama lain.

Pengalaman belajar yang dapat diperoleh dari metode *role play* meliputi kemampuan kerja sama antarpeserta didik,

---

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm 48.

komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik akan mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan juga mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi tentang perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai cara pemecahan masalah yang ada.<sup>7</sup> Jadi banyak hal yang akan dipelajari oleh peserta didik, bukan hanya tentang materi pembelajaran saja tapi juga pengalaman belajar yang dilakukan.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran elektronik dalam pendidikan telah meluas dan menjangkau dalam berbagai kepentingan. Contoh pemanfaatannya untuk kepentingan pembelajaran yaitu untuk membuat dan mempresentasikan materi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam bentuk media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik belajar mengenai materi pelajaran lebih luas. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini dan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran multimedia. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat membantu peserta didik mempelajari materi pelajaran, membantu meningkatkan pemahaman peserta didik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui multimedia.

Selain metode pembelajaran *role play* yang dilakukan peserta didik dalam proses belajar juga diperlukan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik sekaligus mempermudah guru dalam menjelaskan suatu konsep dalam materi. Penerapan media film pendek atau *short movie* dinilai cocok untuk menarik perhatian peserta didik, dan juga sebagai dokumentasi setelah peserta didik menerapkan metode bermain peran atau *role play*.

Film pendek yang memiliki durasi waktu singkat yaitu kurang dari 60 menit dan didukung dengan cerita yang pendek. Durasi film yang pendek para pembuat film lebih selektif dalam mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap

---

<sup>7</sup> Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm 190.

shot yang akan memiliki makna cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya.<sup>8</sup> Dilihat dari segi durasinya yang pendek, film pendek juga sangat cocok digunakan sebagai media dalam pembelajaran di tingkat SMA/MA karena alokasi waktu pembelajaran di SMA/MA umumnya adalah 2 x 45 menit pada setiap kali pertemuan.

Penerapan metode *role play* dan didukung dengan media pembelajaran *short movie* yang diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru serta peserta didik akan merasa proses kegiatan belajar mengajar menjadi sangat menyenangkan untuk dilakukan dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “STUDI ANALISIS IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAY* MELALUI MEDIA *SHORT MOVIE* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA NU MU’ALLIMAT KUDUS” Proses pembelajaran menggunakan metode *role play* melalui media *short movie* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik agar proses pembelajaran tidak pasif di dalam kelas.

## **B. Fokus Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif terdapat fokus penelitian yang merupakan batasan masalah. Adanya keterbatasan tenaga, waktu, dana dan supaya penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan tetapi perlu menentukan fokus. Penelitian ini difokuskan pada implementasi metode *role play* melalui media *short movie* yang dilakukan guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

---

<sup>8</sup> Febriany I. Sau, *Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Pada Peserta Didik Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Pontianak*, Jambura Journal Of Linguistics and Literature Volume 1 Nomor 1, Juni 2020, hlm 4. Diakses pada 5 Juli 2020 <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll/article/view/6917>

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus?
2. Bagaimana pelaksanaan implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus?
3. Bagaimana hasil implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus
2. Untuk mengetahui pelaksanaan implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus
3. Untuk mengetahui hasil implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus

### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta dapat memberikan alternatif pada pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan dapat digunakan untuk menambah referensi dan mengembangkan pengetahuan mengenai metode pembelajaran *Role Play* dan juga media pembelajaran *Short Movie*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan memperoleh pengalaman pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya dengan

menggunakan metode *role play* melalui media *short movie* untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan untuk menambah referensi atau masukan tentang metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, sebagai referensi metode pembelajaran yang bervariasi dan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi atau penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis-garis besar dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan alamiah. Sistematika penulisan skripsi pada penelitian ini, disusun sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas mengenai kajian teori yang terkait judul yang berisi tentang pengertian metode *role play*, langkah-langkah bermain peran, kelebihan dan kekurangan metode *role play*, pengertian media pembelajaran *short movie*, keuntungan menggunakan media *short movie*, pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, dan penelitian terdahulu serta kerangka berfikir.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data dan teknik analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang berisi tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian berdasarkan informasi yang diperoleh.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dalam penulisan skripsi, saran-saran yang dapat bermanfaat.

