

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian metode bermain peran(*role playing*)

Pengalaman belajar disusun berdasarkan kontinuitas yang mengacu pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan bermacam kegiatan secara berurutan, berurutan pada semua keterkaitan antara semua pengalaman belajar, dan semua materi pembelajaran yang berkaitan antara materi suatu topik bahasan dengan materi topik lainnya. Ketiga materi latihan tersebut, dapat dipakai sebagai dasar untuk merancang dan menetapkan metode pelajaran serta susunan kegiatan belajar.¹

Metode yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.² Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan metode pembelajaran cukup penting bagi seorang guru, metode yang tepat akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Nana Sudjana, mengatakan bahwa metode pembelajaran ialah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.³

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah kadang-kadang sulit diterima peserta didik, karena cara atau metode

¹ Famahato Lase, *Dasar Pengembangan Kurikulum Menjadi Pengalaman Belajar*, Jurnal PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Volume 1 Nomor 2, 2015, hlm 136. Diakses pada 19 Agustus 2020 <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/68>

² Pupuh Fatkhurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami* (Bandung: Refika Aditama, 2010), 15

³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), 76

yang dinakan kurang tepat. Sebaliknya, suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik karena penyampaian dan metode yang digunakan tepat dan mudah dipahami.⁴

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan, dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplemetasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.⁵ Jadi metode adalah suatu cara yang digunakan guru untuk menyapaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami materi pelajaran.

Role play merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas dan ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan materi yang dipelajari tanpa ada keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar materi pelajaran.⁶ Melalui bermain peran peserta didik

⁴ Siti Maesaroh, *Peranan Metode Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Kependidikan, Volume 1, No 01, November 2013, hlm 155. Diakses pada 2 Maret 2020 <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/536>

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 147.

⁶ Ismawati Alidha Nurhasanah dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah, Volume 1, No 01, 2016, hlm 613. Diakses pada 11 Februari 2020 <https://ejournal.upi.edu>

akan memperagakan dan mendiskusikan materi pelajaran secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.⁷ Metode bermain peran (*role play*) sebagaimana dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُؤْتِيَهُ كَيْفَ يُؤَارِي سَوْأَةَ
أَخِيهِ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُؤَارِي
سَوْأَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : “Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Kabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayit saudaranya. Berkata Kabil: "Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayit saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang di antara orang-orang yang menyesal.”(QS. Al-Maidah:31)

Ayat ini yang dalam tafsiran kitab Tafsir al-Karim ar-Rahman Fi Tafsir Kalam al-Mannan dijelaskan bahwa “Manakala dia membunuh saudaranya dan tidak tahu apa yang harus dilakukan kepadanya, karena dia adalah mayit pertama dari anak Adam, ini kisah pembunuhan yang dilakukan Qabil terhadap saudaranya yang bernama Habil. ﴿فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ﴾ {“maka Allah menyuruh seekor burung gagak

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 161.

menggali-gali di bumi.” Artinya, membuat liang untuk mengubur gagak yang mati lainnya, ﴿لِيُرِيَهُ﴾ “*untuk memperlihatkan kepadanya,*” dengan perbuatannya itu. Kemudian agar Qabil meniru perilaku burung gagak itu untuk mengubur mayat saudaranya yang bernama Habil. Manusia belajar banyak dari kebiasaan dan tingkah laku lewat peniruan. ﴿كَيْفَ يُؤَارِي سَوْأَةَ أَخِيهِ﴾ “*bagaimana seharusnya dia mengubur aurat (mayat) saudaranya,*” yaitu, tubuhnya, karena tubuh mayit adalah aurat. ﴿فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ﴾ “*karena itu jadilah dia seseorang diantara orang-orang yang menyesal.*” Begitulah akibat dari dosa dan kemaksiatan yaitu penyesalan dan kerugian.⁸

Bermain peran (*role play*) juga adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani dikalangan peserta didik di kelas. Peran peserta didik memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan pesona lain di dalam suatu situasi yang khusus.⁹ Berperan atau memainkan peranan dalam drama, merupakan suatu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap atau tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk dapat menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.¹⁰

Pada metode bermain peran (*role play*), peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari

⁸ Syaikh Abdurrahman bin Nashir As-Sa’di, *Tafsir Al-Qur’an (2) Surat An-Nisa’ - Al-An’am*, Cet. 2, terj. Muhammad Iqbal dkk (Jakarta: Darul Haq, 2016), 324.

⁹ Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), 48

¹⁰ Nurul Kumalasari, *Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Badrussalam Surabaya*, Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Volume 16 Nomor 2, September 2020, hlm 166. Diakses pada 5 januari 2021 <http://jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/attaqwa/article/view/53>

dan mereka akan berusaha mengatasi setiap kasus yang terjadi dari peran yang dimainkan, sehingga peserta didik bisa menemukan sendiri konsep dari materi yang sedang mereka pelajari.¹¹ Metode *role play* yang diarahkan untuk dapat membantu peserta didik mempelajari tentang nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, dapat menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial, maka dengan menerapkan metode *role play* peserta didik dapat menghayati peranan apa yang sedang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki oleh guru.¹²

Metode *role play* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas yang dimana pembelajar berimajinasi membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan sedang memainkan peran

¹¹ Riry Mardiyana, *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)*, Jurnal Pakar Pendidikan Volume 10, No 02, Juli 2012, hlm 152. Diakses pada 17 April 2020 https://dl.wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35555959/40-76-1-SM.pdf?1415910351=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENINGKATKAN_KEAKTIFAN_DAN_HASIL_BELAJAR.pdf&Expires=1618967702&Signature=TgSBryadNlp1UW1K8ce1OErJ8v-mlJxcbxh-qsHyNBDhL5070luvzA4T33s5tJ9sBmnBefoUbb9uuolOLD~4XSq72PmyyZi5QCqqwGQ1w14FrpnmyE6ACclyAOvEFtctUY7WaP9H8bRq4geov7oPAM1Fc-QfAJZ1-rNOKaKtZPzd6QoI3ToJfxsZzh6r-1V56Mn3CUVQdNhfa3JmMq11VgxsA3a-oZRaHGgwLji0fk4Ze7jSQMMqXTRxYrQKEXQb9J4FsxppHo1ncT~Z-3D8OL-kw7Y5GQqZr2~-6lGjUEx1THI2ZtKLLB2T6zN7Tub0pTgMfpkLPMEBgvs3jOeX4w_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

¹² Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala, Volume 1 Nomor 1, 2015, hlm 54. Diakses pada 24 Mei 2020 <http://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/345/328>

sebagai orang lain.¹³ Penggunaan metode bermain peran (*role play*) di sekolah menjadikan peserta didik pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta peserta didik mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, peserta didik dapat melatih memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar peserta didik. Metode bermain peran (*role play*) peserta didik belajar melalui pengalaman langsung. Peserta didik juga dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴

Metode *role play* adalah suatu cara untuk penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan juga menghayatan yang dilakukan peserta didik, dengan memerankan sebagai tokoh.¹⁵ Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role play*) adalah suatu cara penguasaan materi pengajaran dengan mengembangkan imajinasi peserta didik dalam menerima materi pengajaran dari guru.

b. Langkah-langkah Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan salah satu metode simulasi. Metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku

¹³ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm 189.

¹⁴ Ismawati Alidha Nurhasanah dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah, Volume 1, No 01, 2016, hlm 614. Diakses pada 11 Februari 2020 <https://ejournal.upi.edu>

¹⁵ Nurlela, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas V SDN Bangsal Aceh*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Humaniora Volume 4 Nomor 4, 2018, hlm 424. Diakses pada 4 Maret 2020 <http://www.publikasiilmiah.com/wp-content/uploads/2018/09/1.-Nurlela-ACEH-420-431.pdf>

secara tiruan.¹⁶ Pada saat bermain peran perlu disiapkan suatu situasi untuk bermain peran.

- 1) Persiapan
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam bermain peran
 - b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
 - c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan
 - d) Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya mengenai pemeranan pada bermain peran
- 2) Pelaksanaan
 - a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
 - b) Peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
 - c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
 - d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan
- 3) Penutup
 - a) Melakukan diskusi tentang jalannya proses bermain peran maupun materi cerita yang sedang diperankan.
 - b) Membuat kesimpulan materi pembelajaran setelah bermain peran.¹⁷

¹⁶ Nurul Hidayah, *Pegembangan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Kependidikan, Volume 5 Nomor 1, 2017, hlm 5. Diakses pada 21 Desember 2020
<http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/1237>

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 162.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Play*

Setiap metode pembelajaran pasti terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Penerapan metode pembelajaran *role play* atau bermain peran dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari penerapan metode *role play* adalah sebagai berikut:

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif, peserta didik mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama.
- 2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap peserta didik melalui pengamatan pada saat melakukan penerapan metode bermain peran.
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.¹⁸
- 6) Peserta didik dapat melatih, memahami, menghayati dan mengingat isi materi ajar yang sedang didramakan.
- 7) Peserta didik terlatih untuk berinisiatif dan kreatif pada saat bermain peran, sehingga dapat mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi yang sedang didramakan.
- 8) Kerjasama antarpeserta didik dalam bermain peran dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

¹⁸ Hasan Basri, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1, Nomor 1, Juli 2017, hlm 42. Diakses pada 2 Maret 2020 <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/4368>

- 9) Peserta didik terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab antarpemain dengan yang lainnya.
 - 10) Bahasa lisan peserta didik dapat dilatih dengan baik agar mudah dipahami oleh orang lain.¹⁹
 - 11) Melatih anak untuk dapat mendramakan tentang sesuatu, serta dapat melatih keberanian anak.
 - 12) Lebih menarik perhatian dari peserta didik.
 - 13) Peserta didik dapat menghayati dari suatu peristiwa sehingga akan lebih mudah untuk mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya yang dilakukan.
 - 14) Peserta didik dilatih untuk dapat menyusun pemikirannya dengan teratur.
 - 15) Mengajarkan peserta didik untuk dapat menempatkan dirinya dengan orang lain.
 - 16) Guru dapat melihat kemampuan peserta didik dari kenyataan yang sebenarnya.²⁰
- Kekurangan dari metode *role play*, diantaranya adalah sebagai berikut:
- 1) Kemungkinan ada peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peranan tertentu.
 - 2) Mungkin peserta didik akan terjadi kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap peran yang harus dimainkan.
 - 3) Metode bermain peran (*role play*) membutuhkan banyak waktu dalam proses belajar mengajar.

¹⁹ Ni Md Rai Ariwitari, dkk, *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume 2, Nomor 1, 2014. Diakses pada 24 Februari 2020 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2247>

²⁰ Nurul Hidayah, *Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Kependidikan, Volume 5 Nomor 1, 2017, hlm 7. Diakses pada 21 Desember 2020 <http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/1237>

- 4) Terbatas pada beberapa situasi dalam kegiatan belajar mengajar.²¹
- 5) Sebagian peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- 6) Metode bermain peran memakan banyak waktu, seperti persiapan dalam memahami isi bahan ajar, sampai pada saat pelaksanaan metode role play itu sendiri.
- 7) Memerlukan tempat yang cukup luas untuk bermain peran.
- 8) Menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain sering merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.²²
- 9) Metode ini memerlukan persiapan yang teliti dan matang (memerlukan banyak kreasi dari guru).
- 10) Terkadang peserta didik tidak mau memerankan suatu adegan karena malu.
- 11) Peserta didik yang tidak mendapat giliran atau tidak mendapat peran akan cenderung pasif.
- 12) Apabila guru kurang bijaksana, maka tujuan pembelajaran yang dicapai tidak dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.²³

²¹ Joni, *Penerapan Metode Role Playing dalam Peningkatan Gerak Shalat Anak TK Al-Latif Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*, Journal Of Islamic Early Childhood Education, Volume 1 Nomor 1, April 2018, hlm 44. Diakses pada 30 Desember 2020 <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/5521>

²² Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala, Volume 1 Nomor 1, 2015, hlm 56. Diakses pada 24 Mei 2020 <http://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/345/328>

²³ Nurul Hidayah, *Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Kependidikan, Volume 5 Nomor 1, 2017, hlm 7-8. Diakses pada 21 Desember 2020 <http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/1237>

2. Media Pembelajaran *Short Movie* (Film Pendek)

a. Pengertian media *short movie*

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media berasal dari kata *medius* (bahasa latin) yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”.²⁴

Media menjadi jembatan interaksi antara guru dan peserta didik. Proses belajar mengajar yang sering dihadapkan dengan materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik, maka dengan adanya media diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih nyata. Materi pelajaran yang abstrak di buku, menjadi lebih nyata dan menarik dengan adanya media sehingga materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Tujuannya, dalam mengaplikasikan media agar peserta didik tidak merasa bosan dan kegiatan belajar di kelas tidak monoton.²⁵ Media sebagai perantara menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, oleh karena itu media sangat dibutuhkan di dunia pendidikan guna untuk meningkatkan minat dan mendorong semangat belajar peserta didik.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Di lain pihak *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016),3.

²⁵ Nurul Kumalasari, *Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Badrussalam Surabaya*, Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Volume 16 Nomor 2, September 2020, hlm 163. Diakses pada 5 januari 2021 <http://jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/attaqwa/article/view/53>

demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.²⁶

Media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun suatu kondisi yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah pembelajaran sejarah seperti media pembelajaran film agar peserta didik tidak mudah bosan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Media film juga dapat membuat peserta didik lebih jelas dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.²⁷

Film merupakan salah satu jenis media audio visual. Jika dibanding media yang lain, film memiliki kelebihan penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dikombinasikan menjadi satu, dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu, dapat mengikuti suatu gerakan atau suatu aktivitas yang berlangsung cepat, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi dan mengembangkan permasalahan.²⁸

Media pembelajaran film merupakan salah satu media yang menggunakan unsur suara dan gambar yang bisa didengar dan dilihat. Sistem multimedia

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 4.

²⁷ Muharria dkk, *Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang*, Jurnal Criksetra, Volume 5 Nomor 09, Februari 2016, hlm 51. Diakses pada 24 Februari 2020 <https://core.ac.uk/download/pdf/267825059.pdf>

²⁸ Eko Sri Wahyuni dan Mega Mega, *Film Dokumenter Sebagai Media Pembelajaran Submateri Zat Aditif*, JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi), Volume 4 Nomor 02, November 2019, hlm 53. Diakses pada 7 Agustus 2020 <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JBIO/article/view/454>

yang berguna dan mudah dalam penggunaannya dapat membantu untuk proses pembelajaran.²⁹ Penggunaan media film pendek dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.³⁰

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media film pendek atau *short movie* adalah media pembelajaran berbasis audiovisual yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah.

b. Kelebihan dan kelemahan media *short movie*

Ada beberapa keuntungan menggunakan media film pendek, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Film dapat ditunjukkan kepada kelompok besar ataupun kelompok kecil
- 2) Film bisa mendorong dari motivasi peserta didik serta bisa menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 3) Film yang dapat mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.³¹

²⁹ Dedi Setyawan dan Andini Dwi Arumsari, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*, *Educultural : International Journal Of Education, Culture And Humanities* Volume 1 Nomor 2, 2019, hlm 4. Diakses pada 29 April 2020 <https://ejournal.narotama.ac.id/index.php/educultural/article/view/30>

³⁰ Zaini Rohmad dkk, *Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial Ant*, Volume 7 Nomor 2, 2015. Diakses pada 24 Februari 2020 <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/10226>

³¹ Zaini Rohmad dkk, *Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial Ant*, Volume 7 Nomor 2, 2015. Diakses pada 24 Februari 2020 <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/10226>

Manfaat lainnya dari penggunaan film pendek sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik.
- 2) Menambah daya ingat pada materi pelajaran.
- 3) Mengembangkan daya fantasi pada peserta didik.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar.³²

3. Mata Pelajaran SKI

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sejarah Kebudayaan Islam terdiri dari 3 suku kata yaitu sejarah, kebudayaan dan Islam. Masing-masing dari suku kata tersebut bisa mengandung arti kata sendiri-sendiri.

Sejarah secara etimologi dapat ditelusuri dari asal kata Arab *syajarah* yang artinya pohon. Sejarah menurut istilah adalah suatu yang tersusun dari serangkaian peristiwa-peristiwa dimasa lampau, keseluruhan pengalaman manusia dan sejarah sebagai suatu cara yang diubah-ubah, dijabarkan dan dianalisa. Sejarah memberikan pemahaman akan arti memiliki sifat objektif tentang masa lampau. Masa lampau yang menjadi kisah atau cerita yang dalam prosesnya terdapat kesan yang dirasakan berdasarkan pengalaman dan lingkungan tentang suatu peristiwa sejarah.³³ Materi yang ada pada pendidikan sejarah, dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk

³² 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/jill/article/view/6917>

³³ Nurjannah, *Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Jurnal Al Tadabbur Volume 2 Nomor 01, 2016, hlm 5. Diakses pada 27 November 2019 <http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/altadabbur/article/view/48>

mengenai nilai-nilai bangsa dan perjuangannya dimasa lalu, dipertahankan dan disesuaikan untuk kehidupan dimasa kini, dan dikembangkan lebih lanjut untuk kehidupan masa depan.³⁴

Secara harfiah kata budaya berasal dari kata “budi dan daya”. Kata budi berarti akal atau nalar yang sering dirangkaikan dengan kata ‘akal’ sehingga menjadi akal budi artinya kepandaian. Kata ‘budi’ juga bermakna watak, sedangkan kata ‘daya’ berarti kekuatan yang sering dirangkaikan dengan kata ‘upaya’ usaha mencapai sesuatu.³⁵ Kebudayaan adalah penjelmaan (manifestasi) akal dan rasa manusia, yang berarti bahwa manusialah yang menciptakan kebudayaan. Kebudayaan Islam berarti menyaring kebudayaan yang tidak melenceng dari ajaran agama Islam. Dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah manifestasi atau penjelmaan dari kerja jiwa manusia dalam arti yang seluas-luasnya.³⁶

Islam merupakan wahyu yang diturunkan oleh Allah SWT kepada rosul-Nya untuk disampaikan kepada umat manusia sepanjang masa dan setiap tempat yang bersumber dari kitab suci Al-Qur’an sebagai penyempurna wahyu-wahyu Allah sebelumnya.³⁷

Uraian diatas yang terdiri dari tiga kata diantaranya yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam dapat dipahami bahwa arti Sejarah Kebudayaan Islam yaitu

³⁴ Tsabit Azinar Ahmad, *Kendala Guru dalam Internalisasi Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah*, Jurnal Khazanah Pendidikan, Volume 7 Nomor 1, 2014. Diakses pada 11 agustus 2020 <http://www.jurnalnasional.ump.ac.id>

³⁵ Moh. Rosyid, *Kebudayaan Dan Pendidikan: Fondasi Generasi Bermartabat* (Yogyakarta: IDEA PRESS, 2009), 31-32.

³⁶ M. Yatimin Abdullah, *Studi Islam Kontemporer* (Jakarta: AMZAH, 2006), 16.

³⁷ Nur Hidayati dkk, *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar*, Jurnal Candi Volume 9 Nomor 01, 2015, hlm 148. Diakses pada 30 November 2019 <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/5646>

asal-usul atau silsilah dari sesuatu yang dihasilkan dari pemikiran atau akal budi kaum muslimin yang berhubungan dengan keyakinan, ilmu pengetahuan, seni, adat istiadat, bentuk pemerintahan, arsitektur bangunan, dan lain-lain.³⁸

Sejarah Kebudayaan Islam dipahami sebagai berita atau cerita peristiwa masa lalu yang mempunyai asal muasal tertentu. Peristiwa menjelang dan saat Nabi Muhammad SAW, lahir dan diutus sebagai rasul adalah asal muasal Sejarah Kebudayaan Islam. Semua peristiwa baik yang menyangkut pemikiran politik, ekonomi, teknologi, dan seni dalam sejarah Islam disebut sebagai kebudayaan. Kebudayaan ini adalah hasil karya, rasa dan cipta orang-orang muslim. Sejarah Kebudayaan Islam sama dengan sejarah kebudayaan lain pada umumnya, yaitu bersifat dinamis. Perbedaannya, terletak pada sumber nilainya. Komponen Sejarah Kebudayaan Islam (SKI): kejadian, manusia, latar belakang (konteks), dan sarat makna. Dari sini dapat dipahami bahwa, kajian sejarah berisi catatan suatu masa yang ditemukan dan dipandang bermanfaat oleh generasi dari zaman berikutnya. Masa kini bisa dipahami dari peristiwa masa lampau bahkan masa yang akan datang bisa diprediksi dengan bekal kemampuan mengetahui hukum sejarah masa lampau yang tanpa punya arti untuk masa kini dan mendatang. Pengetahuan sejarah menjadi modal untuk membangun peradaban yang lebih baik dari sebelumnya.³⁹

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam diatas dapat disimpulkan bahwa, Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang terbentuk

³⁸ Nurjannah, *Menemukan Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Jurnal Al Tadabbur Volume 2 Nomor 01, 2016, hlm 6. Diakses pada 27 November 2019 <http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/altadabbur/article/view/48>

³⁹ Abdul Karim, *Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping*, Jurnal Quality Volume 1 Nomor 02, 2013, hlm 6-7. Diakses pada 25 November 2019 <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Quality/article/view/205>

oleh hasil karya, karsa dan cipta umat manusia yang didasarkan pada sumber-sumber Islam.

Sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan serta nilai-nilai tentang proses perubahan dan perkembangan masyarakat pada masa lampau hingga saat ini. Peserta didik dalam mempelajari sejarah mampu berpikir kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau. Hal ini dapat digunakan untuk memahami dan juga menjelaskan proses perkembangan dan perubahan pada masyarakat, keragaman dari berbagai macam sosial budaya untuk menemukan serta menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.⁴⁰

Karakteristik sejarah kebudayaan islam adalah menekankan pada kemampuan mengambil hikmah atau pelajaran dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan pada masa yang akan datang.⁴¹

Pada materi pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) peserta didik diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah dalam sejarah Islam,⁴²

⁴⁰ Gebi Krista Viona, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Aktif "Picture And Picture" Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak 3 di SMK Krian 1 Sidoarjo*, Avatara e-Journal Pendidikan Sejarah Volume 2 Nomor 3, 2014, hlm 409. Diakses pada 15 Desember 2019 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/8941>

⁴¹ Nur Hidayati dkk, *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar*, Jurnal Candi Volume 9 Nomor 01, 2015, hlm 148. Diakses pada 30 November 2019 <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/5646>

⁴² Nurlela, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas V SDN Bangsal Aceh*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Humaniora Volume 4 Nomor 4, 2018, hlm 421. Diakses pada 4 Maret 2020

dengan mempelajari sejarah maka seseorang akan mengetahui segala sesuatu yang pernah terjadi pada masa lampau yang banyak berisi tentang pelajaran-pelajaran hidup, khususnya dalam Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik dapat mengambil pelajaran-pelajaran atau hikmah dari peristiwa-peristiwa yang bertema Islam yang diharapkan peserta didik dapat menjadi seorang yang berakhlak mulia sesuai dengan yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW.⁴³

Peran dan fungsi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat penting bagi individu, agama, juga implementasinya terhadap bangsa dan negara. Mata pelajaran SKI mempelajari tentang unsur-unsur hikmah dibalik kepemimpinan Nabi Muhammad SAW. Sejarah kebudayaan Islam mengajarkan tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan juga tokoh-tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau.⁴⁴

b. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Belajar sejarah seringkali diartikan oleh peserta didik sebagai suatu pelajaran yang mengharuskan peserta didik menghafal setiap peristiwa sejarah yang telah terjadi, terlebih pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang di dalam materinya banyak disebutkan nama tokoh-tokoh islam dan juga tahun-tahun terjadinya suatu peristiwa. Mata pelajaran SKI yang dianggap membosankan oleh peserta didik karena penyajian pembelajaran yang kurang menarik,

<http://www.publikasiilmiah.com/wp-content/uploads/2018/09/1.-Nurlela-ACEH-420-431.pdf>

⁴³ Nur Hidayati dkk, *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar*, Jurnal Candi Volume 9 Nomor 01, 2015, hlm 143-144. Diakses pada 30 November 2019

<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/5646>

⁴⁴ Dedi Setyawan dan Andini Dwi Arumsari, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*, Educultural : International Journal Of Education, Culture And Humanities Volume 1 Nomor 2, 2019, hlm 3. Diakses pada 29 April 2020 <https://ejournal.narotama.ac.id/index.php/educultural/article/view/30>

padahal dengan mempelajari sejarah peserta didik akan mendapat banyak pelajaran berharga yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari bagi peserta didik.⁴⁵

Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan berfikir historis dan pemahaman tentang sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik akan mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau untuk dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan dimasyarakat serta keragaman sosial budaya.⁴⁶

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan antara lain, sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah S.A.W untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan proses dari masa lampau, masa sekarang, dan juga masa depan.
- 3) Melatih peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar yang didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa yang telah lampau.

⁴⁵ Nur Hidayati dkk, *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar*, Jurnal Candi Volume 9 Nomor 01, 2015, hlm 145. Diakses pada 30 November 2019 <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sejarah/article/view/5646>

⁴⁶ Muharria dkk, *Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang*, Jurnal Criksetra, Volume 5 Nomor 09, Februari 2016, hlm 50-51. Diakses pada 24 Februari 2020 <https://core.ac.uk/download/pdf/267825059.pdf>

- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil hikmah pelajaran dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lainnya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴⁷

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang sedang peneliti lakukan, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Eni Zakiyatul (14.0401.0071) Munawaroh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang 2018, Fakultas Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam, dalam penelitiannya yang berjudul “Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran”.⁴⁸ Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu menentukan perencanaan tindakan, melaksanakan tindakan, melakukan pengamatan hasil tindakan dan melakukan refleksi dari pengamatan. Hasil analisis data penelitian ini yaitu setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role play*) menunjukkan peningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar peserta didik mulai tampak pada siklus pertama, pada pretest nilai rata-rata kelas sebesar 66,27 pada siklus pertama mengalami peningkatan menjadi rata-rata 78,33 dan pada siklus kedua nilai rata-rata menjadi 82,33. Hal ini dapat disimpulkan

⁴⁷ Euis Sofi, *Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri*, Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Volume 1 Nomor 1, 2016, hlm 51. Diakses Pada 27 November 2019 <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tanzhim/article/view/32>

⁴⁸ Eni Zakiyatul Munawaroh, “Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Istiqomah Gandon Kaloran”. (Skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018)

bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Perbedaan dengan penelitian yang sedang dikaji adalah disini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan adanya penggunaan media pembelajaran film pendek (*short movie*) untuk penerapan metode *role play*. Adapun persamaannya adalah sama-sama menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role play*) untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Penelitian yang ditulis oleh Khoirun Ni'mah (10130128) mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2015, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3MAN Kediri 2 Kota Kediri".⁴⁹ Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif atau kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Play* menunjukkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah berjalan dengan efektif. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada setiap tindakan. Pada siklus pertama peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 50%, sedangkan siklus kedua sebesar 22%. Jadi pada siklus pertama dan kedua persentase peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 56%.

Perbedaan penelitian dilakukan di atas lebih fokus pada metode *role play* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran sejarah sedangkan pada penelitian yang sedang dikaji menggunakan juga media pembelajaran film pendek (*short movie*) pada penerapan metode *role play* untuk kegiatan pembelajaran. Pada penelitian yang sedang dikaji peneliti menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif. Adapun persamaan

⁴⁹ Khoirun Ni'mah, "*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3MAN Kediri 2 Kota Kediri*", (Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015)

dengan penelitian yang sedang dikaji adalah sama-sama menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role play*) untuk mata pelajaran Sejarah.

3. Penelitian yang ditulis oleh Hasna Nazila Firramadhani (153111177), mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Surakarta 2019, Fakultas Ilmu Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam, dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui GOM Player Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas X Madrasah Aliyah Al-Muayyad Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019”.⁵⁰ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan cara implementasi penggunaan media pembelajaran audio visual melalui GOM Player dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terbagi menjadi tiga tahap dalam pembelajarannya, yaitu tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan pembelajaran, tahap penilaian pembelajaran.

Perbedaan penelitian yang dilakukan diatas menggunakan aplikasi GOM Player untuk menayangkan video atau film sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sedangkan pada penelitian yang dikaji video atau film sebagai media pembelajaran untuk menerapkan metode *role play* pada pembelajaran. Adapun persamaannya dengan penelitian yang dikaji adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran audio visual yang berupa penyajian video atau film untuk pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

C. Kerangka Berfikir

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) yang kebanyakan berisi tentang cerita-cerita masa lampau peristiwa-peristiwa sejarah, tahun,

⁵⁰ Hasna Nazila Firramadhani, “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui GOM Player Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas X Madrasah Aliyah Al-Muayyad Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019”, (Skripsi IAIN Surakarta, 2019)

tokoh-tokoh sejarah dan juga hikmah yang dapat diambil dari suatu peristiwa sejarah tersebut peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang demikian. Peserta didik tidak bersemangat dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, akibatnya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan juga kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi pasif. Seorang guru dituntut untuk kreatif, inovatif serta mampu membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, oleh karena itu guru perlu selektif memilih metode dan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran SKI yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan sikap positif dari dalam diri peserta didik.

Metode *role play* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif. Metode bermain peran menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk berpura-pura menjadi orang lain. Peserta didik akan memerankan situasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Penerapan metode *role play* dalam pembelajaran SKI didukung dengan media pembelajaran yang juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran SKI. Media *short movie* (film pendek) merupakan media pembelajaran yang berupa media audio visual yang digunakan untuk menyampaikan materi yang dipelajari dengan menampilkan sebuah tayangan video yang berdurasi singkat tidak lebih dari satu jam, sehingga dapat membantu untuk proses pembelajaran. Jadi, dengan menggunakan media tersebut mampu meningkatkan daya tarik dan antusias peserta didik serta membangkitkan semangat

belajar peserta didik sehingga peserta didik senang dan tertarik dalam belajar SKI.

Pembahasan kali ini media film pendek (*short movie*) digunakan sebagai media pembelajaran untuk penerapan metode bermain peran (*role play*) dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peserta didik melakukan drama sesuai peran masing-masing dalam kelompoknya kemudian salah seorang lainnya merekam adegan atau drama yang dilakukan oleh temannya. Kegiatan ini diperbolehkan diluar jam pelajaran berlangsung. Setelah selesai kemudian diperlihatkan kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam bentuk CD. Selanjutnya akan ditayangkan kepada peserta didik yang lainnya atau kelompok lain yang berbeda materi pembahasannya.

Gambaran untuk mempermudah pemahaman tentang studi analisis implementasi metode *role play* melalui media *short movie* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Mu'allimat Kudus yang menjadi inti pengkajian dalam penelitian ini, maka dipaparkan kerangka berpikir seperti pada gambar 2.1

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

