

BAB I

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang akan diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi suatu proses untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia terus di galakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat berperan penting dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal, maupun non formal, serta informal. Keberhasilan pendidikan formal dapat di tentukan oleh keberhasilan interaksi guru dengan peserta didik.³

Pendidikan adalah upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang di bebaskan padanya, karena hanya manusia yang dapat di didik dan mendidik.⁴ Pendidikan sebagai upaya untuk memanusiakan manusia pada dasarnya adalah upaya untuk mengembangkan kemampuan/potensi individu sehingga bisa hidup optimal baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral dan sosial sebagai pedoman hidup. Pendidikan juga di pandang sebagai usaha sadar yang bertujuan, dan usaha mendewasakan peserta didik. Kedewasaan sebagai asumsi dasar yang mencakup kedewasaan intelektual, sosial, dan moral,

³Tafsir, Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2013, hal.6,cet.12.

⁴Udin Syaefudin Sa'ud & Abin Syamsudin Maknum, *Perencanaan Pendidikan*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2011, hal.6.

tidak semata-mata kedewasaan dalam arti fisik. Pendidikan sebagai proses sosialisasi untuk mencapai kompetensi pribadi, dan sosial sebagai dasar untuk mengembangkan potensi dirinya yang sesuai dengan kapasitas yang di milikinya.⁵

Belajar adalah mengalami. Mengalami berarti menghayati sesuatu situasi actual, penghayatan yang mana dapat menimbulkan respon-respon yang tertentu dari pihak peserta didik. Pengalaman yang berupa pelajaran akan menghasilkan perubahan (pematangan, pendewasaan) pola tingkah laku, perubahan, di dalam perbendaharaan konsep-konsep (pengertian), serta di dalam kekayaan informasi.⁶ Mengajar adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan proses belajar secara efektif.⁷

Sedangkan sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis yang dapat melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka untuk membantu peserta didik untuk mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.⁸ Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁹ Guru memiliki banyak kombinasi sifat atau kualitas pribadi. Guru

⁵ Sudjana, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*, Bandung, Sinar Baru Algesindo, 2005, hal.2

⁶ Winarno Surkhmad, *Metodologi Pengajaran Nasional*, Bandung, CV. Jemmars, 1961, hal.52

⁷ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung, Sinar Baru Algesindo, 2009, hal.58.

⁸ Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2000, hal.54.

⁹ UU Guru dan Dosen, Citra Umbara, 2012, pasal 1, hal.3.

yang efektif pada suatu tingkatan tertentu mungkin tidak efektif pada tingkatan yang lain. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya perbedaan-perbedaan dalam tingkat perkembangan mental dan emosional para peserta didik. Dengan kata lain, para peserta didik yang memiliki respon yang berbeda-beda terhadap pola-pola perilaku guru yang sama.¹⁰

Metode pembelajaran sangat penting karena metode menjadi sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahaminya.¹¹ Tanpa metode yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk memiliki metode yang tepat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Metode pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran, karena metode pembelajaran merupakan acuan dalam mengarahkan pola interaksi yang kondusif antara pendidik dan peserta didik.¹²

Ketepatan penggunaan metode sangat tergantung kepada tujuan, isi, dan kegiatan pengajaran. Metode pembelajaran ternyata sangat mempunyai andil yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat digunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode *role playing*. Metode *role playing* atau bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran lebih menekankan pada kenyataan dimana

¹⁰Oemar Hamalik, *op cit*, hal.38.

¹¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2014, hal.27.

¹²Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2007, hal.136

peserta didik diikuti sertakan dalam memainkan peran dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial.¹³ Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran yang melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Permainan ini pada umumnya dapat dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang akan diperankan.¹⁴ Metode pembelajaran ini dianggap sangat penting, karena memiliki beberapa kelebihan apabila diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dengan metode *role playing* ini membuat peserta didik menjadi menyenangkan dan mudah di dalam menangkap atau menerima suatu pelajaran, di karenakan mereka dapat menggunakan bahasa mereka sendiri, sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

A. Alasan Pemilihan Judul

Ada beberapa hal yang melatar belakangi peneliti untuk memilih judul Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak (Studi Kasus Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak)

1. Mengajar pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam menciptakan suasana belajar mengajar, metode yang dapat digunakan oleh guru harus mampu untuk menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi peserta didik

¹³Zuhairini, dkk, *Metodik khusus pendidikan Agama Islam di lengkapi dengan sistem modul dan permainan simulasi*, Surabaya, Usaha Nasional, 1983, hal.101-102.

¹⁴Drs. Hamdani. M.A, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung, CV. Pustaka Setia, 2011, hal. 87.

yang sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, proses kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi edukatif antara guru yang dapat menciptakan suasana belajar mengajar dan peserta didik yang dapat memberikan respon terhadap usaha guru tersebut.¹⁵

2. Dengan metode *role playing*, peserta didik akan lebih terdorong untuk meningkatkan motivasi belajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas.
3. Dengan mata pelajaran SKI, para peserta didik dapat mengetahui tentang sejarah terutama sejarah kebudayaan Islam yang berisi tentang sejarah berdirinya Dinasti Umayyah, dan lain sebagainya.
4. Peneliti untuk memilih sekolah MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak, karena sekolah tersebut merupakan sekolah swasta yang letaknya sangat strategis dan sekolah tersebut juga menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dan selama ini belum ada yang meneliti tentang metode *role playing* di MA Nahdlatusy Syubban tersebut. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengetahui secara lebih detail seperti apa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

B. Penegasan Istilah

¹⁵ *Ibd*, hal.18

Sebelumnya peneliti untuk melanjutkan penelitian ini, peneliti memandang perlu untuk memberikan penegasan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Tujuan penegasan ini adalah untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami maksud dari isi penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang peneliti pandang perlu untuk ditegaskan antara lain :

1. Implementasi

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan.¹⁶ Dalam bidang pendidikan, implementasi adalah menerapkan atau melaksanakan suatu program, strategi, pendekatan maupun metode pembelajaran sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan tersebut.

2. Metode

Metode adalah cara teratur yang dapat digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar dapat tercapai yang sesuai dengan dikehendaki atau dengan cara kerja yang bersistem untuk dapat memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna untuk mencapai tujuan yang di tentukan.¹⁷ Dalam pendidikan, metode pembelajaran merupakan cara yang dapat digunakan guru untuk dapat menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Karena penyampaian itu dapat berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dapat di pergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya kegiatan belajar

¹⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, cet. Pertama, Bandung, Penabur Ilmu, 2008, hal.163.

¹⁷*Ibd*, hal.293

mengajar. Dengan demikian, metode pembelajaran adalah alat untuk menciptakan proses kegiatan belajar mengajar.¹⁸

3. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang sangat mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

4. *Role Playing*

Role Playing merupakan sebuah metode pengajaran yang mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan atau memerankan dalam situasi permasalahan yang kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan.²⁰ *Role Playing* juga dapat diartikan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini untuk dapat membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan dapat membantu untuk memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, model ini dapat memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia.

5. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu dari mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah Islam atau di madrasah. Yang di

¹⁸Hamdani, *op cit*, hal.81

¹⁹Oemar Hamalik, *op cit*, hal.57

²⁰Bruce Joyce, dkk, *Model of Teaching*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2009, hal.328

maksud dari sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membahas tentang riwayat Rasulullah SAW., para sahabat Rasul dan sebagai suri tauladan utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi dalam kehidupan sosial.²¹

6. *Nahdlatusy Syubban*

Nahdlatusy Syubban merupakan perkumpulan para pemuda atau kebangkitan para pemuda untuk mencari ilmu dalam pendidikan agama Islam, dan dapat melaksanakan pelatihan ibadah dan mu'amalah untuk menumbuhkan sikap peduli dalam keikutsertaannya melestarikan faham yang berhaluan ahlu sunnah wal jama'ah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka yang di maksud dari judul implementasi metode *role playing* dalam mata pelajaran PAI di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak (Studi kasus pada pembelajaran SKI di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak) adalah penerapan sebuah metode pengajaran yang mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan atau memerankan dalam situasi permasalahan yang kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar yang di susun sedemikian rupa ke dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) yang kemudian agar peserta didik dapat mengembangkan ranah sikap, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksperimen,

²¹ Muhammad Abdur Qadir Ahmad, *Metodologi pengajaran Agama Islam*, Jakarta, Rineka Cipta, 2008, hal.162

mengasosiasi, dan mengkomunikasikan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak
2. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak
3. Bagaimana penilaian metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak

D. Tujuan Penelitian Skripsi

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak

3. Untuk mendeskripsikan penilaian metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban-Demak

E. Metode Penelitian Skripsi

1. Jenis Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akan di perlukan secara kongkrit, maka penulis akan meneliti secara langsung ke lapangan : di MA Nahdlatusy Syubban Purwosari, Sayung-Demak. Untuk mendapatkan data yang secara objektif yang akan di tulis dalam bentuk uraian atau laporan, maka penulis akan menggunakan jenis penelitian lapangan (file reseach) dengan pendekatan kualitatif.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Aspek Penelitian

Aspek-aspek penelitian yang merupakan objek penelitian atau apa yang akan menjadi titik perhatian di suatu penelitian. Aspek yang akan di teliti terkait dengan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak.

1) Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu rangkaian proses kegiatan untuk memilih, menetapkan, mengembangkan metode dan teknik pembelajaran serta dapat mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai hasil pembelajaran.

Perencanaan adalah hubungan antara apa yang ada sekarang (what is) dengan bagaimana seharusnya (what should be) yang berkaitan dengan kebutuhan, penentuan tujuan, prioritas, program, dan alokasi sumber.

Perencanaan adalah suatu proyeksi tentang segala hal yang akan di perlukan dalam rangka untuk mencapai tujuan, yang di dalamnya mencakup elemen, yaitu untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) :

- a) Menentukan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 - b) Menentukan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 - c) Menentukan metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 - d) Media dan sumber pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 - e) Langkah-langkah metode *role playing* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 - f) Menentukan penilaian
- 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Dalam pelaksanaan kegiatan untuk pembelajaran,

seorang guru dapat melaksanakan berbagai macam strategi yang sudah di rancangannya, sesuai dengan perencanaannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berikut langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* yaitu :

a) Pendahuluan :

- 1) Guru memberikan salam pembuka.
- 2) Guru mengecek kondisi peserta didik dan kondisi di dalam kelas.
- 3) Guru dapat memberikan appersepsi yang terkait dengan materi pembelajaran
- 4) Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang akan di capai.
- 5) Guru dapat menyampaikan sub pokok pembahasan tentang Dinasti Umayyah yang akan di perankan dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

b) Inti :

- 1) Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang.
- 2) Guru dapat menyajikan materi atau permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut akan di bagi ke dalam sub pokok pembahasan tentang Dinasti Umayyah dengan

menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang harus di perankan oleh setiap anggota kelompoknya masing-masing.

3) Setiap anggota kelompoknya masing-masing harus bermain peran dengan permasalahan yang sudah di berikan oleh guru.

4) Selanjutnya adapun tahapan-tahapan dari metode *role playing* sebagai berikut : membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang, guru dapat menyajikan materi atau permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut akan di bagi ke dalam sub pokok pembahasan tentang Dinasti Umayyah dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang harus di perankan oleh setiap anggota kelompoknya masing-masing, setiap anggota kelompoknya masing-masing harus bermain peran dengan permasalahan yang sudah di berikan oleh guru.

c) Penutup :

1) Guru menyuruh setiap kelompok di tunjuk untuk bermain peran dalam forum kelas.

3) Penilaian

Penilaian merupakan kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan yang sudah tercapai.²² Metode *role playing* yang akan dilakukan harus memiliki kendala dan solusi di antaranya, adalah sebagai berikut :

- 1) Kendala
- 2) Solusi

b. Jenis dan Sumber Data

Ada dua sumber data yang dapat digunakan dalam penelitian, antara lain sebagai berikut :

1) Data Primer

Data primer ini yang akan di peroleh secara langsung dari sumber pertama. Data primer ini dalam penelitian dapat mengamati cara untuk mengelola kelas yang lebih efektif.

2) Data Sekunder

Data sekunder ini yang telah diolah lebih lanjut dan akan di sajikan yang lebih baik oleh pihak pengumpul data primer maupun yang lainnya. Data ini yang berisi tentang sejarah berdirinya sekolah atau madrasah, letak geografis, struktur organisasi, keadaan guru dan peserta didik. Yang bersumber dari kepala sekolah atau kepala madrasah, wakil kepala sekolah atau wakil kepala madrasah, kepala yayasan, karyawan, dan tata usaha.

3. Instrumen Pengumpulan Data

²²Prof.Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2013, hal.39

Adapun untuk pengumpulan data yang merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data atau keterangan-keterangan dalam suatu penelitian. Dalam hal ini penulis akan menggunakan sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode observasi ini merupakan pengamatan dan pencatatan dengan sistemasi dari fenomena-fenomena yang akan di teliti. Metode ini dapat digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi peserta didik yang secara langsung selama proses kegiatan belajar mengajar di MA Nahdlatusy Syubban adalah dengan cara penulis terjun secara langsung dan lokasi sekolah atau madrasah, dan juga dapat mengamati bagaimana respon peserta didik ketika dalam proses kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara ini adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, antara pewawancara yang sebagai pengaju atau yang memberikan pertanyaan dan yang di wawancarai yang akan memberikan jawaban tes pertanyaan tersebut. Wawancara dapat dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang belum jelas pada saat observasi.

Jenis wawancara ini adalah semi terstruktur yang di dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini untuk menemukan

permasalahan secara terbuka, dimana pihak yang wawancara di minta pendapat atau ide-idenya.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini adalah untuk mencari data yang mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya. Metode dokumentasi ini dapat dimiliki dengan tingkat kebenaran yang lebih tinggi, karena dari suatu kejadian dari proses dapat terungkap yang secara empiris dan selanjutnya dapat dijadikan sebagai bukti yang lebih kuat.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang dapat diamati. Berikut ini ada beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, sebagai berikut :

1) Lembar Observasi

Lembar observasi ini dapat di gunakan untuk sebagai alat pemantau kegiatan guru maupun peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar. Sebagai alat pemantau guru, lembar observasi ini dapat di gunakan untuk mencatat dan mengamati setiap tindakan yang akan di lakukan oleh guru dalam

melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Sebagai alat pemantau kegiatan siswa, lembar observasi ini dapat di gunakan untuk mengumpulkan data atau informasi siswa sebagai pengaruh tindakan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

2) Pedoman wawancara

Pedoman wawancara ini di susun untuk menanyakan dan dapat mengetahui hal-hal yang kurang jelas atau tidak dapat di amati pada saat observasi. Dalam hal ini pewawancara (interview) adalah peneliti dan terwawancara (interview) adalah guru dan siswa yang di pilih secara acak.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini yang berisi tentang latar belakang berdirinya MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak, struktur organisasi, sarana prasarana, jumlah guru, jumlah siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

e. Metode Analisis Data

Metode analisis, data ini merupakan proses untuk mencari dan dapat di susun secara sistematis data yang akan di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan yang lainnya,

sehingga lebih mudah di pahami, dan semuanya dapat di informasikan kepada orang lain.

Dengan menganalisis data yang telah tersedia peneliti dapat menggunakan “Analisis Deskriptif Kualitatif”. Deskriptif ini merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan yang mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Kualitatif merupakan gambaran kata-kata atau kalimat yang dapat di pisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Teknik analisis data ini dalam penelitian dapat menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang meliputi sikap peserta didik dalam mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar. Analisis data kualitatif yang dapat digunakan dalam penelitian ini yang mengacu pada model Miles and Huberman yang meliputi tiga langkah, antara lain :

1. Data Reduction (reduksi data) berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal yang sangat penting, di cari pola dan temanya dan membuang yang tidak di perlukan.
2. Data Display (penyajian data). Menurut Miles and Huberman, yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang naratif.

3. Concluding/verivication. Pengambilan kesimpulan adalah pengambilan inti sari dalam bentuk kalimat.²³

Analisis data kualitatif di sini dapat di gunakan untuk membandingkan hasil sebelumnya dan sesudahnya dalam penerapan metode role playing.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan peneliti dalam membahas penelitian ini, maka peneliti dapat menyusunnya menjadi tiga bagian, masing-masing bagian akan peneliti rinci sebagai berikut :

1. Bagian Muka

Bagian muka dalam penulisan ini terdiri dari, halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman deklarasi, halaman kata pengantar, halaman daftar isi.

2. Bagian Isi

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini akan diuraikan deskripsi tentang pengantar pokok permasalahan yang mencakup : Alasan pemilihan judul, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penulisan skripsi, metode penulisan skripsi, dan sistematika penulisan skripsi.

²³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan RD)*, Bandung, Alfabeda, 2009, hal.339-345

BAB II : Pendidikan Agama Islam (PAI), Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Metode *Role Playing*, dan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pada bab ini penulis akan memaparkan teori tentang Pendidikan Agama Islam (PAI), yang meliputi : pengertian Pendidikan Agama Islam, dasar-dasar pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI), tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI), materi Pendidikan Agama Islam (PAI), metode Pendidikan Agama Islam (PAI), fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI), karakteristik Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang meliputi : perencanaan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), pelaksanaan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penilaian dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode *Role Playing* yang meliputi : pengertian metode *Role Playing*, tujuan penerapan metode *Role Playing*, kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*, langkah-langkah penerapan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang meliputi : perencanaan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), pelaksanaan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penilaian dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

BAB III : Metode *ROLE PLAYING* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak

Pada bab ini penulis akan memaparkan hasil penelitian yang akan penulis lakukan di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak, yaitu : kondisi umum MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak yang meliputi : letak geografis dan keadaan geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, peserta didik, dan karyawan, sarana dan prasarana, keadaan dalam kelas untuk menggunakan metode *role playing*, implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang meliputi : perencanaan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), pelaksanaan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penilaian dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

BAB IV : Analisis Metode *Role Playing* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak

Dalam bab ini, penulis akan membahas tentang analisis data penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang meliputi : Analisis Tentang Perencanaan Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak, Analisis Tentang Pelaksanaan Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak, Analisis Tentang Penilaian Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nahdlatusy Syubban Sayung-Demak.

BAB V : Penutup

Dalam bab ini yang berisi tentang : kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini terdiri dari daftar pustaka, instrumen pengumpulan data, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.