

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS VIIC MTsN MALANG III**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Saiful Rokib  
06110013**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
April, 2010**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS VIIC MTsN MALANG III**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Oleh:

Saiful Rokib  
06110013



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
April, 2010**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS VIIC MTsN MALANG III**

**SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh  
Saiful Rokib (06110013)  
telah dipertahankan dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal  
20 April 2010 dengan nilai B  
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
pada tanggal: 27 April 2010

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

**Ketua Sidang**  
**Mujtahid, M.Ag**  
**NIP. 197501052005011003**

: \_\_\_\_\_.

**Sekretaris Sidang**  
**M. Samsul Ulum, MA**  
**NIP. 197208062000031001**

: \_\_\_\_\_.

**Pembimbing**  
**M. Samsul Ulum, MA**  
**NIP. 197208062000031001**

: \_\_\_\_\_.

**Penguji Utama**  
**Drs. H.M. Djazuli, M.Ag**

: \_\_\_\_\_.

**Mengesahkan,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Dr. H. M. ZAINUDDIN M.A**  
**NIP. 196205071995031001**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada ayahanda dan ibunda tercinta, karena atas tetes keringat dan air mata beliau berdua skripsi ini selesai dibuat. Entah dengan apa penulis mampu membalasnya. Mungkin skripsi inilah awal persembahan yang mampu penulis berikan sebagai sebuah jalan untuk menjadi anak yang berbakti. Semoga Allah membalas segala jerih payah ayahanda dan Ibunda. Amin.

## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ<sup>ط</sup> وَجَدِّلْهُمْ بِأَلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ  
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ<sup>ط</sup> عَنْ سَبِيلِهِ<sup>ط</sup> وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Tafsir Ibnu Katsir*, (Pustaka Imam Asy- Syafi'i: 2007), hlm. 120-121

M. Samsul Ulum, MA  
Dosen Fakultas Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Saiful Rokib  
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 9 April 2010

Kepada Yth.  
**Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**  
Di  
Malang

*Asslamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Saiful Rokib  
NIM : 06110013  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIIC MTsN Malang III

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.  
Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wasslamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,

**M. Samsul Ulum, MA**  
**NIP: 197208062000031001**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 16 Maret 2010

Saiful Rokib

## KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIIC MTsN Malang III.

Penelitian ini merupakan sebagai rangkaian tugas untuk memenuhi tugas akhir kuliah (Skripsi) Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam penyusunan Skripsi ini banyak pihak yang telah membantu peneliti hingga tersusussn seperti ini, maka atas terselesaikannya laporan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kesempatan dan usia kepada kami sehingga kami dapat melakukan penelitian ini.
2. Ayah dan Ibu yang memberikan do'a restu, dukungan baik materiil maupun non-materiil. Doa *njenengan* berdua sungguh senantiasa menggema di dalam sanubari kami.
3. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Prof. Zainuddin, M.A. selaku dekan fakultas tarbiyah.



5. Bapak Drs. M. Padil selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam
6. Bapak M. Samsul Ulum M.Ag. Selaku Dosen pembimbing Skripsi .
7. Bapak Drs. Samsudin, M.Pd Selaku Kepala Sekolah MTs Negeri III Gondanglegi Malang yang telah berkenan memberikan kesempatan sehingga kami dapat melaksanakan penelitian dengan baik.
8. Bapak Choirul Anwar, S.Ag selaku guru bidang studi yang berkenan memberikan bimbingan dan motivasi.
9. Segenap dewan guru dan karyawan di MTs Negeri Malang III Gondanglegi yang turut membantu lancarnya penelitian.
10. Siswa dan siswi MTs Negeri Malang III Gondanglegi, khususnya anak-anak kelas VII C yang rela menyediakan waktu, pikiran serta kesempatan kepada kami dan masih banyak nama siswa-siswi yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.
11. Segenap keluarga besar Bapak Muhdhor dan Bu Siroh yang ikhlas menyediakan rumah beliau sebagai tempat singgah melepas penat, the pelepas dahaga dan lain sebagainya. Mudah-mudahan amal baik *njenengan* dibalas oleh Allah dengan yang lebih baik.
12. Kepada kekasih tercinta Reni Dwi Retno Sari yang jauh di mata namun doamu senantiasa dekat di hati, yang senantiasa memberi motivasi tanpa henti. *“Your prays is my spirit, thank you.”*
13. Kepada sahabatku Ari Purwanto sekeluarga yang dengan kemurahan hati *njenengan* semua sedikit demi sedikit skripsi ini aku garap lewat

komputermu, sahabatku. Tak jarang pula aku tengah malam ke dapurmu untuk mengganjal perutku. Entah dengan apa kiranya yang patut untuk membalasmu, aku hanya memiliki persahabatan yang tulus ini.

14. Semua teman angkatan 2006, baik yang sangat beruntung karena dapat wisuda Mei, .kurang beruntung karena wisuda November maupun yang ingin melanjutkan MA (Mahasiswa Abadi), *I love You full all, We all is friends*.
15. Yang terakhir, kepada orang-orang tidak sempat peneliti sebutkan karena keterbatasan peneliti sebagai manusia biasa.

Atas semua bantuan yang diberikan, maka penulis berharap semoga semua usaha tersebut mendapat balasan dan dicatat oleh Allah sebagai amal baik, amin. Akhirnya dengan segala kerendahan hati maka penulis mengakui bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan pada tugas akhir ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik dari pembaca sehingga dapat dijadikan perbaikan pada masa mendatang.

Malang, 16 Maret 2010

Penulis

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Tabel SK KD kelas VII Semester I.....	18
Tabel 2.2	: Tabel SK KD kelas VII Semester II.....	20
Tabel 4.1	: Tabel data Siswa MTsN Malang III.....	83
Tabel 4.2	: Tabel data Tenaga Pendidik dan Karyawan.....	84
Tabel 4.3	: Tabel data Status Kepegawaian.....	85
Tabel 4.4	: Tabel Data Sarana Prasarana .....	86
Tabel 4.5	: Tabel Pembagian Jam Belajar Regulrr.....	87
Tabel 4.6	: Tabel pembagian jam ke-0 Oleh Guru jan ke-1.....	88
Tabel 4.7	: Tabel Ekstrakurikuler Yang Dikembangkan.....	89
Tabel 4.8	: Tabel Data Siklus I.....	102
Tabel 4.9	: Tabel Data Siklus II.....	105
Tabel 4.10	: Tabel Data Siklus III.....	108

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1	: Gambar Siklus PTK.....	72
------------	--------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Bukti Konsultasi

Surat Rekomendasi Departemen Agama Kab. Malang

Surat Keterangan Meneliti di MTsN Malang III

Daftar Nilai Kelas VIIC MTsN Malang III

Daftar Riwayat Hidup

RPP

Foto-Foto

## Daftar Isi

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>C. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>D. Kegunaan Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>E. Sistematika Pembahasan.....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II : KAJIAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
<b>A. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....</b>	<b>11</b>
<b>1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....</b>	<b>11</b>
<b>2. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....</b>	<b>14</b>
<b>3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam...15</b>	
<b>4. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....</b>	<b>16</b>
<b>5. Standar Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Sejarah</b>	

Kebudayaan Islam.....	16
6. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran	
Sejarah Kebudayaan Islam.....	18
B. Metode Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	21
2. Metode Dalam Perspektif Islam.....	25
3. Macam-Macam Metode Pembelajaran.....	31
4. Metode Bermain Peran.....	32
1. Pengertian Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....	32
2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran.....	34
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran.....	36
5. Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran.....	37
6. Pelaksanaan Metode Pembelajaran.....	38
7. Penilaian Metode Bermain Peran.....	39
C. Minat	
Belajar.....	40
1. Pengertian Minat Belajar.....	40
2. Macam-Macam Minat.....	41
3. Peranan dan Fungsi Minat.....	43
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat.....	45
5. Sebab-Sebab Meningkatnya Minat.....	55
6. Upaya Meningkatkan Minat Belajar.....	56
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>60</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	60
B. Kehadiran Peneliti.....	61
C. Lokasi Penelitian.....	62
D. Obyek Data.....	62
E. Data dan Sumber Data.....	63
F. Teknik Pengumpulan Data.....	64

G. Analisis Data.....	66
H. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	68
I. Tahap-Tahap Penelitian.....	69
<b>BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>73</b>
A. Deskripsi Singkat Latar Belakang Obyek.....	73
1. Profil MTs Negeri Malang III.....	73
2. Sejarah Berdirinya MTsN Malang III.....	74
3. Visi Dan Misi MTs Negeri Malang III.....	80
4. Tujuan.....	80
5. Program Unggulan.....	82
6. Sumber Daya Manusia.....	83
7. Sarana	
Prasarana.....	85
8. Proses Belajar Mengajar.....	87
9. Target dan Sasaran Dalam Satu Tahun.....	90
10. Karakteristik Kelas.....	92
11. Karakteristik Siswa.....	93
B. Penyajian dan Analisis Data.....	94
1. Persiapan Penelitian.....	94
2. Prosedur Penelitian.....	94
<b>BAB V : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>110</b>
A. Analisis Siklus I dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII C MTsN Malang III.....	111
B. Analisis Siklus II dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII C MTsN Malang III.....	115
C. Analisis Siklaus III dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	



	di kelas VII C MTsN Malang III.....	116
D.	Dampak positif dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII C MTsN Malang III.....	118
E.	Dampak Negatif dari Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII C MTsN Malang III.....	119
<b>BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>121</b>
A.	Kesimpulan.....	121
B.	Saran-Saran.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		

## **BAB I**

## ABSTRAK

Rokib, Saiful. 2010. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIIC MTsN Malang III. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen pembimbing: M. Samsul Ulum, MA

---

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Penelitian ini berangkat dari latar belakang perlunya diadakan pembaharuan dalam meningkatkan kreativitas mengajar guru dalam pengelolaan proses pembelajaran sebagai respon semakin melemahnya kualitas belajar siswa, dimana sebagian besar guru masih melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran tradisional atau ceramah. Keadaan tersebut jelas akan berdampak kepada kelas, hal itu dapat menimbulkan kejenuhan, serta menurunkan motivasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, melalui penelitian ini diharapkan guru mampu memainkan peran sebagai inovator pembelajaran. Peningkatan mutu kreativitas mengajar guru mutlak diperlukan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: 1). Bagaimana perencanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III; 2). Bagaimana pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III; 3). Bagaimana penilaian Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data dan analisisnya melalui kajian-kajian reflektif, partisipatif dan kolaboratif. Pengembangan program didasarkan pada data-data informasi dari siswa, guru dan *setting* sosial kelas secara alamiah melalui tiga tahapan siklus penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa: 1). Perencanaan PTK dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada siswa kelas VIIC MTsN Malang III meliputi dua aspek perencanaan, yakni perencanaan kelas dan perencanaan luar kelas. Perencanaan kelas yang berupa *setting* kelas, penyiapan mental para siswa, dan menyiapkan atribut/alat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan bermain peran. Sedangkan perencanaan luar kelas yakni berupa pembuatan RPP dan pembuatan skenario cerita untuk bermain peran 2). Pelaksanaan Metode Bermain Peran setiap siklusnya diadakan dalam 2 x 45 menit. Pelaksanaan Bermain Peran dari satu siklus ke siklus selanjutnya menggunakan waktu yang semakin panjang. Pada siklus pertama, praktik bermain

peran memerlukan waktu 25 menit. Dalam siklus pertama ini membahas tentang materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab, dalam siklus kedua menggunakan 35 menit yang membahas materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan, dan siklus ketiga selama 50 menit serta membahas tentang materi Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib. 3). Penilaian yang diberikan oleh peneliti mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam metode bermain peran ini peneliti memberikan penilaian yang didasarkan pada: antusias, pemahaman materi, penghayatan materi, keberanian dan yang terakhir adalah masukan/ide.

Dari hal perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam Metode Bermain Peran yang dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VIIC MTsN Malang III.

**Kata Kunci:** *Metode Bermain Peran, Sejarah Kebudayaan Islam, Minat Bela*

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Suatu Bangsa atau Negara dapat dikatakan sebagai suatu bangsa yang maju dan berkembang apa bila kualitas pendidikan dan SDMnya sangat baik. Tidak salah apabila ada suatu bangsa yang pendidikannya lebih baik dan berkembang maka bangsa itu menjadi bangsa yang dikagumi dan menjadi kiblat oleh bangsa-bangsa lain.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha manusia secara sadar dalam meningkatkan potensi diri untuk menjadi manusia yang sempurna/kamil. Di mana hal ini dapat terjadi di manapun dan kapanpun. Dalam proses pembelajaran di sekolah seorang guru memiliki peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut, maka seorang guru harus dapat menentukan metode yang cocok dan tidak membosankan untuk digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga dengan adanya metode yang menarik, diharapkan murid akan lebih giat dan bersemangat dalam proses belajarnya.

Seiring dengan pergantian waktu dan zaman, manusia memasuki masa yang serba canggih, yaitu era globalisasi. Masyarakat dunia diharapkan mampu untuk menghadapi berbagai masalah kehidupan yang kompetitif. Kualitas sumber daya manusia dituntut memiliki kemampuan dalam menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Namun, semua itu perlu

adanya landasan moral yang kuat sebagai penyempurna penciptaan manusia oleh Sang Khaliq Allah SWT, yaitu pemahaman serta aplikasi ajaran agama Islam dalam segala aspek kehidupan.

Pendidikan agama terutama agama Islam merupakan usaha nyata berupa bimbingan dan arahan terhadap peserta didik supaya memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam serta menjadikannya sebagai *Way of Life* (jalan kehidupan). Atas dasar itulah, pendidikan agama Islam memegang peranan yang sangat vital dalam membentuk jiwa-jiwa generasi muda yang agamis dan mampu merealisasikan nilai-nilai ajaran agama dalam menghadapi segala problematika kehidupan. Pendidikan agama sebagai pembentuk moral dan kepribadian manusia yang sadar secara penuh tujuan hakiki diciptakannya manusia di dunia.

Metode pengajaran merupakan salah satu alat yang membantu suksesnya proses belajar mengajar. Akan tetapi kita harus mengetahui bahwa sebaik apapun suatu metode pembelajaran tidak akan berhasil apabila tanpa didukung dengan tenaga kependidikan yang kompeten.

Berikut gambaran secara terinci tujuan pembelajaran bidang studi SKI, seperti dinyatakan dalam kurikulum 2006:

- a. Membantu peningkatan iman peserta didik dalam rangka pembentukan pribadi muslim, di samping memupuk rasa kecintaan terhadap Islam dan kebudayaannya.

- b. Memberi bekal kepada peserta didik dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka.
- c. Mendukung perkembangan Islam masa kini dan mendatang, di samping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna Islam bagi kepentingan umat manusia.<sup>2</sup>

Dalam Siti Hotija, *Penerapan Pembelajaran Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Santri TPQ Nurul Hidayah, Kertopamuji Malang*, Skripsi, UIN Malang, 2007 bermain merupakan rangkaian kesatuan yang berujung kepada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain yang diarahkan. Bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan dimana anak mendapatkan kesempatan melakukan pemilihan alat bermain dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Sedangkan dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus.<sup>3</sup>

Sedangkan dalam Rizka Hilyatun Nisa, *Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing)*

---

<sup>2</sup> Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 10

<sup>3</sup> Siti Hotija, *Penerapan Pembelajaran Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Santri TPQ Nurul Hidayah, Kertopamuji Malang*, Skripsi, UIN Malang, 2007, hlm. 12-13

dan Tim Quis pada Siswa Kelas VB SDN Harjokuncaran 03 Kecamatan Sumbermanjing, Skripsi, UIN Malang, 2009, pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*) merupakan pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pengalaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkemampuan terlibat secara aktif sehingga anak akan lebih memahami konsep dan lebih tahan lama mengingat. Selain itu, metode ini menggunakan media berbasis manusia.<sup>4</sup>

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/ atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran / tokoh yang terlibat dalam proses sejarah.<sup>5</sup>

Seperti yang di tambahkan oleh Siti Hotija, bermain adalah suatu aktifitas langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain/benda-benda disekitarnya dengan senang, suka rela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.<sup>6</sup>

Pusat Kurikulum Depdiknas mengemukakan bahwa pendidikan agama Islam di Indonesia adalah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan pesreta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan,

---

<sup>4</sup> Rizka Hilyatun Nisa, *Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) dan Tim Quis pada Siswa Kelas VB SDN Harjokuncaran 03 Kecamatan Sumbermanjing*, Skripsi, UIN Malang, 2009, hlm. 31-32

<sup>5</sup> <http://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/21/metode-bermain-peran-role-playing/> (diakses pada tanggal 07 Januari 2009)

<sup>6</sup> Siti Hotija, *Op. Cit.*, hlm. 19

penghayatan, pengamalan serta pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan kepada Allah SWT. serta berakhlak muliadalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>7</sup> Jadi, dapat dimengerti bahwa salah satu tujuan pendidikan agama Islam (salah satunya adalah SKI) adalah meningkatkan penghayatan peserta didik terhadap ajaran-ajaran Islam.

Tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan, yang bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, mengembangkan, mengelola dan memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan. Salah satu unsur tenaga kependidikan adalah tenaga pengajar yang tugas utamanya adalah mengajar. Karena tugasnya mengajar, maka dia harus mempunyai wewenang mengajar berdasarkan kualifikasi sebagai tenaga pengajar/guru.<sup>8</sup>

Di dalam proses belajar mengajar, seorang guru diharapkan mampu menjadi sosok yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu seorang guru juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

---

<sup>7</sup> Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 7

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 9



Selain faktor di atas, ada juga faktor-faktor yang memungkinkan proses belajar mengajar bisa terhambat. Salah satunya adalah alokasi jam pelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI yang sangat minim sekali yaitu satu kali pertemuan dalam satu minggu, dengan alokasi waktu yang terbatas tersebut mungkinkah tercapai tujuan pembelajaran yang ada pada kurikulum. Berdasarkan beberapa faktor kendala di atas maka seorang guru dituntut untuk mampu mengolah waktu dengan baik dan metode seperti apa yang akan digunakan sehingga tercapailah keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien pada materi SKI. Maka disini penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut melalui pendekatan teoritik dan empirik, maka dari itu penulis mencoba mengangkat sebuah judul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIIC MTsN Malang III.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa permasalahan yang menurut peneliti perlu untuk diteliti, permasalahan-permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III?

2. Bagaimana pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III?
3. Bagaimana penilaian Metode Bermain Peran dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan peneliti di atas, maka beberapa tujuannya adalah:

- a. Mendeskripsikan perencanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III.
- b. Mendeskripsikan pelaksanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III.
- c. Mendeskripsikan proses dan penilaian Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam mata pelajaran SKI untuk meningkatkan minat belajar di kelas VIIC MTsN Malang III.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Dalam mempelajari ilmu pengetahuan ilmiah tidak hanya cukup belajar dari segi yang bersifat teoretis saja, oleh sebab itu penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan selanjutnya, dengan demikian penulis berharap penelitian ini berguna untuk:

- a. Menambah dan mengembangkan cakrawala pengetahuan dan pengalaman penulis yang kelak akan mengemban tanggung jawab yang tinggi menjalankan amanat almamater untuk dijadikan acuan dalam melaksanakan tugas mengajar nanti.
- b. Bagi MTsN Malang III untuk dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan tugas mengajar nanti. Selain itu sebagai upaya untuk membantu lembaga yang bersangkutan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi siswa, dengan metode Bermain Peran (*Role Playing*) ini diharapkan siswa lebih termotivasi sehingga meningkatkan minat belajar.
- d. Bagi kalangan umum ataupun akademisi, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam penulisan berikutnya yang lebih sempurna dan aktual.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

**Bab pertama**, merupakan bab pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup pembahasan, definisi istilah dan sistematika pembahasan. Uraian dalam bab I ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara umum tentang isi keseluruhan tulisan serta batasan permasalahan yang di uraikan oleh penulis dalam pembahasannya

**Bab kedua**, ini merupakan kepustakaan mengenai kajian tentang metode bermain peran (*role playing*), kajian tentang belajar, kajian tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan kajian tentang minat. Selain itu pada bab ini juga akan diuraikan penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*).

**Bab ketiga**, merupakan bab yang menerangkan tentang metode pendekatan yang digunakan peneliti dalam pembahasannya yang meliputi lokasi penelitian, metode pembahasan dan penelitian, metode pengumpulan data, analisa serta keabsahan data.

**Bab keempat**, merupakan bab yang memaparkan hasil temuan dilapangan sesuai dengan urutan rumusan masalah atau fokus penelitian, yaitu latar belakang obyek yang meliputi tentang lokasi, sejarah singkat berdirinya, struktur organisasi serta sarana dan prasarana MTs Negeri Malang III Penyajian dan analisis data juga dipaparkan pada bab ini yaitu tentang penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) kemudian disertai dengan penyajian analisis data. Pembahasan pada bab ini dimaksudkan sebagai jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan dalam bab pendahuluan.

**Bab kelima**, merupakan pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan dalam bab IV mempunyai arti penting bagi keseluruhan kegiatan penelitian. Bab V ini meliputi pembahasan yang lebih rinci tentang temuan penelitian yang meliputi upaya guru PAI dalam menerapkan metodenya dan perannya sebagai pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Bab keenam**, merupakan kesimpulan dari seluruh rangkaian pembahasan, baik dalam bab pertama, kedua, ketiga sampai bab kelima ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dan saran-saran yang bersifat konstruktif agar semua upaya yang pernah dilakukan serta segala hasil yang telah dicapai bisa ditingkatkan lagi kearah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

##### 1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam yang terdapat di dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah:

“Salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu bentuk mata pelajaran pendidikan agama Islam yang ada pada tingkat MTs. Sejarah kebudayaan Islam ini penting untuk diajarkan. Sebab dengan mengetahui sejarah Umat Islam terdahulu, diharapkan siswa dapat mengambil *ibrah* dari kisah yang telah terpaparkan kepada mereka. pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan”.<sup>9</sup>

Kata *sejarah* secara harafiah berasal dari kata [Arab](#) (شجرة: *šajaratun*) yang artinya [pohon](#). Dalam bahasa Arab sendiri, sejarah disebut *tarikh* (تاريخ).

Adapun kata *tarikh* dalam bahasa Indonesia artinya kurang lebih adalah *waktu*

---

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan nasional, 2004), hlm. 68

atau *penanggalan*. Kata Sejarah lebih dekat pada bahasa Yunani yaitu *historia* yang berarti ilmu atau orang pandai. Kemudian dalam bahasa Inggris menjadi *history*, yang berarti masa lalu manusia. Kata lain yang mendekati acuan tersebut adalah *Geschichte* yang berarti sudah terjadi.<sup>10</sup>

Budaya atau kebudayaan berasal dari [bahasa Sansekerta](#) yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam [bahasa Inggris](#), kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata [Latin](#) *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia.

Menurut J.J. Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga: gagasan, aktivitas, dan artefak.

#### a. Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, [nilai-nilai](#), [norma-norma](#), peraturan, dan sebagainya yang sifatnya [abstrak](#); tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran [warga masyarakat](#). Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

---

<sup>10</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah> (diakses tanggal 09 Maret 2010)

b. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling [berinteraksi](#), mengadakan kontak, serta bergaul dengan [manusia](#) lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya [konkret](#), terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

c. Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan [fisik](#) yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.

Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.<sup>11</sup>

Sedangkan secara [etimologis](#) kata Islam diturunkan dari [akar kata](#) yang sama dengan kata *salām* yang berarti “damai”. Kata 'Muslim' (sebutan bagi

---

<sup>11</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Kebudayaan> (diakses tanggal 09 Maret 2010)



pemeluk agama Islam) juga berhubungan dengan kata *Islām*, kata tersebut berarti “orang yang berserah diri kepada Allah” dalam [bahasa Indonesia](#).<sup>12</sup> Jadi, secara luas Sejarah Kebudayaan Islam dapat diartikan sebagai segala hasil akal budi (cipta, karya dan karsa) umat Islam yang dihasilkan pada masa yang telah lalu, baik yang berupa gagasan, aktivitas maupun artefak/karya.

## **2. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Karakteristik sejarah dengan disiplinnya dapat dilihat berdasarkan 3 orientasi

*Pertama* : sejarah merupakan pengetahuan mengenai kejadian kejadian, peristiwa peristiwa dan keadaan manusia dalam masa lampau dalam kaitannya dengan keadaan masa kini.

*Kedua* : sejarah merupakan pengetahuan tentang hokum hokum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang di peroleh melalui penyelidikan dan analisis atau peristiwa peristiwa masa lampau.

*Ketiga* : sejarah ssebagai falsafah yang di dasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan perubahan masyarakat, dengan kata lain sejarah seperti ini merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.<sup>13</sup>

## **3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

---

<sup>12</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Islam> (diakses tanggal 09 Maret 2010)

<sup>13</sup> <http://indark007.wordpress.com/2009/02/19/sejarah-kebudayaan-islam/> (diakses tanggal 01 April 2010)

Ruang lingkup mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sejarah tentang agama islam dan kebudayaannya. Secara khusus ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Pengertian dan tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah
- c. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
- d. Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umaiyyah
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
- g. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah
- h. Memahami perkembangan Islam di Indonesia

#### **4. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

- a. Memberi pengetahuan tentang SKI pada anak didik agar mempunyai konsep yang obyektif mengenai perspektif sejarah.
- b. Mengambil i'tibar, nilai, dan makna
- c. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan Islam berdasar cermatan atas fakta sejarah
- d. Membekali peserta didik untuk mebentuk kepribadiannya berdasarka tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur

## **5. Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan**

### **Islam**

Standar Kompetensi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs berisi mata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Kemampuan ini berorientasi pada perilaku aspek afektif, peserta didik memiliki: keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT. Sesuai ajaran Agama Islam yang tercermin dalam perilaku sehari-hari memiliki nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan humaniora, serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara baik lingkup nasional maupun global. Berkenaan dengan aspek kognitif, menguasai ilmu, teknologi, dan kemampuan akademik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berkenaan dengan aspek psikomotorik, memiliki keterampilan berkomunikasi, kecakapan hidup, mampu beradaptasi dengan perkembangan lingkungan sosial, budaya dan lingkungan alam baik lokal, regional, maupun global, memiliki kesehatan jasmani dan rohani yang bermanfaat untuk melaksanakan tugas / kegiatan sehari-hari. Standar kompetensi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga mengacu pada struktur keilmuan mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Berdasarkan pokok-pokok pikiran tersebut, standar kompetensi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs adalah sebagai berikut:

1) Kemampuan membiasakan untuk mencari, menyerap, menyampaikan, dan menggunakan informasi tentang sejarah pembentukan dinasti Umayyah, biografi dan kebijakan khalifah-khalifah dinasti Umayyah (Muawiyah bin Abi Sofyan, Abdul Malik bin Marwan, Walid bin Abdul Malik, Umar bin Abdul Azis dan Hisyam bin Abdul Malik), kemajuan dinasti Umayyah (bidang politik dan militer).

2) Kemampuan membiasakan untuk mencari, menyerap, menyampaikan, dan menggunakan informasi tentang kemajuan dinasti Umayyah bidang (ilmu agama islam) dan mengkaji sebab-sebab keruntuhannya, sejarah terbentuknya dinasti Abbasiyah, geografi dan kebijakan khalifah- khalifah Abbasiyah, geografi dan kebijakan khalifah-khalifah Abbasiyah yang terkenal (Abu Ja'far al Mansur, Harun al Rasyid dan Abdullah al Makmun), kemajuan dinasti Abbasiyah (bidang sosial budaya, politik dan militer).

3) Kemampuan membiasakan diri untuk mencari, menyerap, menyampaikan dan menggunakan informasi tentang kemajuan- kemajuan dinasti Abbasiyah (bidang ilmu pengetahuan dan bidang ilmu agama islam), dan mengkaji sebab-sebab keruntuhannya serta kemajuan-kemajuan dinasti Al Ayubiyah.<sup>14</sup>

## **6. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Tabel 2.1

---

<sup>14</sup> Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004), hlm. 3-4

Tabel SK KD kelas VII Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami Sejarah Kebudayaan Islam	1.1 Menjelaskan pengertian kebudayaan Islam 1.2 Menjelaskan tujuan dan manfaat mempelajari sejarah kebudayaan Islam 1.3 Mengidentifikasi bentuk / wujud kebudayaan Islam
2. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah	2.1 Mendeskripsikan misi Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat 2.2 Mengambil <i>ibrah</i> dari misi Nabi Muhammad SAW sebagai rahmat bagi alam semesta, pembawa kedamaian, kesejahteraan, dan kemajuan masyarakat untuk masa kini dan yang akan datang 2.3 Meneladani perjuangan Nabi Muhammad dan para sahabat dalam menghadapi masyarakat Makkah

<p>3. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah</p>	<p>3.1 Mendeskripsikan sejarah Nabi Muhammad SAW dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan</p> <p>3.2 Mengambil <i>ibrah</i> dari misi Nabi Muhammad SAW dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan untuk masa kini dan yang akan datang</p> <p>3.3 Meneladani semangat perjuangan Nabi dan para sahabat di Madinah</p>
--	--

Tabel 2.2

Tabel SK KD kelas VII Semester II

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<p>1. Memahami sejarah perkembangan Islam pada masa <i>Khulafaurrasyidin</i></p>	<p>1.1 Menceritakan berbagai prestasi yang dicapai oleh Khulafaurrasyidin</p> <p>1.2 Mengambil <i>ibrah</i> dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh Khulafaurrasyidin untuk masa kini dan yang akan datang</p> <p>1.3 Meneladani gaya kepemimpinan Khulafaurrasyidin</p>
<p>2. Memahami perkembangan Islam pada masa Bani Umayyah</p>	<p>2.1 Menceritakan sejarah berdirinya daulah Amawiyah</p> <p>2.2 Mendeskripsikan perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Umayyah</p> <p>2.3 Mengidentifikasi tokoh ilmuwan</p>

	muslim dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Umayyah
	2.4 Mengambil <i>ibrah</i> dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Bani Umayyah untuk masa kini dan yang akan datang
	2.5 Meneladani kesederhanaan dan kesalihan Umar bin Abdul Aziz

## B. Metode Pembelajaran

### 1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* artinya melalui dan *hodos* yang artinya jalan atau cara, dengan demikian definisi metode adalah suatu jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.<sup>15</sup>

Sumber yang lain menyebutkan bahwa metode berasal dari kata bahasa Jerman *methodica* artinya ajaran tentang metode. Dalam bahasa Yunani metode berasal dari kata *methodos* yang artinya jalan yang dalam bahasa Arab disebut *thariq*.<sup>16</sup> Dari pengertian tersebut dapat dijabarkan bahwa metode adalah merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Adapun manfaat dari penggunaan metode dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat untuk mempermudah seorang guru dalam

<sup>15</sup> Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: (PT. Raja Grafindo Persada, 1997). hlm: 91.

<sup>16</sup> Hasanuddin, *Hukum Dakwah*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996), hlm. 35.

menyampaikan materi pelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru selain itu juga dapat berfungsi sebagai suatu alat evaluasi pembelajaran.

Pada dasarnya istilah metode telah tercakup dalam pengertian metodologi yaitu sebagai bagian dari kumpulan dari metode-metode di dalam pengajaran. Sebagai mana yang kita ketahui, bahwa metode mengajar merupakan sasaran interaksi antara guru dengan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian yang perlu diperhatikan adalah ketepatan sebuah metode mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis dan juga sifat materi pengajaran, serta kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut. Guru hendaknya cermat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar terutama yang banyak melibatkan siswa secara aktif.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang [manusia](#) serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai [konotasi](#) yang berbeda. Dalam konteks [pendidikan](#), [guru](#) mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan



menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.<sup>17</sup>

Sedangkan pengertian lain dari pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>18</sup>

Istilah “pembelajaran” sama dengan “instruction atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan.. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal.

Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

---

<sup>17</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran> (diakses tanggal 09 Maret 2010)

<sup>18</sup> UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

a. Siswa

Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

b. Guru

Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

c. Tujuan

Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Isi Pelajaran

Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

e. Metode

Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.

f. Media

Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.

g. Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.<sup>19</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yaitu suatu cara yang digunakan dalam proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar guna mencapai suatu tujuan secara lebih optimal.

## **2. Metode Dalam Perspektif Islam**

Dalam Al-Qur'an dan Hadits dapat ditemukan berbagai metode pendidikan yang sangat menyentuh perasaan, mendidik jiwa, dan membangkitkan semangat, juga mampu menggugah puluhan ribu Muslimin untuk membuka hati umat manusia menerima tuntunan Allah. Dalam hal ini, salah satunya metode dakwah yang merupakan metode pendidikan yang berfungsi untuk mengajak dan membawa uamtnya ke jalan Allah dan untuk mendapat keridhoan-Nya.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> <http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/> (diakses tanggal 09 Maret 2010)

<sup>20</sup> <http://en-gb.facebook.com/notes/tipskom/metode-pengajaran-dalam-perspektif-al-quran> diakses tanggal 21 April 2010)

Minimal ada 6 (enam) metode pembinaan akhlak dalam perspektif Islam ; metode yang diambil dari al-Qur'an dan Hadis, serta pendapat pakar pendidikan Islam :

a. Metode *Uswah* (teladan)

Teladan adalah sesuatu yang pantas untuk diikuti, karena mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Manusia teladan yang harus dicontoh dan diteladani adalah Rasulullah SAW, sebagaimana firman Allah SWT dalam *surah al-Ahzab* ayat 21 :

*“Sesungguhnya terdapat dalam diri Rasulullah itu, teladan yang baik bagimu.”*

Jadi, sikap dan perilaku yang harus dicontoh, adalah sikap dan perilaku Rasulullah SAW, karena sudah teruji dan diakui oleh Allah SWT.

Aplikasi metode teladan, diantaranya adalah, tidak menjelek-jelekkan seseorang, menghormati orang lain, membantu orang yang membutuhkan pertolongan, berpakaian yang sopan, tidak berbohong, tidak berjanji mungkir, membersihkan lingkungan, dan lain-lain ; yang paling penting orang yang diteladani, harus berusaha berprestasi dalam bidang tugasnya.

b. Metode *Ta'widiyah* (pembiasaan)

Secara *etimologi*, pembiasaan asal katanya adalah biasa. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, biasa artinya lazim atau umum ; seperti sedia kala ; sudah merupakan hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Muhammad Mursyi dalam bukunya "*Seni Mendidik Anak*", menyampaikan nasehat Imam al-Ghazali : "*Seorang anak adalah amanah (titipan) bagi orang tuanya, hatinya sangat bersih bagaikan mutiara, jika dibiasakan dan diajarkan sesuatu kebaikan, maka ia akan tumbuh dewasa dengan tetap melakukan kebaikan tersebut, sehingga ia mendapatkan kebahagiaan di dunia dan akhirat*"

Dalam ilmu jiwa perkembangan, dikenal teori *konvergensi*, dimana pribadi dapat dibentuk oleh lingkungannya, dengan mengembangkan potensi dasar yang ada padanya. Salah satu cara yang dapat dilakukan, untuk mengembangkan potensi dasar tersebut, adalah melalui kebiasaan yang baik. Oleh karena itu, kebiasaan yang baik dapat menempa pribadi yang berakhlak mulia.

Aplikasi metode pembiasaan tersebut, diantaranya adalah, terbiasa dalam keadaan berwudhu', terbiasa tidur tidak terlalu malam dan bangun tidak kesiangan, terbiasa membaca al-Qur'ab dan *Asma ul-husna* shalat berjamaah

di masjid/mushalla, terbiasa berpuasa sekali sebulan, terbiasa makan dengan tangan kanan dan lain-lain. Pembiasaan yang baik adalah metode yang ampuh untuk meningkatkan akhlak peserta didik dan anak didik.

c. Metode *Mau'izhah* (nasehat)

Kata *mau'izhah* berasal dari kata *wa'zhu*, yang berarti nasehat yang terpuji, memotivasi untuk melaksanakannya dengan perkataan yang lembut.

Allah berfirman dalam *surah al-Baqarah* ayat 232 :...”Itulah yang dinasehatkan kepada orang-orang yang beriman diantara kalian, yang beriman kepada Allah dan hari kemudian”...

Aplikasi metode nasehat, diantaranya adalah, nasehat dengan argumen logika, nasehat tentang keuniversalan Islam, nasehat yang berwibawa, nasehat dari aspek hukum, nasehat tentang “*amar ma'ruf nahi mungkar*”, nasehat tentang amal ibadah dan lain-lain. Namun yang paling penting, si pemberi nasehat harus mengamalkan terlebih dahulu apa yang dinasehatkan tersebut, kalau tidak demikian, maka nasehat hanya akan menjadi *lips-service*.

d. Metode *Qishshah* (ceritera)

*Qishshah* dalam pendidikan mengandung arti, suatu cara dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan menuturkan secara *kronologis*,

tentang bagaimana terjadinya sesuatu hal, baik yang sebenarnya terjadi ataupun hanya rekaan saja.

Dalam pendidikan Islam, ceritera yang bersumber dari al-Qur'an dan Hadis merupakan metode pendidikan yang sangat penting, alasannya, ceritera dalam al-Qur'an dan Hadis, selalu memikat, menyentuh perasaan dan mendidik perasaan keimanan, contoh, *surah Yusuf*, *surah Bani Israil* dan lain-lain.

Aplikasi metode *qishshah* ini, diantaranya adalah, memperdengarkan *casset*, *video* dan ceritera-ceritera tertulis atau bergambar. Pendidik harus membuka kesempatan bagi anak didik untuk bertanya, setelah itu menjelaskan tentang hikmah *qishshah* dalam meningkatkan akhlak mulia.

e. Metode *Amtsah* (*perumpamaan*)

Metode perumpamaan adalah metode yang banyak dipergunakan dalam al-Qur'an dan Hadis untuk mewujudkan akhlak mulia. Allah SWT berfirman dalam *surah al-Baqarah* ayat 17 : “*Perumpamaan mereka adalah seperti orang yang menyalakan api*”... Dalam beberapa literatur Islam, ditemukan banyak sekali perumpamaan, seperti mengumpamakan orang yang lemah laksana kupu-kupu, orang yang tinggi seperti jerapah, orang yang berani seperti singa, orang gemuk seperti gajah, orang kurus seperti tongkat, orang ikut-ikutan seperti beo dan lain-lain. Disarankan untuk mencari perumpamaan

yang baik, ketika berbicara dengan anak didik, karena perumpamaan itu, akan melekat pada pikirannya dan sulit untuk dilupakan.

Aplikasi metode perumpamaan, diantaranya adalah, materi yang diajarkan bersifat *abstrak*, membandingkan dua masalah yang selevel dan guru/orang tua tidak boleh salah dalam membandingkan, karena akan membingungkan anak didik.

Metode perumpamaan ini akan dapat memberi pemahaman yang mendalam, terhadap hal-hal yang sulit dicerna oleh perasaan. Apabila perasaan sudah disentuh, akan terwujudlah peserta didik yang memiliki akhlak mulia dengan penuh kesadaran.

f. Metode *Tsawab* (ganjaran)

Armai Arief dalam bukunya, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, menjelaskan pengertian *tsawab* itu, sebagai : “hadiah ; hukuman. Metode ini juga penting dalam pembinaan akhlak, karena hadiah dan hukuman sama artinya dengan *reward and punishment* dalam pendidikan Barat. Hadiah bisa menjadi dorongan spiritual dalam bersikap baik, sedangkan hukuman dapat menjadi *remote control*, dari perbuatan tidak terpuji.



Aplikasi metode ganjaran yang berbentuk hadiah, diantaranya adalah, memanggil dengan panggilan kesayangan, memberikan pujian, memberikan maaf atas kesalahan mereka, mengeluarkan perkataan yang baik, bermain atau bercanda, menyambutnya dengan ramah, meneleponnya kalau perlu dan lain-lain.

Aplikasi metode ganjaran yang berbentuk hukuman, diantaranya, pandangan yang sinis, memuji orang lain dihadapannya, tidak mempedulikannya, memberikan ancaman yang positif dan menjewernya sebagai alternatif terakhir. Hadis yang diriwayatkan oleh Imam Nawawi dari Abdullah bin Basr al-Mani, ia berkata :

*“Aku telah diutus oleh ibuku, dengan membawa beberapa biji anggur untuk disampaikan kepada Rasulullah, kemudian aku memakannya sebelum aku sampaikan kepada beliau, dan ketika aku mendatangi Rasulullah, beliau menjewer telingaku sambil berseru ; wahai penipu”*.<sup>21</sup>

### **3. Macam-macam Metode Pembelajaran**

Variabel metode pembelajaran diklasifikasikan lebih lanjut menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Strategi pengorganisasian (*organizational strategy*)
- b. Strategi penyampaian (*delivery strategy*)
- c. Strategi pengelolaan (*management strategy*)

---

<sup>21</sup> <http://apri76.wordpress.com/2009/09/28/metode-pembinaan-akhlak-dalam-perspektif-islam/>  
(diakses tanggal 21 April 2010)

*Organizational strategy* adalah metode untuk mengorganisasi isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran. “mengorganisasi” mengacu pada suatu tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format dan lainnya yang setingkat dengan itu.

*Delivery strategy* adalah metode untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dan / atau untuk menerima serta merespon masukan yang berasal dari siswa. Media pembelajaran merupakan bidang kajian utama dari strategi ini.

*Management strategy* adalah metode untuk menata interaksi antara si belajar dan variable metode pembelajaran lainnya, variable strategi pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran.<sup>22</sup>

#### **4. Metode Bermain Peran**

##### **a. Pengertian Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.

Pada dasarnya, bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan.

Bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah

---

<sup>22</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Bumi Aksara, 2007, hlm. 17-18

aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah”(play). Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenanga dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian”menang-kalah” (game). Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktifitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan. Sebab, fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan.<sup>23</sup>

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Dalam ilmu manajerial, ketidaksesuaian dalam pengenalan peran ditunjukkan sebagai "*role conflict*" (konflik peran) saran yang tidak konsisten, yang diberikan kepada seseorang oleh dirinya sendiri atau orang lain. Role playing sebagai suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengenali tokohnya.

Bermain peran memiliki empat macam arti, yaitu: (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peranan tertentu, sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan; (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma

---

<sup>23</sup> Andang Ismail, 2006, *Education Games; Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, hal. 15

sosial; (3) suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan dan diinginkan; (4) sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinatif.<sup>24</sup>

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran**

*Role playing* bisa dipakai untuk murid segala usia. Bila role play digunakan pada anak-anak, maka kerumitan situasi dalam peran harus diminimalisir. Tetapi bila kita tetap memertahankan kesederhanaannya karena rentang perhatian mereka terbatas, maka permainan peran juga bisa digunakan dalam mengajar anak-anak prasekolah.

Kesalahan-kesalahan itu bisa menguji beberapa solusi untuk masalah-masalah yang sangat nyata, dan penerapannya bisa segera dilakukan. Permainan peran juga memenuhi beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar, misalnya keterlibatan murid dan motivasi yang hakiki. Suasana yang positif sering kali menyebabkan seseorang bisa melihat dirinya sendiri seperti orang lain melihat dirinya.

Keterlibatan para peserta permainan peran bisa menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas. Bila

---

<sup>24</sup> Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 77

seorang guru yang terampil bisa dengan tepat menggabungkan masalah yang dihadapi dengan kebutuhan dalam kelompok, maka kita bisa mengharapkan penyelesaian dari masalah-masalah hidup yang realistis.

Permainan peran bisa pula menciptakan suatu rasa kebersamaan dalam kelas. Meskipun pada awalnya permainan peran itu tampak tidak menyenangkan, namun ketika kelas mulai belajar saling percaya dan belajar berkomitmen dalam proses belajar, maka "*sharing*" mengenai analisa seputar situasi yang dimainkan akan membangun persahabatan yang tidak ditemui dalam metode mengajar monolog seperti dalam pelajaran.

Walaupun metode ini banyak member keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) Bermain peran tidak selamanya menjub pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.

- 4) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankan.
- 5) Bermain memakan waktu yang banyak.
- 6) Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.<sup>25</sup>

**c. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran**

- 1) Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar..
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.

---

<sup>25</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model Mengajar ; Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bandung: Alfabeta, 2008, hlm. 109-110

- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.<sup>26</sup>

## **5. Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran**

- a. Persiapan untuk bermain peran
  - 1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbedadan kemungkinan pemecahannya.
  - 2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapi.
- b. Memilih pemain
  - 1) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
  - 2) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
  - 3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
  - 4) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memerankan dua peran sekaligus.
  - 5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang.
  - 6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.
- c. Mempersiapkan penonton

---

<sup>26</sup> Hanafiyah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Refika Aditama, 2009, hlm. 47-48

- 1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran.
  - 2) Arahkan mereka bagaiman seharusnya mereka berperilaku.
- d. Persiapan para pemain
- 1) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.
  - 2) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang harus dilakukan.
  - 3) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
  - 4) Siapkan tempat dengan baik.
  - 5) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

## **6. Pelaksanaan Metode Pembelajaran**

- a. Upayakan agar singkat, lima menit sudah cukup, dan jika bermain sampai habis, jangan di interupsi.
- b. Biarkan agar spontanitas jadi kunci
- c. Jangan menilai aktingnya, bahasanya ,dan lain-lain.
- d. Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
- e. Jika terjadi kemacetan, hal yang dapat dilakukan , misalnya:
  - 1) Dibimbing dengan pertanyaan



- 2) Mencari orang lain untuk peran itu
  - 3) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut
- f. Jika pemain tersesat, lakukan:
- 1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
  - 2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan
  - 3) Hentikan dan arahkan kembali
  - 4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
- g. Jika siswa mengganggu:
- 1) Tugasi dengan peran khusus
  - 2) Jangan pedulikan dia
- h. Jangan boleaskan pemirsa mengganggu. Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya<sup>27</sup>

## 7. Penilaian Metode Pembelajaran

Pada penilaian proses pembelajaran kooperatif model *role playing* dapat dilakukan dengan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran dan unjuk kerja. Selain penilaian proses, dalam pembelajaran kooperatif model *role playing* ini juga terdapat penilaian hasil. penilaian dilakukan dengan menggunakan alat berupa penugasan. Tugas yang diberikan guru yaitu guru meminta siswa untuk membuat skenario pemeranan dengan materi Respon untuk Panggilan TeleponMasuk.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> *Op.Cit.* hlm. 112-114

<sup>28</sup> <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/article/view/388> (diakses tanggal 01 April 2010)

## C. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar, dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu, sebagai berikut :

- a. Minat menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu gairah keinginan.
- b. Minat menurut Mahfudz Shalahuddin adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan.
- c. Minat menurut Crow dan Crow, minat atau *interest* bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda dan kegiatan.
- d. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.
- e. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan Definisi-definisi di atas, bisa disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Menurut Berhard "minat" timbul atau muncul tidaksecara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain,

minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.

## **2. Macam-Macam Minat**

Secara Umum, Kuder, mengelompokkan minat menjadi 10 macam, yaitu:

- a. Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
- b. Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berkaitan dengan mesin-mesin atau alat teknis.
- c. Minat hitung-menghitung, yaitu minat terhadap jabatan yang membutuhkan perhitungan.
- d. Minat terhadap pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.
- e. Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan mempengaruhi orang lain.
- f. Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
- g. Minat literer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan.
- h. Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti

menonton konser, dan memainkan alat-alat musik.

- i. Minat layanan sosial, yaitu minat terhadap pekerjaan membantu orang lain.
- j. Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.<sup>29</sup>

Minat tidak dibawa sejak lahir, minat merupakan hasil dari pengalaman belajar. Jenis pelajaran yang melahirkan minat itu akan menentukan seberapa lama minat bertahan dan kepuasan yang diperoleh dari minat. Minat timbul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar itu menurut Bernard. Kalau menurut Ngalm Purwanto minat itu timbul dengan menyatakan diri dalam kecenderungan umum untuk menyelidiki dan menggunakan lingkungan dari pengalaman, anak bisa berkembang kearah berminat atau tidak berminat kepada sesuatu. Untuk itu ada dua hal yang menyangkut minat yang perlu diperhatikan yakni:

- a. Minat pembawaan, minat muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik itu kebutuhan maupun lingkungan. Minat semacam ini biasanya muncul berdasarkan bakat yang ada.
- b. Minat muncul karena adanya pengaruh dari luar, maka minat seseorang bisa saja berubah karena adanya pengaruh dari luar, seperti : lingkungan, orang tuanya, dan bisa saja gurunya.

---

<sup>29</sup> <http://qym7882.blogspot.com/2009/03/macam-macam-minat.htm>

Dari dua hal di atas, yang nomor dua inilah yang dipermasalahkan atau sedang diperbincangkan dalam skripsi ini, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari guru yang menggunakan variasi gaya mengajar.

Ada beberapa indikator-indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Pengalaman belajar. Pengalaman yang dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran tersebut baik seperti prestasi belajar.
- 2) Mempunyai sikap emosional yang tinggi Seorang anak yang berminat dalam belajar mempunyai sikap emosional yang tinggi misalnya siswa tersebut aktif mengikuti pelajaran, selalu mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik.

### **3. Peranan dan Fungsi Minat**

Pada setiap minat manusia, minat memegang peranan penting dalam kehidupannya dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar, anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan baik itu bekerja maupun belajar, akan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

William Amstrong menyatakan bahwa konsentrasi tidak ada bila ada minat yang memadai, seseorang tidak akan melakukan kegiatan jika tidak ada minat, Lester dan Alice Crow juga menekankan beberapa pentingnya minat untuk mencapai sukses dalam hidup seseorang.

Suatu minat dalam belajar merupakan suatu kejiwaan yang menyertai siswa dikelas dan menemani siswa dalam belajar. Minat mempunyai fungsi sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi dan minat juga dapat menambah kegembiraan pada setiap yang ditekuni oleh seseorang.

Peranan minat dalam proses belajar mengajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar seperti adanya kegairahan hati dapat memperbesar daya kemampuan belajar dan juga membantunya tidak melupakan apa yang dipelajarinya, jadi belajar dengan penuh dengan gairah, minat, dapat membuat rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri.

Ada beberapa peranan minat dalam belajar antara lain :

- a. Menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar.
- b. Menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar.
- c. Memperkuat ingat siswa tentang pelajaran yang telah diberikan guru.
- d. Melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif.
- e. Memperkecil kebosanan siswa terhadap studi / pelajaran

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Berhasil atau tidak seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang

mempengaruhi banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern, dan faktor ekstern, faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu seperti faktor, kesehatan, bakat perhatian, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu (dirinya) seperti Keluarga, sekolah, masyarakat.

Dibawah ini akan dikemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut.

a. Faktor-faktor Intern :

1) Faktor Biologis

a) Faktor Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar, bila seseorang kesehatannya terganggu misalkan sakit pilek, demam, pusing, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan cepat lelah, tidak bergairah, dan tidak bersemangat untuk belajar. Demikian halnya jika kesehatan rohani (jiwa) seseorang kurang baik, misalnya mengalami perasaan kecewa karena putus cinta atau sebab lainnya, ini bisa mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh karena itu, pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang, baik fisik maupun mental, agar badan tetap kuat, pikiran selalu segar dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat tubuh seperti buta, tuli, patah kaki, lumpuh dan sebagainya bias mempengaruhi belajar, siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Sebenarnya jika hal ini terjadi hendaknya anak atau siswa tersebut dilembagakan pendidikan khusus supaya dapat menghindari atau mengurangi kecacatannya itu.

#### c) Faktor Psikologis

Ada banyak faktor psikologis, tapi disini penulis mengambil beberapa saja, faktor-faktor tersebut adalah :

##### (1) Perhatian

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan atau materi pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka minat belajarpun rendah, jika begitu akan timbul kebosanan, siswa tidak bergairah belajar, dan bias jadi siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa berminat dalam belajar, usahakanlah bahan atau materi pelajaran selalu menarik perhatian, salah satunya usaha tersebut adalah dengan menggunakan variasi gaya mengajar yang sesuai dan tepat dengan materi pelajaran.

##### (2) Kesiapan

Kesiapan menurut James Drever adalah, *Preparedness to Respond or Reach*. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan response atau



bereaksi kesediaan itu timbul dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar, seperti halnya jika kita mengajar ilmu filsafat kepada anak-anak yang baru duduk dibangku sekolah menengah, anak tersebut tidak akan mampu memahami atau menerimanya. Ini disebabkan pertumbuhan mentalnya belum matang untuk menerima pelajaran tersebut. Jadi menganjurkan sesuatu itu berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya, potensi-potensi jasmani atau rohaninya telah matang untuk menerima karena jika siswa atau anak yang belajar itu sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya itupun akan lebih baik dari pada anak yang belum ada kesiapan.

### (3)Bakat atau Intelegensi

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar, misalkan orang berbakat menyanyi, suara, nada lagunya terdengar lebih merdu disbanding dengan orang yang tidak berbakat menyanyi. Bakat bias mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakat, maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut, begitu juga intelegensi, orang yang memiliki intelegensi (IQ) tinggi, umumnya mudah belajar dan

hasilnyapun cenderung baik, sebaliknya jika seseorang yang “IQ” nya rendah akan mengalami kesukaran dalam belajar. Jadi kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap minat belajar dan keberhasilan belajar. Bila seseorang memiliki intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses disbanding dengan orang yang memiliki “IQ” rendah dan berbakat, kedua aspek tersebut hendaknya seimbang, agar tercapai tujuan yang hendak dicapai.

b. Faktor-faktor eksternal :

Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Uraian berikut akan membahas ketiga faktor tersebut.

1) Faktor Keluarga

Minat belajar siswa bias dipengaruhi oleh keluarga seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga. Akan diuraikan sebagai berikut :

(a) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya sangat besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Hal ini dipertegas oleh Sutjipto Wirowidjojo yang menyatakan bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Jika orang tua tidak memperhatikan pendidikan

anaknyanya (acuh tak acuh terhadap belajar anaknyanya) seperti tidak mengatur waktu belajar, tidak melengkapi alat belajarnya dan tidak memperhatikan apakah anaknyanya belajar atau tidak, semua ini berpengaruh pada semangat belajar anaknyanya, bias jadi anaknyanya tersebut malas dan tidak bersemangat belajar. Hasil yang didapatkannya pun tidak memuaskan bahkan mungkin gagal dalam studinya. Mendidik anak tidak baik jika terlalu dimanjakan dan juga tidak baik jika mendidik terlalu keras. Untuk itu, perlu adanya bimbingan dan penyuluhan yang tentunya melibatkan orang tua, yang sangat berperan penting akan keberhasilan bimbingan tersebut.

(b) Suasana rumah

Suasana rumah dimaksudkan adalah situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi didalam keluarga, dimana anak berada dan belajar. Suasana rumah yang gaduh, ramai dan semrawut tidak memberi ketenangan kepada anaknyanya yang belajar. Biasanya ini terjadi pada keluarga yang besar dan terlalu banyak penghuninya, suasana rumah yang tegang, ribut, sering cekcok, bias menyebabkan anak bosan di rumah, dan sulit berkonsentrasi dalam belajarnya. Dan akibatnya anak tidak semangat dan bosan belajar, karena terganggu oleh hal-hal tersebut. Untuk memberikan motivasi yang mendalam pada anak-anak perlu diciptakan suasana rumah yang

tenang, tenang dan penuh kasih sayang supaya anak tersebut betah dirumah dan bias berkonsentrasi dalam belajarnya.

#### (c) Keadaan Ekonomi Keluarga

Dalam kegiatan belajar, seorang anak kadang-kadang memerlukan sarana prasarana atau fasilitas-fasilitas belajar seperti buku, alat-alat tulis dan sebagainya. Fasilitas ini hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang, jika fasilitas tersebut tidak dapat dijangkau oleh keluarga. Ini bias menjadi faktor penghambat dalam belajar tapi sianak hendaknya diberi pengertian tentang hal itu. Agar anak bias mengerti dan tidak sampai mengganggu belajarnya. Tapi jika memungkinkan untuk mencukupi fasilitas tersebut, maka penuhilah fasilitas tersebut, agar anak bersemangat senang belajar.

### 2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi minat belajar siswa mencakup metode mengajar, kurikulum, pekerjaan rumah.

#### (a) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui dalam mengajar, metode mengajar ini mempengaruhi minat belajarsiswa. Jika metode mengajar guru kurang baik dalam artian guru kurang menguasai materi-materi kurang persiapan, guru tidak menggunakan variasi dalam menyampaikan pelajaran alias monoton, semua ini bias berpengaruh tidak baik bagi semangat

belajar siswa. Siswa bisa malas belajar, bosan, mengantuk dan akibatnya siswa tidak berhasil dalam menguasai materi pelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa guru hendaknya menggunakan metode mengajar yang tepat, efisien dan efektif yakni dengan dilakukannya keterampilan variasi dalam menyampaikan materi.

#### (b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang seharusnya disajikan itu sesuai dengan kebutuhan bakat dan cita-cita siswa juga masyarakat setempat. Jadi kurikulum bisa dianggap tidak baik jika kurikulum tersebut terlalu padat, di atas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatian siswa. Perlu diingat bahwa sistem intruksional sekarang menghendaki proses belajar mengajar yang mementingkan kebutuhan siswa. Guru perlu memahami siswa dengan baik, agar dapat melayani siswa dan memberi semangat belajar siswa, agar dapat melayani siswa dan memberi semangat belajar siswa. Adanya kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan-kebutuhan siswa, akan meningkatkan semangat, dan minat belajar siswa, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

### (c) Pekerjaan rumah

Pekerjaan rumah yang terlalu banyak dibebankan oleh guru kepada murid untuk dikerjakan di rumah. Merupakan momok penghambat dalam kegiatan belajar, karena membuat siswa cepat bosan adalah belajar siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengerjakan kegiatan yang lain. Untuk menghindari kebosanan tersebut guru janganlah terlalu banyak memberi tugas rumah (PR), berilah kesempatan siswa untuk melakukan kegiatan yang lain, agar siswa tidak merasa bosan dan lelah dengan belajar.

### c. Faktor masyarakat

Masyarakat juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa, berikut ini penulis membahas beberapa faktor masyarakat yang bisa mempengaruhi minat belajar siswa, yakni :

#### 1)Kegiatan dalam masyarakat

Disamping belajar, anak juga mempunyai kegiatan-kegiatan lain diluar sekolah, misalnya karang taruna, menari, olah raga dan lain sebagainya. Bila kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan dengan berlebih-lebihan, bisa menurunkan semangat belajar siswa, karena anak sudah terlanjur senang dalam organisasi atau kegiatan dimasyarakat, dan perlu diingatkan tidak semua kegiatan dimasyarakat berdampak baik bagi anak. Maka dari itu, orang tua perlu

memperhatikan kegiatan anak-anaknya, supaya jangan atau tidak hanyut dalam kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang belajar anak. Jadi orang tua hendaknya membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat agar tidak mengganggu belajarnya, dan orang tua juga mengikut sertakan siswa pada kegiatan yang mendukung semangat belajarnya seperti kursus bahasa Inggris, dan komputer.

## 2) Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwa anak jika teman bergaulnya baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya. Jika teman bergaulnya jelek pasti mempengaruhi sifat yang jelek pada diri siswa. Seyogyanya orang tua memperhatikan pergaulan anak-anaknya, jangan sampai anaknya berteman dengan anak yang memiliki tingkah laku yang tidak diharapkan, usahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik yang bisa memberikan semangat belajar yang baik. Tugas orang tua hanya mengontrol dari belakang jangan terlalu dan jangan terlalu dibebaskan yang bijaksana saja, agar siswa tidak terganggu dan terhambat belajarnya. Masih banyak pengaruh-pengaruh eksternal minat belajar siswa lingkungan sekitar juga bisa mempengaruhi, untuk itu usahakan lingkungan disekitar kita itu baik, agar dapat memberi

pengaruh yang positif terhadap siswa/anak, sehingga anak terdorong atau bersemangat belajar.<sup>30</sup>

## **5. Sebab-Sebab Meningkatnya Minat Belajar**

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan minat belajar yang dapat dilakukan siswa, beberapa cara diantaranya adalah sebagai berikut:

### **a. Penentuan tujuan**

Belajar adalah kegiatan yang mengarah pada tujuan. Belajar akan lebih baik apabila siswa memahami dan mengetahui lebih dulu apa yang akan dipelajari. Apabila siswa tidak tahu sebelumnya tentang apa yang akan dipelajari, maka langkah pertama yang harus dilakukan oleh pengajar adalah menolong anak yang menentukan tujuan tempat diarahkannya kegiatan yang akan mereka lakukan.

### **b. Menghubungkan tujuan dengan materi pelajaran**

Siswa kita sebagian besar lupa dari apa yang mereka pelajari, apabila tujuan belajar itu hanya sekedar mendapat nilai dari sekolah. Belajar itu akan baik, jika siswa berkepentingan dengan materi yang akan dipelajarinya, bukan karena menginginkan imbalan dari apa yang telah mereka perbuat. Hal ini lebih bermanfaat daripada menyuruh siswa belajar, tapi hanya sekedar belajar tidak memahaminya dan tidak melihat manfaat dari apa yang telah dipelajari.

---

<sup>30</sup> <http://zanikhan.multiply.com/journal/item/1206> (diakses tanggal 04 Maret 2010)



c. Memberikan ganjaran

Untuk menumbuhkan minat kepada siswa dapat juga dengan cara memberikan ganjaran kepadasiswa berupa pujian, penghormatan hadiah, sertya penghargaan. Hal ini dikarenakan pemberian pujian terhadap siswa akan mendorong mereka untuk lebih senang belajar, sehingga prestasi yang dimilikinya makin Nampak. Tidak hanya yang perlu kita berikan kepada siswa, mereka juga membutuhkan perhatian dan mengarahkan, bagaimanapun bentuknya, tetap akan berfungsi lebih baik daripada tidak ada perhatian samasekali.<sup>31</sup>

## 6. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Adapun beberapa teknik meningkatkan minat siswa:

- a. Memusatkan perhatian siswa kepada suatu topik yang akan diajarkan
- b. Mengemukakan kepada siswa apa yang perlu dicapai oleh siswa setelah mempelajari mata pelajaran tertentu.
- c. Mengemukakan tujuan jangka pendek yang akan dicapai melalui proses pembelajaran.
- d. Memberi angka

---

<sup>31</sup> Imamuddin Ismail dan Zakiyah Drajat, *Pengembangan Kemampuan Belajar pada Anak-anak*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), hlm.40-42

Angka atau nilai yang baik memberikan motivasi kepada anak didik untuk belajar. Apabila seorang anak didik memperoleh nilai yang lebih tinggi dari peserta didik yang lain, maka dia akan cenderung mempertahankannya.<sup>32</sup>

e. Hadiah

Hadiah merupakan sesuatu yang diberikan orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan dengan tujuan membangkitkan semangat.

f. Hasrat untuk belajar

Apabila dalam diri seorang anak terdapat hasrat atau tekad untuk mempelajari sesuatu. Tentu kuatnya tekad tergantung pada macam-macam faktor antara lain nilai tujuan itu bagi anak.

g. Ego involvement

Seseorang merasa ego involvement atau keterlibatan diri bila ia merasa pentingnya suatu tugas. Dan menerimanya sebagai tantangan dengan mempertaruhkan harga dirinya.

h. Memberi ulangan

Murid-murid akan lebih giat belajar, apabila tahu akan diadakan ulangan atau tes dalam waktu singkat.

i. Mengetahui hasil

Ingin mengetahui adalah suatu sifat yang sudah melekat dalam diri seseorang. Jadi, seseorang selalu ingin mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya.

---

<sup>32</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm. 184-186

j. Pujian

Pujian adalah hal yang positif dalam kegiatan belajar, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Guru dapat menggunakan pujian untuk menyenangkan hati anak didik.

k. Hukuman

Hukuman diperlukan dalam pendidikan, akan tetapi hukuman yang bersifat mendidik agar anak dapat memperbaiki kesalahan-kesalahannya seperti melanggar disiplin dan berkelahi.

l. Suasana yang menyenangkan

Anak merasa aman dan senang dalam kelas sebagai anggota yang dihormati dan dihargai. Dengan suasana yang tenang dan menyenangkan maka siswa akan termotivasi untuk belajar.

m. Memberi tugas

Adalah suatu pekerjaan yang menuntut pelaksanaannya diselesaikan. Tugas dapat diberikan guru setelah selesai menyampaikan bahan pelajaran.

n. Pemberian harapan

Harapan selalu mengacu ke depan, artinya, jika seseorang berhasil melaksanakan tugas atau berhasil dalam kegiatan belajarnya, ia dapat memperoleh dan mencapai harapan-harapan yang diberikan kepadanya.

o. Gerakan tubuh

Gerakan tubuh merupakan penguatan yang dapat membangkitkan gairah peserta didik, sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

p. Kompetisi

Persaingan sering digunakan sebagai alat untuk mencapai prestasi di sekolah, persaingan sering mepertinggi hasil belajar, baik ndividu maupun kelompok.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Secara umum metodologi penelitian merupakan serangkaian metode yang saling melengkapi yang digunakan dalam melakukan penelitian.<sup>33</sup> Penelitian tindakan kelas (PTK) berbeda dengan penelitian biasa, karena penelitian ini memiliki ciri-ciri khusus yakni memiliki siklus-siklus yang diawali dengan perencanaan, kemudian tindakan, observasi (sekali sekaligus penilaian) hingga refleksi. Siklus ini akan dilanjutkan kepada siklus kedua yang kembali lagi ke perencanaan, tindakan dan begitu seterusnya.

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Dalam penelitian kali ini pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena peristiwa, aktifitas social, sikap, kepercayaan, pemikiran, orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif, yang mana peneliti membiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan-catatan hasil wawancara yang

---

<sup>33</sup> M. Zainuddin, dan Muhammad Walid, *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Malang* (Malang: UIN Press, 2009), hlm. 19

mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catata-catatan.<sup>34</sup> Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah PTK (penelitian tindakan kelas/ *classroom action research*) yakni suatu penelitian yang mengkaji proses pembelajaran dikaitkan dengan pengoptimalan penggunaan metode, media, strategi pembelajaran, dalam mana kegiatan perbaikan pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa. PTK menguraikan berbagai metode dan prosedur yang akan ditempuh, sifatnya operasional menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian.<sup>35</sup> Selanjutnya metode deskriptif menurut Nawawi dan Martini adalah metode yang melukiskan suatu objek atau peristiwa historis tertentu yang kemudian diiringi dengan upaya pengambilan kesimpulan umum berdasarkan fakta-fakta historis tertentu.<sup>36</sup>

## **B. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen utama, yaitu sebagai pelaksana, pengamat, dan sekaligus sebagai pengumpul data. Sebagai pelaksana, peneliti melaksanakan penelitian ini di MTsN Malang III untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa mata pelajaran SKI. Peneliti berperan

---

<sup>34</sup> Nana S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm 60

<sup>35</sup> E. Mulyasa, *Pratik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdalarya, 2009), hlm. 67

<sup>36</sup> Hadari Nawawi dan Mimi Martini, *Penelitian Terapan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1994), hlm. 73

sebagai pengamat untuk mengamati bagaimana proses kegiatan belajar mengajar yang ada di MTsN Malang III.

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini sengaja dilakukan di MTsN Malang III. Tepatnya di Jl. Raya Sepanjang, Kecamatan Gondanglegi Malang. Pemilihan lokasi ini atas beberapa pertimbangan yaitu MTsN 3 Malang merupakan lembaga pendidikan yang letak geografisnya bisa dikatakan cukup strategis, karena terletak tepat dipinggir jalan yang menghubungkan antara Kecamatan Turen dan pusat Kecamatan Gondanglegi. Selain itu, MTsN III Malang terletak di “zona hijau”, yakni zona yang terkenal religius dan kental nuansa keagamaannya.

### **D. Obyek Penelitian**

Adapun informan yang paling tepat dan sesuai dengan judul diatas adalah para siswa di MTsN III Malang dan guru yang mengajar, melatih dan mengawasi segala kegiatan yang ada di lingkungan sekolahnya terutama dalam proses pembelajaran. Dan sebagai informan tambahan yaitu kepala sekolah, dan para guru yang lain.

## E. Data dan Sumber Data

Menurut cara memeperolehnya, data dapat dikelompokkan mejadi dua macam, yaitu:

### a. Data primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh peneliti dari sumber pertama.<sup>37</sup> Dalam hal ini, data primer adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari informan melalui pengamatan, catatan lapangan dan interview.

### b. Data skunder

Data skunder adalah data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain yang biasanya dalam bentuk publikasi atau jurnal.<sup>38</sup> Dalam hal ini data sekunder adalah data yang sudah dioalah dalam bentuk naskah tertulis atau dokumen. Data ini merupakan data yang diperoleh dari sekolah berupa sejarah singkat, jumlah guru, jumlah siswa, struktur organisasi, visi dan misi, keadaan sarana dan prasarana, kurikulum dan lain sebagainya.

Selanjutnya menurut Lofland dan Lofland dalam Moleong mengatakan sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Universitas Islam Negeri (UIN) Malang, *Pedoman Pendidikan tahun akaemik 2004/2005*, hlm. 182

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> Lexy J. Moleong, *Op. Cit.* hlm. 157



## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan cara:

### **a. Metode Observasi**

Menurut Marzuki metode observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki.<sup>40</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis informasi terus terang dan tersamar, artinya observasi dapat dilakukan secara terus terang (tidak samar) sehingga mereka yang tengah diteliti mengetahui dari awal bahwa peneliti melakukan kegiatan penelitian atau observasi pada keadaan atau situasi tertentu.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang letak geografis, keadaan geografis, sarana dan prasarana sebagai penunjang pendidikan dan kegiatan belajar mengajar, keadaan guru dan murid serta pelaksana kepemimpinan kepala sekolah dalam proses pendidikan.

### **b. Metode Interview/wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas

---

<sup>40</sup> Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UII, 2000), hlm. 58.

pertanyaan itu. Selain itu juga wawancara atau interview juga berarti tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung.<sup>41</sup>

Maksud mengadakan wawancara, seperti ditegaskan oleh Lincoln dan Guba (1985: 266), antara lain: mengkontruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain kebulatan; merekonstruksi kebulatan-kebulatan demikian sebagai yang dialami masa lalu, memproyeksikan kebulatan-kebulatan sebagai yang diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang; memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain.<sup>42</sup>

#### c. Metode Dokumentasi

Menurut Suharsini Arikunto metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.<sup>43</sup>

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui sejarah berdirinya MTsN Malang III, struktur MTsN III Malang, serta sebagai penguat data yang diperoleh dalam mengetahui sejauh mana upaya guru SKI dalam memotivasi siswa melalui metode Bermain Peran (*Role Play*) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI khususnya dan Pendidikan Agama Islam pada umumnya.

#### d. Pengamatan Partisipatif

---

<sup>41</sup> Husaimi Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006). hlm 57-58

<sup>42</sup> Lexy J. Moleong, *Penelitian Kualitatif*. hlm. 186

<sup>43</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 206.

Peneliti menggunakan cara agar data yang diinginkan dapat diperoleh sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Partisipatif memiliki maksud adalah peneliti terlibat langsung dan aktif dalam mengumpulkan data yang diinginkan. Kadang-kadang peneliti juga menguraikan obyek yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang ingin diperoleh peneliti.

## **G. Analisis Data**

Data yang telah terkumpul perlu dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian, yang dalam PTK analisis dilakukan sejak awal dan mencakup setiap aspek kegiatan penelitian.<sup>44</sup> Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data yaitu Data mentah yang telah dikumpulkan perlu dipecahkan dalam kelompok-kelompok, diadakan kategorisasi, dilakukan manipulasi, serta diperas sedemikian rupa, sehingga data tersebut mempunyai makna untuk menjawab masalah dan bermanfaat untuk menguji hipotesis.

Mengadakan manipulasi terhadap data mentah berarti mengubah data mentah tersebut dari bentuk awalnya menjadi suatu bentuk yang dapat dengan mudah memperlihatkan hubungan-hubungan antara fenomena. Beberapa tingkatan kegiatan perlu dilakukan, antara lain memeriksa data mentah sekali

---

<sup>44</sup> E.Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 70

lagi, membuatnya dalam bentuk tabel yang berguna, baik secara manual ataupun dengan menggunakan komputer.

Setelah data di susun dalam kelompok-kelompok serta hubungan-hubungan yang terjadi dianalisis, perlu pula dibuat penafsiran-penafsiran terhadap hubungan antara fenomena yang terjadi dan membandingkannya dengan fenomena-fenomena lain di luar penelitian tersebut. Berdasarkan analisis dan penafsiran yang dibuat, perlu pula ditarik kesimpulan-kesimpulan yang berguna, serta implikasi-implikasi dan saran-saran untuk kebijakan selanjutnya.<sup>45</sup>

Dalam melakukan analisis data, peneliti melakukan reduksi data, display data, kesimpulan sementara dan verifikasi. Dalam proses reduksi data bahan-bahan yang sudah terkumpul dianalisis, disusun secara sistematis dan ditonjolkan pokok-pokok persoalannya.

Display data dilakukan karena data yang terkumpul cukup banyak. Data yang cukup banyak akan kesulitan dalam menggambarkan detail secara keseluruhan dan mengambil kesimpulan. Kesulitan ini dapat diatasi dengan cara membuat model, tipologi, matriks dan table sehingga keseluruhan data dan bagian-bagian detailnya dapat dipetakan dengan jelas.

Data yang dipolakan, difokuskan dan disusun secara sistematis baik melalui penentuan tema atau model, tipologi, matriks dan sebagainya. Kemudian peneliti menyimpulkan sehingga makna data bisa ditemukan.

---

<sup>45</sup> Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003). hlm. 346

## H. Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Moleong yang dimaksud dengan keabsahan data adalah bahwa setiap keadaan harus memenuhi:<sup>46</sup>

- a. Mendemonstrasikan nilai yang benar
- b. Menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan, dan
- c. Memperbolehkan keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dari prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusan-keputusannya.

Dalalam penelitian ini, untuk menguji keabsahan data menggunakan teknik sebagaimana yang dikemukakan oleh Moleong yaitu: 1) ketekunan pengamatan, 2) triangulasi, 3) kecukupan referensial.<sup>47</sup>

Pertama, penyajian keabsahan data dengan ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara mengamati dan membaca secara cermat sumber data penelitian sehingga data yang diperlukan dapat diidentifikasi. Selanjtnya dapat diperoleh deskripsi-deskripsi hasil yang akurat dalam proses perincian maupun penyimpulan.

Kedua, triangulasi digunakan untuk pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sumber yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding data.<sup>48</sup> Dalam kaitan ini ada dua metode triangulasi yang digunakan untuk pemeriksaan data, yaitu: 1) triangulasi metode dan teknik pengumpulan data. Dalam hal ini, metode dan teknik pengambilan

---

<sup>46</sup> Lexy J. Moleong, *Op. Cit.* hlm. 320

<sup>47</sup> Ibid, hlm. 175

<sup>48</sup> Ibid, hlm. 178

data tidak hanya digunakan untuk sekedar mendapatkan data atau menilai keberadaan data, tetapi juga untuk menentukan keabsahan data, 2) triangulasi data dengan pengecekan yang dibantu oleh teman sejawat, serta pihak-pihak lain yang telah memahami penelitian ini.

Ketiga, penyajian data dengan kecukupan referensi dilakukan dengan membaca dan menelaah sumber-sumber data dan sumber pustaka yang relevan dengan masalah penelitian secara berulang-ulang agar diperoleh pemahaman yang memadai.

## **I. Tahap-Tahap Penelitian**

Prosedur PTK biasanya meliputi beberapa siklus, sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Siklus-siklus tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

### *Siklus Pertama*

- a. Rencana. Rencana pelaksanaan PTK antara lain mencakup kegiatan sebagai berikut.
  - 1) Peneliti melakukan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) yang diajarkan kepada peserta didik.
  - 2) Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar.

- 3) Mengembangkan alat peraga, alat bantu atau media pembelajaran yang menunjang pembentukan SKKD dalam rangka implementasi PTK.
  - 4) Menganalisis berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.
  - 5) Mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
  - 6) Mengembangkan pedoman atau instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
  - 7) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar.
- b. Tindakan. Tindakan PTK mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan.
  - c. Observasi. Observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Penggunaan pedoman atau instrumen yang telah disiapkan sebelumnya perlu diungkapkan.
  - d. Refleksi. Refleksi menguraikan tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

### *Siklus Kedua*

#### a. Rencana.

Berdasarkan hasil refsi pada siklus pertama, peneliti membuat RPP sesuai dengan SKKD dalam Standar Isi (SI).

#### b. Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang dikembangkan dari hasil refleksi siklus pertama.

#### c. Observasi

Peneliti mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi pesertra didik.

#### d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun RPP untuk siklus ketiga.

### *Siklus Ketiga*

#### a. Rencana

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua, peneliti membuat RPP sesuai dengan SKKD dalam Standar Isi (SI).

#### b. Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang dikembangkan dari hasil refleksi siklus kedua.



c. Observasi

Peneliti mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi pesertra didik.

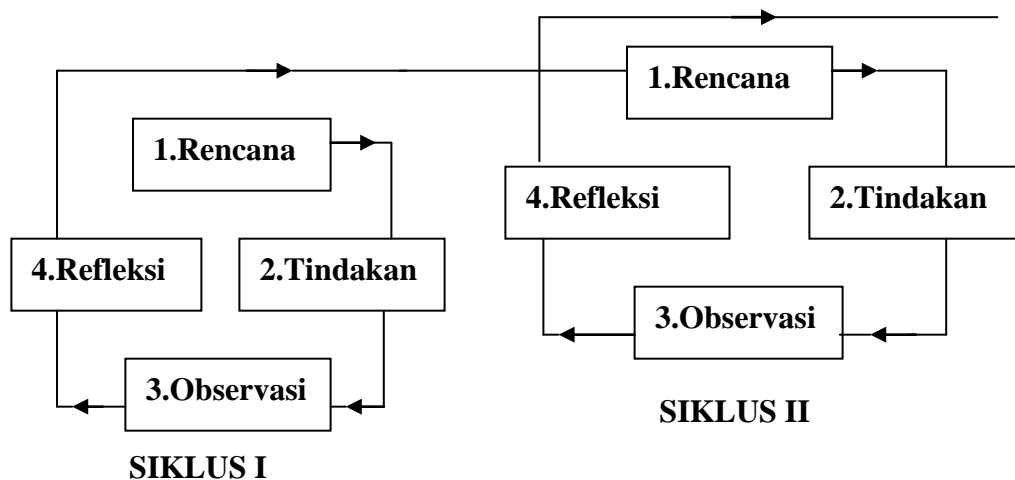
d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ketiga dan menganalisa serta menarik kesimpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan tertentu. Apakah pembelajaran yang dirancang dengan PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran atau meperbaiki masalah yang diteliti.<sup>49</sup>

Untuk lebih jelasnya, siklus PTK tersebut dilukiskan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Siklus PTK



<sup>49</sup> E. Mulyasa, *Pratik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdalarya, 2009), hlm. 70-72

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Singkat Latar Belakang Obyek**

##### **1. Profil MTs Negeri Malang III**

Nama Madrasah	: MTsN Malang III
Status	: Negeri
Jenis	: Reguler
Nomor Telp.	: 0341-879381
Alamat	: Jl. Raya Sepanjang Gondanglegi
Kecamatan	: Gondanglegi
Kabupaten	: Malang
Kode Pos	: 65174
Alamat Website	: <a href="http://www.mtsnmalang3.sch.id">www.mtsnmalang3.sch.id</a>
E-mail	: <a href="mailto:masanege@mtsnmalang3.sch.id">masanege@mtsnmalang3.sch.id</a>
Tahun Berdiri	: 1980
Waktu Belajar	: Senin – Sabtu (Pukul 06.45 – 16.00)
Kepala Madrasah	: Drs. Samsudin, M.Pd <sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> *Profil MTsN Malang 3 Tahun 2009*, hlm 1

## **2. Sejarah Berdirinya MTs Negeri Malang III**

Diawali dengan adanya Surat Keputusan Menteri Agama RI nomor 27 tahun 1980 tentang relokasi Madrasah Negeri dan Pendidikan Guru Agama Negeri, yang direspon oleh Drs. A. Dhohiri yang pada saat itu menjabat sebagai Kepala MTsN Balong Kandal Kediri. Kemudian beliau berkonsultasi dengan berbagai pihak, antara lain dengan aparat Depag Kabupaten Malang, kemudian mengadakan koordinasi dengan Kepala KUA Kecamatan Gondanglegi, dan Camat Gondanglegi yang waktu itu dijabat oleh Bapak Ahmad Fauzi. Dari pertemuan ini lahirlah kesepakatan untuk menempatkan pendirian MTsN Malang III di wilayah Gondanglegi.

Camat segera mengumpulkan seluruh kepala desa se-Kecamatan Gondanglegi untuk mencari desa mana yang sanggup menyediakan tanah untuk kepentingan Madrasah Negeri tersebut. Dari 28 kepala desa, 5 diantaranya menyatakan sanggup, diantaranya: desa ganjaran, Gondanglegi kulon, ketawang, dan clumprit. Selanjutnya pengurusan tanah dilanjutkan oleh kepala KUA Zainal Mursalin, BA.

Pada akhirnya pilihan tanah jatuh pada desa sepanjang dengan pertimbangan jumlah pendaftar paling banyak adalah dari desa ini. Selain itu, tanah yang ditawarkan desa Sepanjang sebagai lokasi pendirian Madrasah paling strategis, karena dinilai terletak di tepi jalan raya sehingga mudah

dijangkau fasilitas listrik dan telepon.

Dengan terpilihnya desa Sepanjang sebagai letak MTsN Malang III, maka pada tanggal 1 sampai 15 September 1980 dibuka pendaftaran murid baru yang ditangani oleh penilik Pendidikan Agama Islam Kecamatan Gonndanglegi sekaligus pelaksanaan tesnya. Jumlah pendaftar kala itu 109 anak dan yang dinyatakan diterima 90 anak. Tes masuk tersebut dilaksanakan pada 25 september dan diumumkan tanggal 30 september 1980.

Namun jumlah murid sebanyak itu menimbulkan masalah tersendiri karena kala itu belum tersedia tempat yang layak, sementara tempat belajar masih menggabung dengan SMA Agus Salim. Akhirnya angkatan pertama MTsN Malang 3 belajar di ruang kelas tanpa meja dan tanpa kursi di gedung bukan milik sendiri.

Namun demikian proses belajar mengajar harus terus berjaan. Pada tanggal 1 Oktober 1980, bertepatan dengan hari Kesaktian Pancasila, secara resmi MTsN Malang 3 dibuka. Namun karena situasi belum memungkinkan, maka pelajaran baru dimulai tanggal 10 oktober 1980.

Meihat keadaan yang serba sulit itu, H. Abdul Rozak dan Kunar Rahasia bersama pengurus Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Sepanjang menawarkan jasa baiknya agar MTsN Malang 3 dipindahkan dari SMA Agus Salim ke MI mambaul Ulum. Dengan perasaan gembira tawaran tersebut

diterima oleh Kepala MTsN dan pada 10 Oktober 1981 MTsN pindah ke tempat baru tepat 1 tahun setelah berdiri.

Dalam hal kualitas penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran MTsN Malang III terus menunjukkan peningkatan sehingga mulai tahun 2004 MTsN Malang 3 dicanangkan sebagai Madrasah Percontohan oleh Kepala Kandepag Kabupaten Malang Drs.H.Mas'ud Ali,M.Ag. Selanjutnya pada tahun 2006 berdasarkan SK Kepala Kandepag Kabupaten Malang No.Kd.13.1/1/PP.00.5/108/Sk/2004 bahwa MTs Negeri Malang III ditetapkan sebagai Madrasah Unggulan di lingkungan Kantor Departemen Agama Kabupaten Malang.

Disamping penghargaan dari Kantor Departemen Agama Kabupaten Malang dengan program-program di atas, madrasah ini telah mengoleksi sejumlah penghargaan baik tingkat lokal, regional hingga Internasional. Diantara sekian penghargaan yang diperoleh selama tiga tahun terakhir adalah:

1. Madrasah Berprestasi Terbaik I Tingkat MTs Se Jawa Timur Tahun 2007 (dari Kanwil Depag Prop. Jatim),
2. Sekolah Teladan 1 dalam Lomba Iptek Antar Pelajar se Indonesia Tahun 2008 (dari LIPI Jakarta),
3. Juara III Lomba Web-Blog Sekolah Tingkat Nasional 2008 (dari Seameo Seamolec Jakarta),
4. Juara I lomba Web-Blog Sekolah Tingkat ASEAN 2009 (dari Seameo RELC Singapura).

Lebih lanjut untuk terus menjaga mutu penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, madrasah ini terus melakukan inovasi-inovasi yang dilakukan oleh seluruh tenaga kependidikan yang ada disamping terus menambah wadah bagi pengembangan kelebihan-kelebihan khusus yang dimiliki siswa, diantaranya: 1. Program Kelas Akselerasi (Ijin Kanwil Depag-tahun ketiga), 2. Program Kelas Prestasi (tahun keempat), 3. Program Kelas Bilingual/rintisan kelas Internasional (mulai 2009/2010)

Sampai saat ini kepemimpinan di MTsN Malang III telah berganti Kepala Madrasah sebanyak 7 kali yaitu:

1. Drs. H. A. Dzohiri Zahid (1980-1986)
2. Drs. H. Masyhari (1986-1998)
3. Drs. H. Imam Supardi (1998-2000)
4. Drs. H. M. Misno (2000)
5. Drs. Imam Bashori (2000-2003)
6. Drs. H. Zainal Mahmudi, M.Ag (2003-2006)
7. Drs. Samsudin M.Pd (2006-sekarang)<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> *Ibid*, hlm 2-3

Pada periode ke-6, MTsN Malang III dicanangkan sebagai sekolah percontohan oleh Kepala Kandepag Kabupaten Malang Drs. Mas'ud Ali, M. Ag. Dengan dicanangkannya sebagai sekolah percontohan di tingkat kabupaten Malang, tentunya tugas berat untuk meningkatkan kualitas yang unggul menjadi prioritas utama. Tidak hanya unggul dalam memiliki guru berkualitas, fasilitas pendidikan yang lengkap, dan murid-murid yang berprestasi. Namun lebih dari itu Madrasah Percontohan juga mengemban misi untuk ikut serta dalam meningkatkan kualitas Madrasah-madrasah sekelilingnya. Tugas ini dirancang melalui KKM (Kelompok Kerja Masyarakat) yang dipimpin oleh Kepala Madrasah Percontohan dan beranggotakan Madrasah-madrasah sekelilingnya.

Setelah dicanangkan sebagai Madrasah Percontohan pada tahun 2003 sehingga terjadi banyak perubahan-perubahan, diantaranya:

a. Perubahan fisik/ materi, meliputi:

- 1) Penambahan lokal kelas
- 2) Penambahan lab IPA, lab komputer, dan ruang audio visual
- 3) Penambahan perlengkapan kantor
- 4) Inventaris sepeda motor untuk keperluan dinas
- 5) Tambahan gedung kantin dan gudang
- 6) Pavingisasi halaman dan pembaruan gapura
- 7) Kramikisasi seluruh lantai gedung madrasah
- 8) Tambahan alat-alat *marching band*

9) Penambahan tempat parkir guru dan siswa

b. Perubahan non fisik, meliputi:

1) Kurikulum

a) Penambahan Jam Pelajaran Intrakurikuler dan KBTT (Kegiatan Belajar Tambahan Terprogram).

b) Peningkatan kualitas guru dengan memberi kesempatan menempuh jenjang strata dua (S2), mengadakan pelatihan serta kerjasama dengan LPM UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan LPM Universitas Negeri Malang.

c) Meningkatkan ketertiban dan kedisiplinan gur, antara lain dalam hal kehadiran dan seragam.

2) Kesiswaan

a) Penambahan ekstra kurikuler (pencak silat, Pagar Nusa, sepak bola, bola basket, bola voli, dan bimbingan tartil al-Qur'an Qiro'ati).

b) Peningkatan ketertiban dan kedisiplinan siswa antara lain dalam hal seragam sekolah tiap minggu menggunakan tiga macam seragam (biru-putih, merah-merah muda, dan pramuka).

c) Pelayanan kesehatan siswa dengan mendatangkan dokter praktek setiap bulan dan paramedis 3 kali seminggu.



3) **Humas**

- a) Mengadakan kerja sama dengan komite MTsN Malang III dengan tokoh masyarakat dan lintas sektoral kedinasan.
- b) Selain itu, untuk memasyarakatkan olah raga di kalangan para guru telah dibentuk klub di kalangan para guru, seperti Masanega FC, dan lain-lain.

**3. Visi dan Misi MTs Negeri Malang III**

- a. Visi: Membangun generasi Muslim yang bertaqwa, cerdas, mandiri dan cinta tanah air di bawah naungan Departemen Agama.
- b. Misi:
  - 1) Mengembangkan lingkungan sekolah dan pembelajaran yang Islami;
  - 2) Mengembangkan aktifitas ilmiah yang menumbuhkan multi kecerdasan (IQ, EQ dan SQ)
  - 3) Mengembangkan iklim pembelajaran yang menumbuhkan kemandirian dan cinta tanah air

**4. Tujuan**

- a. Mampu menciptakan lingkungan yang bersih, indah, nyaman dan aman yang kondusif terhadap pendidikan dan pembelajaran
- b. Terbentuknya kultur madrasah yang membiasakan perilaku-perilaku Islami

- c. Mampu menjadi Madrasah Berprestasi yang selalu menjadi pilihan pertama masyarakat
- d. Mampu mengembangkan kurikulum yang diberlakukan secara kreatif
- e. Mampu mengembangkan kemampuan dan kinerja tenaga kependidikan
- f. Mampu menciptakan inovasi pembelajaran sehingga KBM berjalan efektif dan efisien
- g. Mampu melaksanakan penilaian secara berkelanjutan
- h. Mampu meningkatkan perolehan nilai diatas standar kelulusan
- i. Lulusan dapat melanjutkan pada sekolah favorit dan berkualitas
- j. Tersedianya seluruh sarana prasarana yang dibutuhkan hingga perangkat Multi Media berbasis IT
- k. Terciptakan budaya baca yang semakin meningkat
- l. Mampu melakukan penelitian dan mendokumentasikan hasil dalam bentuk Karya Ilmiah
- m. Mengoptimalkan fungsi layanan bimbingan dan konseling
- n. Mengembangkan minat dan bakat melalui ekstrakurikuler
- o. Memiliki sistem manajemen dan Job deskripsi Organisasi yang jelas
- p. Mengoptimalkan partisipasi masyarakat guna mutu madrasah baik fisik maupun non fisik melalui kerjasama yang saling menguntungkan<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> *Ibid*, hlm. 3-4

## **5. Program Unggulan**

### *a. Program Akselerasi*

Belajar 2 tahun untuk bisa menyelesaikan belajar di MTsN Malang III, disediakan bagi anak-anak yang memenuhi syarat tertentu. Program yang dimulai pada tahun pelajaran 2007/2008 (ijin Kanwil Depag Propinsi Jawa Timur) ini diselenggarakan kerjasama dengan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang serta dukungan orang tua dan pihak terkait.

### *b. Program Bilingual*

Penguasaan 2 Bahasa Asing (Inggris dan Arab) dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Tahapan pelatihan bagi tentor sebaya wakil dari masing-masing kelas
- 2) Pelaksanaan dialog dua bahasa pada waktu yang terprogram dalam jam regular
- 3) Penggunaan bahasa Arab dan inggris sebagai bahasa kedua dalam percakapan harian.

Disamping itu mulai tahun pelajaran 2008/2009, madrasah ini membuka kelas khusus Bilingual (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) sebagai rintisan kelas Internasional

### *c. Pembentukan Karakter Islami, melalui beberapa kegiatan:*

- 1) Baca Alqur'an selama 15 menit setiap pagi hari
- 2) Shalat Dhuha terjadwal dan pada saat istirahat

- 3) Shalat Dhuhur Berjamaah
  - 4) Melaksanakan PHBI
  - 5) Diklat kepemimpinan
  - 6) Bakti Sosial, dll
- d. Pengembangan *Enterpreneurship*, berupa:
- 1) Keterampilan komputer dan internet
  - 2) Keterampilan Sablon
  - 3) Keterampilan Menjahit
  - 4) *Broadcasting*<sup>53</sup>

## 6. SUMBER DAYA MANUSIA

Sumber Daya Manusia adalah semua komponen individu yang terlibat secara langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program kerja MTsN Malang 3. Pada tahun 2008/2009 komponen tersebut terdiri dari:

Tabel 4.1

Data Siswa MTsN Malang III

KELAS	JUMLAH ROMBONGAN BELAJAR						JUMLAH SISWA
	A	B	C	D	E	F	
VII	40	42	40	41	40	30	233
VIII	44	42	41	41	43	40	252

---

<sup>53</sup> *Ibid*, hlm 5

<b>IX</b>	40	42	42	42	43	40	249
<b>JUMLAH SISWA</b>							<b>734</b>

**Sumber:** Dokumen MTsN Malang III

Jumlah siswa seperti yang disajikan diatas tentu diharuskan melakukan pengelolaan kelas yang terampil, sehingga dibutuhkan tenaga pendidik dan karyawan yang unggul, baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal itu supaya proses belajar menjadi maksimal.

Tabel 4.2

Data Tenaga Pendidik dan Karyawan

SPESIFIKASI	PENDIDIKAN					
	SLTA	D1	D2	D3	S1	S2
Kepala Madrasah	-	-	-	-	-	1
Guru *)	-	-	-	1	37	4
Staf TU	1	1	-	-	3	-
Bp	-	-	-	-	2	-
Petugas Perpustakaan	1	-	-	-	-	-
Tukang Kebun	3	-	-	-	-	-
Satpam	1	-	-	-	-	-
Jumlah	6	1	0	1	42	5

**Sumber:** Dokumen MTsN Malang III

Jumlah keseluruhan = 55 orang

\*) saat ini 4 orang guru sedang menempuh S-2, 1 orang menempuh S-2

Tabel 4.3  
Data Status Kepegawaian

SPESIFIKASI	STATUS KEPEGAWAIAN		
	PNS	GTT	PTT
Kepala Madrasah	1	-	-
Guru	22	20	-
Staf TU	2	-	4
Bp	1	1	-
Petugas Perpust	-	-	1
Tukang Kebun	-	-	3
Satpam	-	-	1
Jumlah	26	21	9

**Sumber:** Dokumen MTsN Malang III

## 7. SARANA PRASARANA

Demi kelangsungan proses belajar mengajar, sebuah lembaga pendidikan harus memiliki sarana dan prasarana penunjang yang memadai. Saat ini MTsN Malang III berada di atas tanah seluas sekitar 8.710 meter, dengan bangunan, ruang dan perangkat yang ada di atasnya. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh MTsN Malang III antara lain:

Tabel 4.4

## Data Sarana Prasarana

<b>NO</b>	<b>RUANG</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>KONDISI</b>
1.	Kelas	18 Lokal	Baik/3 rusak
2.	Lab.IPA	1 Lokal	Baik
3.	Lab.Bahasa	2 Lokal	Baik
4.	Lab Audio Visual	1 Lokal	Baik
5.	Lab.Komputer	1 Lokal	Baik
6.	Ruang Guru	1 Lokal	Baik
7.	Ruang TU	1 Lokal	Baik
8.	Ruang Kepala Madrasah	1 Lokal	Baik
9.	Perpustakaan	1 Lokal	Baik
10	Ruang BP	1 Lokal	Baik
11.	Musholla	1 Gedung	Baik
12.	KOPSIS	1 Lokal	Baik
13	Kamar kecil siswa	18 Lokal	Baik
14.	Kamar Kecil Guru	7 Lokal	Baik
15.	Pos Satpam	1 Lokal	Baik
16	UKS	1 Lokal	Baik
17	Gudang	1 Lokal	Baik

**Sumber:** Dokumen MTsN Malang III

## 8. PROSES BELAJAR MENGAJAR

### a. Kurikulum dan Metode Pembelajaran

- 1) Kurikulum yang digunakan: Kurikulum KTSP dengan sejumlah modifikasi sesuai kebutuhan khusus siswa.
- 2) Metode pembelajaran menggunakan PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan)
- 3) Pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran terus dilakukan berkat terjalannya kerjasama antara MTsN Malang III dengan Universitas Negeri Malang (UM), Universitas Islam Negeri (UIN) Malang, Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) serta berbagai lembaga terkait lainnya.

### b. Pembagian Jam Belajar reguler

Tabel 4.5

Tabel Pembagian jam belajar reguler

<b>JAM Ke-</b>	<b>WAKTU</b>
<i>0</i>	<i>06.45 – 07.25 *</i>
<b>I</b>	07.25 – 08.05
<b>II</b>	08.05 – 08.45
<b>III</b>	08.45 – 09.25
<b>IV</b>	09.25 – 10.05
<b><i>ISTIRAHAT</i></b>	<i>10.05 – 10.20</i>



VI	10.20 – 11.00
VII	11.00 – 11.40
VIII	11.40 – 12.20
IX	12.30 – 13.00

**Sumber:** Dokumen MTsN Malang III

c. *Pembinaan Jam Ke-0 oleh guru jam I*

Tabel 4.6

Tabel pembagian jam ke-0 oleh guru jan ke-1

<b>HARI</b>	<b>KEGIATAN AGAMA</b>	<b>KEGIATAN BAHASA</b>
<b>SENIN</b>	Do'a Bersama	Percakapan dua bahasa
<b>SELASA</b>	Tartil Al Qur'an	Percakapan dua bahasa
<b>RABU</b>	Tartil Al Qur'an	Percakapan dua bahasa
<b>KAMIS</b>	Hafalan Surat Pendek	Percakapan dua bahasa
<b>JUM'AT</b>	Membaca Surat Yasin	Percakapan dua bahasa
<b>SABTU</b>	Membaca surat Waqiah	Percakapan dua bahasa

**Sumber:** Dokumen MTsN Malang III

Pada Jam ke-0 setelah kegiatan keagamaan dilanjutkan dengan percakapan dua bahasa (Inggris – Arab) dipandu oleh Tutor Sebaya

d. *Kegiatan Belajar Tambahan Terprogram (KBTT)*

Program ini adalah penambahan jam pelajaran intrakurikuler yang dipersiapkan bagi siswa untuk menghadapi Ujian Nasional bagi kelas IX dan persiapan Ujian Semester bagi kelas VIII.

KBTT dilaksanakan setelah jam reguler, yaitu pukul 14.00 – 16.00

e. *Remidial*

Program ini dikhususkan bagi siswa yang belum tuntas sesuai dengan Kreterian Ketuntasan Minimum (KKM) tiap mata pelajaran. Program ini bertujuan agar siswa-siswa yang terlambat dalam mencapai ketuntasan dapat segera tuntas dan tidak selalu ketinggalan dari siswa lain di kelasnya.

f. *Ekstrakurikuler*

Program ini disediakan untuk siswa sebagai sarana mengembangkan minat dan bakat diluar materi reguler. Program ini diharapkan dapat mengoptimalkan seluruh kecerdasan (*multiple ingtelegence*) yang dimiliki siswa seheingga setelah lulus dari madrasah ini betul-betul menunjukkan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya.

Program ekstrakurikuler yang sedang dikembangkan saat ini adalah:

Tabel 4.7

Tabel Ekstrakurikuler yang dikembangkan

No	Nama	Pembina
1.	Marching Band Masanega	Djupri
2.	Sepak Bola	Agus Rudi Anto,S.Pd
3.	Bulu Tangkis	Agus Rudi Anto,S.Pd
4.	Bola Basket	Handik Kusmanto,S.Pd

5.	Bola Volley	Drs. Senan
6.	Tartil Al Qur'an	Ali Munawar.BA
7.	Jamaah Sholawat Nabi	Drs. Mustofa, M.Ag
8.	Paduan Suara	Lilik Maslichah, S.Ag
9.	Dokter Kecil	Drs. Tukimun,M.Ag
10.	Bela diri Pagar Nusa	Achsin
11.	Pramuka	Andik Tahjudin
12.	PMR	Lukman Hakim
13.	Qosidah Modern	Dinar Marsilaningrum
14.	Pagar Nusa	Agus Irianto, S.Pd
15.	Tenes Meja	Suseno
16.	Olimpiade Mafikibb	Iswiaji, S.PdI
17.	Pidato Dua Bahasa	Maria Ulfa, S.Pd

**Sumber:** Dokumen MTsN Malang III

### 9. Target Dan Sasaran Dalam Satu Tahun

- a. Meningkatnya prestasi akademis minimal nilai 7,5 untuk rata-rata masing-masing mata pelajaran
- b. Meningkatnya hasil perolehan UAN rata-rata minimal 7.00
- c. Meningkatnya jumlah lulusan yang melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi mencapai 90% (80% di Sekolah Negeri dan 10% di sekolah swasta)
- d. Meningkatnya kepribadian siswa melalui *School Islamic Culture*

- e. Meningkatnya kedisiplinan siswa melalui kendali *System Point* pelanggaran maupun prestasi
- f. Meningkatnya kualitas kemampuan baca Alqur'an siswa; 100% siswa bisa baca Alqur'an. 95% siswa mampu baca dengan tajwid yang benar dan 5% siswa mampu membaca dengan lancar
- g. Meningkatnya jumlah siswa yang lancar berbahasa Inggris dan berbahasa Arab secara Aktif melalui *Program Bilingual*
- h. Meningkatnya kemampuan guru berbahasa Inggris/Bahasa Arab melalui Pelatihan kerjasama dengan AFFECT Malang
- i. Semua siswa kelas Akselerasi mampu menyelesaikan tahun pertamanya dengan nilai rata-rata minimal 8,00
- j. Meningkatnya prestasi Olimpiade dan Lomba Mafikibb hingga tingkat Nasional
- k. Memperoleh berbagai jenis lomba yang diikuti; 3 jenis tk nasioal, 2 jenis tingkat internasional

Selain itu, terdapat beberapa pihak yang mendukung kelancaran KBM di MTsN Malang III, diantaranya:

- a. Departemen Agama yang secara terus menerus memperhatikan dan mendorong perkembangan Madrasah ini.
- b. Komite Madrasah yang selalu bersinergi dalam membangun dan membentuk kultur pendidikan yang Islami.

- c. Pondok Pesantren Shirotul Fuqoha sebagai tempat sebagian siswa (sekitar 35%) menimba ilmu agama.
- d. LP3 Universitas Negeri Malang sebagai mitra pengembangan SDM dan menjadi Madrasah Unggulan
- e. UIN Malang sebagai mitra pengembangan keterampilan keagamaan dan Bahasa Arab.
- f. Fakultas Psikologi UMM sebagai mitra dalam penyelenggaraan Kelas Akselerasi (mulai tahun 2007/2008).
- g. AFECT (Ahad Fantastic English Course And Training) sebagai mitra pengembangan Bahasa Inggris.
- h. Primagama sebagai mitra persiapan sukses UAN dan UAS.
- i. Donatur tetap (Karoseri Bak Truk Gunung Mas, dll).
- j. Pihak-pihak terkait dengan pendidikan madrasah

#### **10. Karakteristik Kelas**

Kelas yang digunakan sebagai tempat dilakukannya tindakan adalah ruang kelas VII C MTsN Malang III yang terletak di lokasi paling pojok tenggara MTsN. Kelas ini cukup dilengkapi dengan fasilitas kelas yang bisa dikatakan cukup memadai. Fasilitas ini sangat berguna bagi kelancaran tindakan dan proses pembelajaran berlangsung. Tata ruang yang ada dikelas ini terdapat kurang lebih 18 meja dan 35 kursi, 1 meja dan 1 kursi untuk guru

yang berada di depan kelas di samping papan tulis serta 17 meja dan 34 kursi untuk siswa. Kelas ini menampung lebih kurang 34 siswa

## **11. Karakteristik Siswa**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII C MTsN Malang III yang untuk kelas VII C berjumlah 34 siswa. Siswa MTsN Malang III ini rata-rata berasal dari semua lapisan masyarakat (keluarga yang ekonominya adalah atas, menengah hingga ke bawah). Hal ini diketahui dari data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan sebagian siswa dan guru, sedangkan dalam pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa mempunyai kelemahan dan kelebihan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Dikarenakan siswa kelas VII C MTsN Malang III adalah siswa tingkat pertama, maka cukup dimaklumi bahwa komunikasi antar siswa sudah dapat dikatakan cukup sempurna dalam arti tidak perlu melakukan banyak adaptasi dan saling kenal antar siswa lagi. Hal ini disebabkan oleh peneliti yang pernah memasuki kelas VII C dan VII D dalam rangka PKLI (praktek kerja lapangan integral), sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk beradaptasi dengan para siswa.

## **B. Penyajian Dan Analisis Data**

### **1. Persiapan Penelitian**

Peneliti melakukan tes awal yang berbentuk tes *interview*. Tes awal ini dimaksudkan guna mengetahui minat siswa terhadap mata belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Setelah peneliti mengetahui gambaran awal, peneliti melakukan persiapan penelitian yang antara lain menyusun rencana pengajaran sekaligus menyusun materi pembelajaran dalam bentuk bermain peran (*role playing*), membuat media dan membuat instrumen penelitian.

### **2. Prosedur Penelitian**

#### **a. Skenario Tindakan Pembelajaran**

Tujuan dari penelitian adalah untuk membuktikan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII C MTsN Malang III. penelitian ini menggunakan tiga siklus. Masing-masing siklus berlangsung selama 90 menit. Adapun materi yang diberikan antara lain: *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab, Perkembangan Islam pada Masa Utsman bin Affan, dan Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib*. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka perlu dirumuskan skenario tindakan pembelajaran mulai dari persiapan sampai evaluasi.

Penelitian ini dimulai dari persiapan sebagai berikut:

- 1) Menguasai materi yang akan diajarkan
- 2) Menyediakan alat yang diperlukan
- 3) Membuat rencana pengajaran dan satuan pelajaran
- 4) Membuat *setting* agar tampak sebagaimana mestinya. Mislanya menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan.
- 5) Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
- 6) Mencari dan/atau menunjuk siswa guna memerankan tokoh-tokoh
- 7) Menggambarkan secara garis besar sifat-sifat tokoh yang akan diperankan.
- 8) Mengusahakan agar siswa paham terhadap materi yang didramakan dalam bermain peran.
- 9) Mencatat dan memberi nilai terhadap anak yang aktif.

b. Alat dan Personalia.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua alat atau fasilitas yang ada di MTsN Malang III. Sedangkan personalia di sini terkait dengan jumlah populasi dan sampel dalam penelitian tindakan kelas yaitu populasinya adalah keseluruhan siswa-siswi yang dikhususkan sampelnya pada siswa-siswi kelas VII C MTsN Malang III.



c. Lokasi penelitian dan pelaksanaan tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan 3 kali pertemuan yang di mulai hari Sabtu 13 Februari 2010 dan berakhir Sabtu 13 Maret 2010 di MTsN Malang III.

Adapun kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

#### I. Pertemuan I ( Sabtu, 13 Februari)

##### A. Tahap awal

1. Salam pembuka
2. Perkenalan antara peneliti dan siswa
  - a. Perkenalan secara singkat dimulai dari peneliti dan di lanjutkan siswa sekaligus absensi.
  - b. Memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan peneliti di kelas VII C MTs Negeri Malang III.

##### B. Tahap inti

1. Peneliti memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang akan diajarkan (pretest). Membuat *setting* bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menata kelas sedemikian rupa dan memberikan penjelasan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan.
2. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan
3. Memotivasi siswa

4. Menunjuk siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas
5. Memberi contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh dalam sub-bab *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khatthab* yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin

#### C. Tahap Akhir

1. Peneliti melakukan evaluasi kepada siswa secara lisan. Mencatat kekurangan/ kelemahan dalam siklus I ini untuk dapat di jadikan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.
2. Penutup dan salam

### II. Pertemuan II (Sabtu, 20 Februari)

#### A. Tahap Awal

1. Salam pembuka
2. Presensi siswa dan motivasi terhadap siswa.
3. Tanya jawab tentang persiapan yang di miliki siswa terhadap bermain peran

#### B. Tahap inti

1. Peneliti membuat *setting* bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya

2. Peneliti menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus II ini
3. Menunjuk siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
4. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh dalam sub-bab *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan* yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin

#### C. Tahap Akhir

1. Menyampaikan kesimpulan tentang hasil evaluasi bermain peran siklus II. Kemudian mencatat kekurangan dan kelemahan sebagai perbaikan siklus selanjutnya.
2. Salam penutup

### III. Pertemuan III (Sabtu, 13 Maret)

#### A. Tahap Awal

1. Salam pembuka
2. Presensi siswa dan motivasi terhadap siswa.
3. Tanya jawab tentang persiapan yang di miliki siswa terhadap bermain peran

## B. Tahap inti

1. Peneliti membuat *setting* bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
2. Peneliti menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus III ini.
3. Menunjuk siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
4. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh dalam sub-bab *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib* yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin

## C. Tahap Akhir

1. Menyampaikan kesimpulan tentang hasil evaluasi bermain peran siklus III. Kemudian mencatat kekurangan dan kelemahan sebagai perbaikan siklus selanjutnya.
2. Salam penutup

## **SIKLUS I (13 Februari 2010)**

### **Perencanaan**

Siklus I berlangsung selama 90 menit (2x 45 menit). Materi yang diberikan ialah *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab*.

Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

- a. Membuat *setting* bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menata kelas sedemikian rupa dan memberikan penjelasan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Di sini, peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan *setting* bermain peran dan atributnya.
- b. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
- c. Memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
- d. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

### **Pelaksanaan**

Siswa diminta mempraktikkan *role playing* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 50 menit. Untuk lima menit pertama, peneliti membuat persiapan-persiapan sebagai *setting*, misalnya menata kelas dan menjelaskan kepada siswa peran yang akan dimainkan. Sepuluh menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Sepuluh menit selanjutnya memilih siswa yang akan memerankan tokoh di

depan kelas. Peneliti juga memberikan contoh secara garis besar para tokoh yang akan diperankan.

Selanjutnya, setelah siswa merasa jelas, peneliti meminta siswa untuk mempraktikkan bermain peran selama kurang lebih 25 menit. Peneliti memantau jalannya bermain peran sambil memberikan bantuan kepada siswa.

### **Pengamatan**

Pada setiap akhir siklus, Angket Siswa dibagikan. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mereka mempraktekkan bermain peran. Tabel berikut ini menunjukkan jumlah respon siswa dari angket yang telah disebarkan selama pelaksanaan siklus I. Dari 34 jumlah siswa didapatkan data seperti pada Tabel 4.11. berikut.

Tabel 4.8  
Data Siklus I

No	Jumlah	Uraian
1	25%	Menyatakan merasa kesuliatan dalam memahami metode bermain peran
2	28%	Menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran
3	81%	Menyatakan sudah jelas aturan bermain peran
4	81%	Menyatakan sudah jelas dengan contoh yang diberikan peneliti
5	70%	Menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran
6	37%	Menyatakan merasa sulit menggunakan metode bermain peran

**Refleksi**

Sementara itu, hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus I sebagaimana di bawah ini.

- a. Pada awal pelaksanaan siklus I sangat sulit menunjuk siswa yang mau memerankan tokoh, dengan alasan tidak merasa percaya diri. Akhirnya peneliti menunjuk siswa untuk memerankannya.
- b. Sebagian besar siswa menampakkan sikap canggung untuk memerankan tokoh dalam cerita. Kondisi yang demikian terjadi karena siswa belum terbiasa melakukan bermain peran. Masalah ini (percaya diri siswa) akan mendapat perhatian peneliti untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

- c. Sebagai tambahan penting, sebagian besar siswa menyatakan ke antusiasan mereka dalam belajar SKI dengan menggunakan metode bermain peran.
- d. Sedangkan hanya terdapat 28 % siswa yang menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran. Hal ini disebabkan factor yang berhubungan dengan nonor satu di atas, yakni belum terbiasa dengan metode bermain peran.

## **SIKLUS II (20 Februari 2010)**

### **Perencanaan**

Siklus I berlangsung selama 90 menit (2x 45 menit). Materi yang diberikan ialah *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan*.

Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

- a. Membuat *setting* bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
- b. Menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus II ini.
- c. Memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
- d. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin.
- e. Memperpanjang waktu bermain peran, dari yang semula 50 menit menjadi 60 menit.



### **Pelaksanaan**

Siswa diminta kembali mempraktikkan bermain peran sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama lebih kurang 60 menit. Untuk lima menit pertama, siswa membuat persiapan-persiapan sebagai *setting* bermain peran sebagaimana yang telah diberitahukan terlebih dahulu dan ditugaskan oleh peneliti. Sepuluh menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Pada bagian ini peneliti mengingatkan dan menekankan kepada siswa untuk melakukan bermain peran sebagaimana prosedurnya. Sepuluh menit selanjutnya memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas. Peneliti juga memberikan contoh secara garis besar para tokoh yang akan diperankan. Setelah siswa merasa sudah jelas, peneliti meminta siswa mempraktikkan bermain peran selama 35 menit.

Peneliti selanjutnya memantau jalannya bermain peran, dan masih memberikan bantuan kepada siswa. Untuk kesalahan-kesalahan yang bersifat umum, kesalahan akan dijelaskan lagi secara klasikal. Sementara kesalahan yang bersifat individu dijelaskan pada saat kesalahan itu terjadi. Sedapat mungkin peneliti tidak membuat siswa menjadi *down*.

### **Pengamatan**

Pada setiap akhir siklus, Angket Siswa dibagikan. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mereka mempraktekkan bermain peran. Data yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan pada

beberapa hal. Adapun hasil penelitian siklus kedua dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut.

Table 4.9  
Data Siklus II.

No	Jumlah	Uraian
1	22%	Menyatakan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk bermain peran
2	40%	Menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran
3	81%	Menyatakan sudah jelas aturan bermain peran
4	87%	Menyatakan sudah jelas dengan contoh yang diberikan peneliti
5	76%	Menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran
6	29%	Menyatakan merasa sulit menggunakan metode bermain peran

Dari semula 25% siswa yang menyatakan merasa kesulitan dalam memahami metode bermain peran, kini turun menjadi 22%. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai mau mencoba yang secara otomatis kepercayaan diri siswa menjadi meningkat. Awalnya hanya terdapat 28% siswa yang menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran, kini meningkat menjadi 40%. Ini disebabkan oleh siswa yang semakin menikmati belajar SKI menggunakan metode bermain peran. Sementara itu siswa yang menyatakan merasa sulit menggunakan metode

bermain peran turun, dari yang semula 37% menjadi 29%. Sedangkan siswa yang menyatakan sudah jelas aturan bermain peran dan menyatakan senangbelajar SKI melalui bermain peran yakni masing-masing 81% dan 76%.

### **Refleksi**

Hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus II ini siswa memiliki dibanding rasa percaya diri yang lebih baik dibanding siklus sebelumnya. Hal tersebut disebabkan para siswa sudah mulai menikmati belajar dengan bermain peran.
2. Bila dalam siklus I peneliti menunjuk siswa memerankan tokoh, maka pada siklus II ini cukup banyak siswa yang ingin dan mengajukan diri memerankan sebagai tokoh.

### **SIKLUS III (13 Maret 2010)**

#### **Perencanaan**

Siklus I berlangsung selama 90 menit (2x 45 menit). Materi yang diberikan ialah *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib*.

Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

- a. Membuat *setting* bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
- b. Menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan untuk lebih memaksimalkan bermain peran pada siklus III ini.

- c. Memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas.
- d. Memberikan contoh memerankan tokoh dan karakter tokoh yang akan diperankan. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa mampu memerankan perannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin.
- e. Memperpanjang waktu bermain peran, dari yang semula 60 menit menjadi 75 menit.

### **Pelaksanaan**

Siswa diminta kembali mempraktikkan bermain peran sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama lebih kurang 75 menit. Untuk lima menit awal, siswa membuat persiapan-persiapan sebagai *setting* bermain peran sebagaimana yang telah diberitahukan terlebih dahulu dan ditugaskan oleh peneliti. Sepuluh menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Pada bagian ini peneliti mengingatkan dan menekankan kepada siswa untuk melakukan bermain peran sebagaimana prosedurnya. Sepuluh menit selanjutnya memilih siswa yang akan memerankan tokoh di depan kelas. Peneliti juga memberikan contoh secara garis besar para tokoh yang akan diperankan. Setelah siswa merasa sudah jelas, peneliti meminta siswa mempraktikkan bermain peran selama 50 menit.

Peneliti selanjutnya memantau jalannya bermain peran seperti biasa, dan masih memberikan sedikit bantuan kepada siswa.

### **Pengamatan**

Pada akhir siklus, Angket Siswa dibagikan setelah bermain peran. Data yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan pada beberapa hal. Adapun hasil penelitian siklus ketiga dapat dilihat pada tabel 4.13. berikut

Table 4.10

Data Siklus III

<b>No</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Uraian</b>
1	16%	Menyatakan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disajikan dalam bentuk bermain peran
2	56%	Menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran
3	92%	Menyatakan sudah jelas aturan bermain peran
4	92%	Menyatakan sudah jelas dengan contoh yang diberikan peneliti
5	81%	Menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran
6	13%	Menyatakan merasa sulit menggunakan metode bermain peran

Dari semula 22% siswa yang menyatakan merasa kesulitan dalam memahami metode bermain peran, kini turun menjadi 16%. Hal ini disebabkan oleh semakin akrabnya siswa dengan bermain peran, sehingga mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran SKI yang disajikan dalam

bentuk bermain peran. Sejumlah 56% siswa menyatakan mudah dalam memerankan tokoh dalam bermain peran, yang mengindikasikan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya (siklus II) hanya 40%. Masing-masing 92% untuk siswa yang menyatakan sudah jelas aturan bermain peran dan siswa yang menyatakan sudah jelas dengan contoh yang diberikan oleh peneliti, hal ini berarti ada peningkatan dari yang semula berturut-turut 81% dan 87%. Untuk antusias, , yakni 81%. Sedangkan siswa yang menyatakan sulit menggunakan metode bermain peran sebesar 13%, turun dari yang semula 29%.

### **Refleksi**

Hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus III adalah sebagai berikut:

1. Selama pelaksanaan siklus III sebagian besar siswa ingin menjadi tokoh yang diperankan. Hal tersebut dikarenakan penekanan yang dilakukan oleh peneliti dalam memberikan penjelasan, baik itu aturan bermain peran maupun contoh yang diberikan peneliti.
2. Siswa menjadi lebih rileks dan mampu mengikuti pelajaran dengan lebih baik. Hal ini dapat dilihat semakin sedikitnya kesalahan-kesalahan siswa yang diakibatkan oleh sikap gugup siswa.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti menggunakan metode bermain peran atau dikenal dengan *role playing* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada setiap hari Sabtu, Jam Pelajaran ke V dan VI (10.15-11.45) selama empat kali pertemuan/tatap muka, mulai tanggal 6 Februari 2010 hingga 13 Maret 2010.

Yang menjadi obyek penelitian adalah siswa kelas VII C MTsN Malang III. Sedangkan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 6 Februari peneliti melakukan Observasi guna mengetahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan didapatkan sebesar 60% siswa menyukai materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sesuai dengan observasi awal, metode yang digunakan masih bersifat tradisional dan kurang bervariasi. Metode yang digunakan adalah ceramah, yaitu suatu metode dalam pendidikan dimana cara menyampaikan pengertian-pengertian materi kepada siswa dengan jalan penerangan dan penuturan dengan lisan, sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif.<sup>54</sup> Adapun tujuan diadakan observasi awal dan pada akhir pertemuan dilaksanakan tes formatif untuk mengetahui minat belajar dan hasil belajar. Hasil observasi awal dengan menggunakan metode ceramah kurang

---

<sup>54</sup> Zuhairini, Abdul Ghofir dan Slamet As, *Metodik Khusus Pendidikan Agama* (Surabaya: Usaha Nasional), hlm. 83

memuaskan, maka ditindak lanjuti dengan mengganti metode ceramah dengan menggunakan metode bermain peran. Sebagaimana dalam *Ilmu Pendidikan Islam*, sesuatu berharga apabila sesuai dengan kebutuhan.<sup>55</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan metode bermain peran siswa akan dituntut untuk aktif, agar siswa memiliki pemahaman yang lebih tentang materi yang diajarkan serta motivasi belajar siswa meningkat, karena penerapan metode bermain peran menyenangkan, menarik, dan sanggup mengaktifkan siswa.

**A. Analisis Siklus I dari penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII C MTsN Malang III yaitu:**

Pada penelitian siklus I, materi disampaikan sebanyak satu kali pertemuan, dengan rincian pertemuan pertama ini diberikan materi tentang *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab*. Pada rencana tindakan siklus I ini, metode yang digunakan adalah metode bermain peran. Metode bermain peran dimana materi diformat dalam bentuk bermain peran, sehingga metode ini dapat membantu merubah materi yang pada mulanya biasa-biasa saja menjadi menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Sebelum memasuki materi inti, peneliti membuat *setting* bermain peran, guna menciptakan suasana yang mendukung kegiatan belajar nebgajar dengan metode bermain peran secara maksimal. Kemudian peneliti menjelaskan aturan dan tujuan dilakukannya bermain peran, sehingga siswa mengetahui arti penting belajar dengan menggunakan metode bermain peran.

---

<sup>55</sup> Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2006), hlm 174



Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain peran pada siklus I mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dengan penerapan metode bermain peran ini siswa diharapkan dapat mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan lebih baik lagi. Dalam pelaksanaan siklus I, metode bermain peran mampu membuat siswa terlihat lebih aktif karena sebelum penelitian ini siswa mendapatkan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Dengan perubahan metode dari metode ceramah ke metode bermain peran, tidak serta merta merubah seluruh siswa VIIC menjadi aktif. Masih terdapat sebagian siswa yang pasif karena belum terbiasa dengan metode bermain peran, bahkan terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri, ragu dan takut.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, memuaskan dan melayani kebutuhan-kebutuhannya, begitu juga dengan siswa, jika siswa sudah sadar bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, maka belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya dan otomatis dia bersemangat dalam mempelajari hal tersebut.<sup>56</sup>

Peneliti pada siklus pertama sebenarnya meminta beberapa beberapa siswa yang mau menjadi sukarelawan guna memerankan tokoh, namun siswa merasa malu-malu untuk mencobanya, hingga akhirnya peneliti menunjuk beberapa siswa

---

<sup>56</sup> <http://zanikhan.multiply.com/journal/item/1206> (diakses tanggal 04 Maret 2010)

untuk menokohnya. Setelah para tokoh terkumpul, peneliti memberi contoh kepada siswa yang menjadi tokoh-tokoh yang akan diperankan di depan kelas dan siswa memperhatikan dengan seksama.

Peneliti berusaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran, hasilnya cukup baik. Dalam siklus I ini para siswa masih merasa canggung dalam memerankan tokoh. Hal itu kemungkinan dapat disebabkan karena, *pertama*, siswa masih belum terbiasa melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode bermain peran. *Kedua*, peneliti menunjuk siswa memerankan tokoh-tokoh. Meskipun tidak berpengaruh terhadap antusias siswa, namun mempengaruhi kesiapan yang berujung kepada rasa percaya diri siswa.

Selain itu, peneliti menjaga aspek psikologis siswa ketika siswa melakukan kesalahan-kesalahan, baik yang bersifat individual maupun kolektif supaya siswa tidak *down* kemudian rasa percaya diri mereka jatuh, yang berlanjut pada rendahnya minat belajar.

Peneliti menilai pada siklus I ini cukup baik. Hal tersebut dapat di cermati ketika Angket Siswa dibagikan kepada siswa, didapatkan sejumlah 70% siswa menyatakan senang belajar SKI melalui bermain peran, yang artinya terjadi peningkatan sebesar 10% daripada pada waktu observasi dan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan Angket Siswa, observasi dan refleksi akhir maka untuk meningkatkan minat belajar siswa serta mengatasi masalah-masalah yang muncul pada siklus I peneliti mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memberikan *reward* kepada siswa guna menimbulkan motivasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sebagaimana menurut Amien Dai'ien, pemberian *reward* berguna sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat.<sup>57</sup>
2. Memberikan penjelasan yang lebih detail dan “mengena”. Hal ini akan mengikis rasa kurang percaya diri siswa, dan mau mencoba memerankan tokoh tanpa ditunjuk lagi.
3. Guna meningkatkan minat belajar siswa, siswa harus didorong supaya terlibat secara aktif. Salah satunya memberikan masukan-masukan, selain sebagai upaya menyiapkan siklus II yang lebih baik, pun dapat meningkatkan minat belajar dan ingin tahu siswa.
4. mendesain ulang materi pembelajaran dengan menyesuaikan siswanya, karena pada pertemuan berikutnya peneliti tetap menggunakan metode bermain peran.

---

<sup>57</sup> Amien Di'ien, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1973), hlm. 125

**B. Analisis Siklus II Dari Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII C MTsN Malang III yaitu:**

Sebagaimana dengan siklus I, pada siklus II ini juga dilakukan dalam stu kali pertemuan yang membahas tentang *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan*. Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain peran. Pada siklus II ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti banyak memberikan dorongan dan berusaha untuk mengaktifkan siswa, terutama siswa yang pasif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran serta memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan rasa percaya diri akan kemampuan yang dimiliki siswa. Menurut Syaiful Bahri, dalam belajar, motivasi memegang peranan yang sangat penting. Motivasi sebagai pendorong siswa dalam belajar. Siswa yang ingin mengetahui sesuatu dari apa yang dipelajarinya adalah sebagai tujuan yang ingin dicapai siswa selama belajar, karena siswa mempunyai tujuan ingin mengetahui sesuatu itulah, akhirnya siswa terdorong mempelajarinya.<sup>58</sup>

Langkah awal yang dilakukan peneliti ialah membuat *setting* bermain sebagaimana mestinya, disusul dengan menjelaskan dan menegaskan aturan dan

---

<sup>58</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 24.

tujuan bermain peran kepada siswa. Kemudian dilanjutkan dengan peneliti memberikan contoh kepada siswa di depan kelas.

Pada siklus ke II ini, melalui metode bermain peran siswa yang menyatakan senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui bermain peran menjadi meningkat. Yang awalnya pada siklus I sebesar 70% menjadi 76%. Meningkatnya minat belajar siswa secara garis besar dapat dilihat dari, *pertama*, meningkatnya antusiasme siswa untuk tampil memerankan tokoh-tokoh di depan kelas, *Kedua*, meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam bermain peran. Hal itu disebabkan para siswa merasa tidak terpaksa ataupun dipaksa memerankan seorang tokoh.

Berdasarkan data dari Angket siswa, observasi dan refleksi akhir maka peneliti berupaya untuk mempertahankan bahkan meningkatkan minat belajar siswa melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menjaga supaya minat belajar siswa agar tetap *on fire*. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan *reward*, motivasi, dan lain sebagainya.
2. Sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa, maka diperlukan masukan-masukan guna menghadapi siklus berikutnya.

### **C. Analisis Siklus III Dari Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII C MTsN Malang III yaitu:**

Pada siklus III ini dilaksanakan dengan satu kali pertemuan dan menggunakan metode bermain peran, sama dengan siklus pertama dan kedua. Pada pertemuan kali ini peneliti membahas materi *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali*

*bin Abi Thalib*. Pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode bermain peran. Pada siklus II ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Peneliti memperhatikan, minat belajar para siswa masih *on fire*, bahkan meningkat dengan peningkatan yang berarti berupa para siswa telah menjadi terbiasa menggunakan metode bermain peran, karena semakin banyak siswa yang mengajukan diri untuk menjadi sukarelawan memerankan tokoh di depan kelas. Selain itu rasa percaya diri dan antusiasme siswa pun meningkat.

Sebagaimana menurut Djalil, beberapa cirri-ciri oaring yang motivasinya tinggi sudah nampak dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah rasa takutnya akan kegagalan lebih rendah daripada keinginannya untuk berhasil dan tugas-tugas di dalam kelas cukup memberi tantangan, tidak terlalu mudah, tapi juga tidak terlalu sukar, sehingga memberi kesempatan untuk berhasil.<sup>59</sup>

Berdasarkan Angket Siswa dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan siswa yang menyatakan senang belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui bermain peran yang semula dalam siklus II sebesar 76%, sekarang pada siklus III meningkat menjadi 81%.

Secara keseluruhan, peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut, siklus I 70%, siklus II 76% dan siklus III 81%.

---

<sup>59</sup> Djalil, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 110

Berdasarkan data-data hasil penelitian yang dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII C MTsN Malang III terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam, dengan indikator keberhasilan:

1. Minat belajar siswa semakin besar
2. Siswa semakin aktif dalam kegiatan belajar mengajar
3. selama kegiatan belajar mengajar, siswa mengikuti dengan enjoy dan gembira.

**D. Dampak Positif Dari Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di kelas VII C MTsN Malang III yaitu:**

1. Merangsang siswa untuk mampu mengikuti proses kegiatan belajar mengajar secara lebih aktif
2. Guru dan Siswa sama-sama aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar, sehingga memungkinkan para siswa mampu menyerap materi pelajaran secara lebih maksimal.
3. Siswa terlihat antusias dan menikmati proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran.
4. Dapat menambah pengalaman belajar siswa, berupa penggunaan metode bermain peran yang selama ini masih asing bagi mereka.
5. Para siswa merasa lebih cepat menyerap materi materi pelajaran yang disampaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

6. Meningkatkan rasa ingin tahu yang besar sehingga mendorong siswa lebih giat belajar dan mempersiapkan materi yang akan dipelajari.
7. Dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam kelas.
8. Bermain peran yang pada dasarnya merupakan bermain sambil belajar. Sangat diminati oleh siswa, dimana usia mereka memang masih tahap yang “haus” akan bermain.

**E. Dampak Negatif Dari Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII C MTsN Malang III yaitu:**

1. Terkadang siswa sulit dikendalikan dan gaduh di kelas jika melihat temannya melakukan kesalahan ketika bermain peran di depan kelas.
2. Metode ini masih cukup asing bagi anak VII C, khususnya pada siklus I, dimana perasaan minder dan takut salah menghantui para siswa.
3. Pemilihan tokoh cukup menyita waktu, khususnya pada siklus I, peneliti agak kesulitan mencari relawan guna memerankan tokoh di depan kelas. Sehingga peneliti terpaksa menunjuk siswa guna memerankan tokohnya.
4. Bermain peran mestinya dipersiapkan beberapa hari sebelum hari-H, dengan cara mencari relawan, melatih mereka pada saat yang ditentukan, sehingga para “aktor” mampu mengentarkan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa lainnya.



5. Kurangnya media seperti musik pengantar, kelengkapan atribut pendukung juga turut mejadi factor yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan metode bermain peran, penerapan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode bermain peran mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, sehingga diharapkan pembelajaran , Sejarah Kebudayaan Islam khususnya, diharapkan untuk ke depannya dapat lebih baik dan mempermudah siswa dalam menyerap materi yang disampaikan guru.

Dari paparan data di atas dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII C MTsN Malang III. Siswa tidak hanya mendapatkan ilmu secara searah atau terkomando, namun siswa juga andil terlibat dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar. Dengan kesempatan tersebut, siswa tentu akan lebih memiliki atensi terhadap mata pelajaran yang bersangkutan, dan diharapkan minat siswa semakin besar.

Hal terakhir yang perlu diperhatikan dan sangat menentukan adalah guru sebagai mitra belajar siswa mampu menerapkan secara lebih baik, sehingga hasil yang dicapai juga lebih baik.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Setelah peneliti mengkaji dan meneliti tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa yang ada di lapangan yakni di kelas VIIC MTs Malang III Gondanglegi, Kabupaten Malang sebagai obyek penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Tentang perencanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTsN Malang III mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Perencanaan yang dilakukan peneliti meliputi dua aspek, yaitu perencanaan kelas dan perencanaan luar kelas.

- a. Perencanaan kelas ialah perencanaan yang dilakukan di kelas, antara lain meliputi
  - 1) *Setting* kelas, yaitu menata kelas seperti panggung drama, hal ini dimaksudkan agar siswa terkondisikan secara maksimal;
  - 2) Penyiapan mental para siswa berupa pemberian *support* dan *reward* bagi para siswa yang bersedia tampil ke depan; dan

- 3) Menyiapkan atribut/alat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan bermain peran.
- b. Sedangkan perencanaan luar kelas antara lain meliputi
  - 1) Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); dan
  - 2) Pembuatan naskah cerita yang digunakan untuk bermain peran.
2. Tentang pelaksanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTsN Malang III mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pelaksanaan metode bermain peran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan oleh peneliti sehingga menghasilkan alur yang runtun. Metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mempermudah siswa dalam mempelajari, menyerap dan memahami materi pelajaran. Dalam pelaksanaannya, kegiatan inti metode bermain peran ini dari siklus ke siklus mengalami penambahan waktu. Pada siklus pertama, kegiatan inti yang dilakukan selama 25 menit yang membahas materi *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Umar bin Khattab*. Dalam siklus kedua, kegiatan inti dilakukan selama 35 menit dan membahas materi *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Utsman bin Affan*. Sedangkan dalam siklus ketiga, kegiatan inti dilakukan selama 50 menit dan membahas materi *Perkembangan Islam pada Masa Khalifah Ali bin Abi Thalib*.

3. Tentang penilaian Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa MTsN Malang III mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Metode bermain peran adalah salah satu metode belajar yang menjadikan siswa aktif, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa indikator penilaian. Penilaian yang diberikan mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam metode bermain peran ini peneliti memberikan penilaian yang didasarkan pada: antusias, pemahaman materi, penghayatan materi, keberanian dan yang terakhir adalah masukan/ide.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, meskipun tidak seluruhnya, metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII C MTsN Malang III.

## **B. Saran**

Salah satu variasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa MTs adalah pembelajaran SKI melalui metode bermain peran (*Role Playing*).

1. Bermain peran sebaiknya dipersiapkan dan dirancang dengan baik. Dalam memberikan bermain peran sebagai pembelajaran SKI sebaiknya memperhatikan level siswa, utamanya dalam memberikan pendekatan maupun penyajian materi.

2. Pendekatan maupun penyajian materi yang terlalu sulit dan berbelit-belit dapat mempengaruhi psikologi siswa. *Setting*, tujuan dan aturan permainan

dalam bermain peran harus disampaikan agar dapat menumbuhkan rangsangan tersendiri terhadap siswa.

3. Siswa akan lebih bergairah bermain peran karena mereka sadar dan menganggap itu sebagai sebuah kebutuhan. Jika perlu para siswa juga diberdayakan, misalnya dalam pembuatan *setting* bermainperan. Karena bermain yang baik adalah bermain peran yang mampu memberdayakan dan menjadikan siswa aktif. Dengan cara demikian siswa tidak akan merasa terbebani dalam mengikuti proses belajar mengajar. Jika hal itu terlaksana, tentu akan menambah minat belajar siswa dan mempermudah *transfer of knowledge* sebagai salah satu tujuan utama proses belajar mengajar.

4. Guru dalam proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam sebaiknya tidak harus selalu terpaku pada metode klasik, yakni ceramah dengan hanya memberikan *transfer of knowledge* searah, yaitu guru memberi dan murid menerima. Perlu diadakan pengenalan dan pembaruan-pembaruan dalam metode pembelajaran, salah satunya yakni metode bermain peran (*role playing*).

5. Selain itu ada hal yang lebih menantang dari hanya “sekedar” *transfer of knowledge* seorang guru kepada murid pada era glodalisasi ini, yakni membekali para siswa dengan akhlaqul karimah, sehingga mampu membentengi siswa dari perilaku-perilaku tidak terpuji yang telah bersemai subur bak jamur dimusim hujan di negeri kita, Indonesia yang tercinta ini. Adapun syaratnya ialah menanamkannya sedini dan sedalam mungkin contoh-

contoh dari Rasulullah, para sahabat Nabi, Thabi'in maupun para *Shalafush Shaleh*.

6. Belajar adalah sebuah proses, sehingga mau tak mau seorang guru harus memiliki kasabaran yang ekstra dalam membimbing siswanya sehingga tidak membuat siswa memiliki pemahaman instan (cepat ingat kemudian cepat lupa), apalagi lama mengingat kemudian cepat lupa. Untuk itu diperlukan mengoptimalkan potensi siswa dalam menyerap pelajaran yang diberi, dengan cara memilih metode yang antara lain tidak rumit, menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta (aktif) dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Amien Di'ien, 1973. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Aziz Wahab, Abdul. 2008. *Metode dan Model Mengajar; Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- B. Uno, Hamzah. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Agama RI. 2004. *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI
- Djalil. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- ..... 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Hanafiyah dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Srategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Hasanuddin, 1996, *Hukum Dakwah*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Ismail, Andang, 2006, *Education Games; Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media
- Ismail, Imamuddin dan Zakiyah Drajat. 1980. *Pengembangan Kemampuan Belajar pada Anak-Anak*. Jakarta: Bulan Bintang

- Marzuki. 2000. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UII
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakkir. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana
- Mulyasa, E., 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munjin Nasih, Ahmad, dan Lilik Nur Kholidah, 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Refika Aditama,
- Muntasir, Saleh. 1985. *Pengajaran Terprogram*. Jakarta: CV. Rajawali
- Nata, Abudin. 1997. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nawawi, Hadari. dan Mimi Martini. 1994. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Profil MTsN Malang 3 Tahun 2009
- S, Nasution. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar Cetakan VIII*. Jakarta: Bumi Aksara.
- S. Sukmadinata, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen & Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wacana Intelektual
- Universitas Islam Negeri (UIN) Malang. *Pedoman Pendidikan tahun akaemik 2004/2005*.



Usman, Husaimi. dan Purnomo Setiady Akbar. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial*

Jakarta: Bumi Aksara

Yamin, Martinis. 2004. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi Cetakan II.*

Jakarta: PT Gaung Persada Press

Zainuddin, M. dan Muhammad Walid. 2009. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas*

*Tarbiyah UIN Malang.* Malang: UIN Press

### **Skripsi:**

Hilyatun Nisa, Rizka, *Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris dengan*

*Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) dan Tim Quis pada*

*Siswa Kelas VB SDN Harjokuncaran 03 Kecamatan Sumbermanjing, Skripsi,*

2009

Hotija, Siti, *Penerapan Pembelajaran Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi dalam*

*Meningkatkan Prestasi Belajar Santri TPQ Nurul Hidayah, Kertopamuji*

*Malang, Skripsi, UIN Malang, 2007*

### **Website:**

<http://id.wikipedia.org/wiki/Islam>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Kebudayaan>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah>

**Blog:**

<http://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/21/metode-bermain-peran-role-playing>

<http://indark007.wordpress.com/2009/02/19/sejarah-kebudayaan-islam>

<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/article/view/388>

<http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran>

<http://qym7882.blogspot.com/2009/03/maca-macam-minat.htm>

<http://zanikhan.multiply.com/journal/item/1206>