BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah tahap transfer ilmu pengetahuan yang dijalankan dengan sadar, melalui interaksi yang bertanggung jawab antara guru dan peserta didik. Kegiatan ini umumnya berlangsung di lembaga pendidikan formal, dari jenjang pendidikan dasar, menengah, tinggi, serta perguruan tinggi. Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam mencapai tujuan nasional Indonesia, yaitu untuk mensejahterakan masyarakat dan mencerdaskan bangsa. (Jayanti, 2020)

Menurut aturan yang berlaku, khususnya dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan peraturan pelaksanaannya, Pendidikan didefinisikan sebagai usaha suatu proses sistematis dan terarah yang untuk membentuk suatu lingkungan pembelajaran yang kondusif. Tujuannya adalah agar pelajar dapat secara aktif meningkatkan kapabilitas baik dalam aspek rohani, penguasaan diri, watak, kepintaran, etika, keahlian, maupun jati diri. Semua ini dibutuhkan supaya mereka dapat memberikan sumbangsih positif bagi diri sendiri, khalayak ramai, bangsa, dan negara. Esensi dari pendidikan yang berhasil adalah terciptanya suasana belajar yang kondusif dan proses pengajaran yang tersusun.

Dalam ranah pendidikan, terdapat suatu disiplin ilmu yang memiliki peran krusial dalam membentuk jati diri dan budi pekerti peserta didik, yaitu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Disiplin ilmu ini menolong peserta didik memahami alur panjang perjalanan umat Muslim dari masa ke masa, serta memperkenalkan figur-figur utama dalam perjalanan sejarah Islam, Pembelajaran ini juga menggali nilai-nilai luhur dan kaidah yang terkandung, sehingga peserta didik dapat mengambil hikmah berharga agar dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik harus memahami sejarah Islam sejak dini. Dikarenakan sebagai negara mayoritas penduduk Muslim, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat membantu bagi generasi muda untuk membangun identitas/jati diri dan pemahaman akan budaya. Sejarah, seni, arsitektur, sastra, struktur sosial Islam selama berabad-abad, dan yang lainnya. (Muhaimin, 2018)

Dengan pemahaman yang mendalam mengenai Sejarah dan Budaya Islam, peserta didik dapat mengintegrasikan prinsip pembelajaran ke dalam perilaku sehari-hari. Prinsip tersebut meliputi ajaran moral dan etika, seperti semangat tolong-menolong, kejujuran, dan penghormatan terhadap sesama. Oleh karena itu, dalam pembelajaran, peserta didik tidak lagi hanya menerima materi, melainkan juga mengalami proses belajar yang mendalam dalam memahami perjalanan sejarah dan warisan budaya Islam. tetapi mereka juga dapat menerapkan ide-ide tersebut dalam interaksi sosial serta pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. (Muhaimin, 2018)

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Sukaguna I, saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung sering kali menghadapi hambatan, terutama saat mengaplikasikan metode yang digunakan. Hal ini, dikarenakan di MI Sukaguna I ini belum pernah menggunakan metode *Role-Playing* dikarenakan di MI Sukaguna I lebih seringnya menggunakan metode pembelajaran konvensional maupun berbasis proyek dikarenakan tidak adanya UN dan peserta didik harus bisa menggunakan komputer, dan juga ingin sekali untuk melakukan metode *Role-Playing* akan tetapi waktunya mencukupi.

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang tidak efektif ini terkait karena menghabiskan banyak waktu selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, metode *Role-Playing* belum pernah digunakan di MI Sukaguna I. Hal ini juga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dan peserta didik masih kurang memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, waktu yang terbuang dapat membuat sulit untuk memprioritaskan topik lain yang penting untuk dipelajari.

Selain memakan waktu yang cukup lama, MI Sukaguna I dalam pelaksanan pembelajarannya masih berpusat kepada guru sehingga kurangnya keterlibatan peserta didik. Peserta didik seringkali hanya menjadi pendengar pasif dan tidak berpartisipasi ketika proses pembelajaran berlangsung saat digunakannya metode ceramah. Peserta didik yang terbiasa dengan metode ceramah mungkin merasa canggung, bingung dan juga tidak akan berpartisipasi aktif ketika dimulainya pembelajaran tetapi ketika peserta didik sudah terbiasa dengan metode *role-playing*

akan adanya tantangan khusus agar tidak lagi bingung, canggung dan agar peserta didik bisa berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Di MI Sukaguna I ini mempunyai tantangan khusus saat melaksanakan peralihan dari metode pasif ke metode interaktif.

Namun, pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sukaguna I ini sering menggunakan metode tradisional, hal ini membuat peserta didik mudah bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Ahmad, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang berbeda yang membuat pelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dunia pendidikan membutuhkan berbagai pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif . Oleh sebab itu metode role-playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dikelas sangat relevan karena pemahaman sejarah dalam pendidikan Islam sangat penting. Karena dengan mengaplikasikan metode role-playing memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dan mengingat berbagai jenis informasi. (Sari, 2021).

Adapun dengan adanya metoder *Role-playing* dapat memberika kesempatan kepada peserta didik untk ikut terlibat aktif dalam pruses kegiatan belajar mengajar. Contohnya dapat berperan sebagai tokoh-tokoh sejarah atau peristiwa penting yang pernah terjadi yang berkaitan dengan peradaban Islam. Menurut Fajri (2022) menemukan bahwa peserta didik yang berpartisipasi dalam permainan peran mampu menghafal dan memahami konten pelajaran lebih banyak. Metode *Role Playing* menjadi salah satu pertimbangan mengapa perlu diterapkan dalam pembelajarn Sejarah Kebudayaan Islam.

Dengan bermain peran sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam belajar baik itu dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-temannya. Melalui metode bermain peran, peserta didik dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Selain itu, peserta didik juga belajar bagaimana berpikir kritis dan mencari cara untuk menggambarkan karakter yang mereka perankan. Semua ini berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik, menurut (Rahman, 2021) yang menemukan bahwa peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran kreatif menunjukkan peningkatan kreativitas yangg lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Penerapan metode *Role Playing* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI tidak hanya sekadar inovasi, tetapi juga upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring perkembangan zaman, metode yang membangkitkan gairah belajar peserta didik, cara pengajaran yang memikat dan bersifat partisipatif sangatlah dianjurkan. (Jamaluddin, 2023). Berdasarkan hal tersebut, harapan besar bahwa penerapan metode *Role Playing* akan membawa dampak positif pada proses pembelajaran, khususnya dalam hal pemahaman materi oleh peserta didik.

Penelitian ini juga meningkatkan mutu capaian belajar peserta didik secara signifikan dengan meningkatkan pemahaman mereka mengenai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. (Nurhayati, 2020) Terbukti bahwa pendekatan yang digunakan mampu mengoptimalkan pemahaman peserta didik, terutama dalam konteks kegiatan pembelajaran yang berbasis pengalaman. Dengan demikian,, penlitian ini diharapkn dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif & efektif.

Berdasarkan penjelasan Sesuai dengan konteks latar belakang yang telah diuraikan, penulis sangat tertarik dan bersemangat untuk melakukan penelitian di MI Sukaguna I. Penelitian ini akan difokuskan pada pemahaman peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing,* Adapun judul penelitian ini **adalah "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI".** Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penulis memilih metode bermain peran karena diharapkan metode ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pemahaman mereka terhadap materi pelajaran diharapkan dapat meningkat secara signifikan. Semoga penelitian ini mampu menyumbangkan dampak positif bagi pengembangan mutu pengajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Rumusan masalah

Setelah meninjau peneliti dapat mengidentifikasi penelitian melalui beberapa pertayaan, sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

1. Bagaimana pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didk kelas V MI Sukaguna sebelum menggunakan metode *Role Playing* setiap siklusnya?
2. Bagaimana proses penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata plajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Sukaguna setiap siklusnya?
3. Bagaimana pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas V MI Sukaguna setelah menggunakan metode *Role Playing* setiap siklusnya?

C. Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman belajar peserta didik kelas V MI Sukaguna mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum menggunakan metode *Role Playing* setiap siklusnya
2. Untuk mengetahui proses penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata plajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Sukaguna setiap siklusnya
3. Untuk mengetahui pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas V MI Sukaguna setelah penerapan metode *Role Playing* setiap siklusnya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang berarti, baik dari sudut pandang keilmuan maupun penerapan di lapangan. Manfaat keilmuan dan penerapan tersebut akan diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Dengan proses penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan informasi, masukan, dan bahan pertimbangan yang bermanfaat dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Sekolah, terutama dalam penerapan metode role-playing untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di

kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI). Selain itu penelitian ini juga berfokus untuk mendalami penerapan yang efektif dengan metode pembelajaran *Role Playing*. Sangat diharapkan mampu memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap peningkatan mutu pengajaran, baik dari segi praktis maupun teoritis.

2. Secara praktis

Kegunaan terapan terbagi ke dalam empat kategori, yaitu: bagi pengajar, peserta didik, institusi pendidikan, dan peneliti.

a. Bagi Guru

Kemampuan untuk mengoptimalkan taktik dan menerapkan pendekatan pengajaran paling relevan dengan materi pelajaran dapat ditingkatkan, sehingga sasaran pendidikan dapat tercapai. Hal ini juga meningkatkan kesuksesan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Bagi Peserta Didik

1) Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mata pelajaran SKI
2) Memperdalam pemahaman pengetahuan peserta didik
3) Memperbaiki hasil belajar peserta didik
4) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan membawa dampak positif bagi peningkatan mutu pendidikan di Sekolah. Melalui studi ini, guru akan mendapatkan informasi berharga yang dapat mereka gunakan untuk mengoptimalkan proses penyampaian materi. Selain itu, temuan ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan efektif, khususnya dengan mengintegrasikan metode bermain peran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini, menjadi sarana pembelajaran bagi setiap calon sarjana dalam keterampilan penulisan skripsi, juga dipersiapkan sebagai persyaratan kelulusan mahasiswa Strata Satu (SI)

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian dan batasan permasalahan yang digunakan dalam penelitian. Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Role-*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Playing di mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ruang lingkup ini sangatlah penting karena memberikan Gambaran, arahan, meminimalisir terjadinya kekeliruan. Sehingga perlu adanya batasan permasalahan. Berikut adalah ruang lingkup dan batasandalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini membahas tentang metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
2. Penelitian ini meneliti tentang "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI"

F. Kerangka Berpikir

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan juga dipersiapkan ketika melaksanakan metode *Role Playing*, baik dalam memerankan manusia maupun bukan, adalah sebagai berikut:

a. Orientasi, guru dan peserta didik membicarakan arti penting simulasi, tujuan dan masalah yang ingin dipecahkan dalam kegiatan bermain peran.
b. Persiapan peserta, baik guru dan peserta didik berkolaborasi untuk merancang alur cerita dan tantangan yang akan dihadapi dalam simulasi. Juga menentukan langkah-langkah yang akan diambil oleh peserta didik, memilih peserta didik yang akan memainkan peran tertentu, mengatur penataan ruang, serta menunjuk seseorang untuk memandu jalannya simulasi.
c. Perjalanan simulasi, peserta didik diberi kesempatan untuk menjalankan peran mereka secara mandiri, sementara guru bertugas untuk memberikan bantuan agar proses simulasi berjalan dengan lancar.
d. Diskusi, di akhir sesi pembelajaran, guru dan siswa sebaiknya berkolaborasi untuk membahas pengalaman simulasi yang telah dilakukan. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan kesimpulan yang mereka peroleh dari simulasi tersebut. (Rahim & Risky, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat beberapa langkah yang dapat diambil dalam penerapan metode *Role Playing*, antara lain:

a. Pemilihan Masalah
b. Pemilihan Peran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

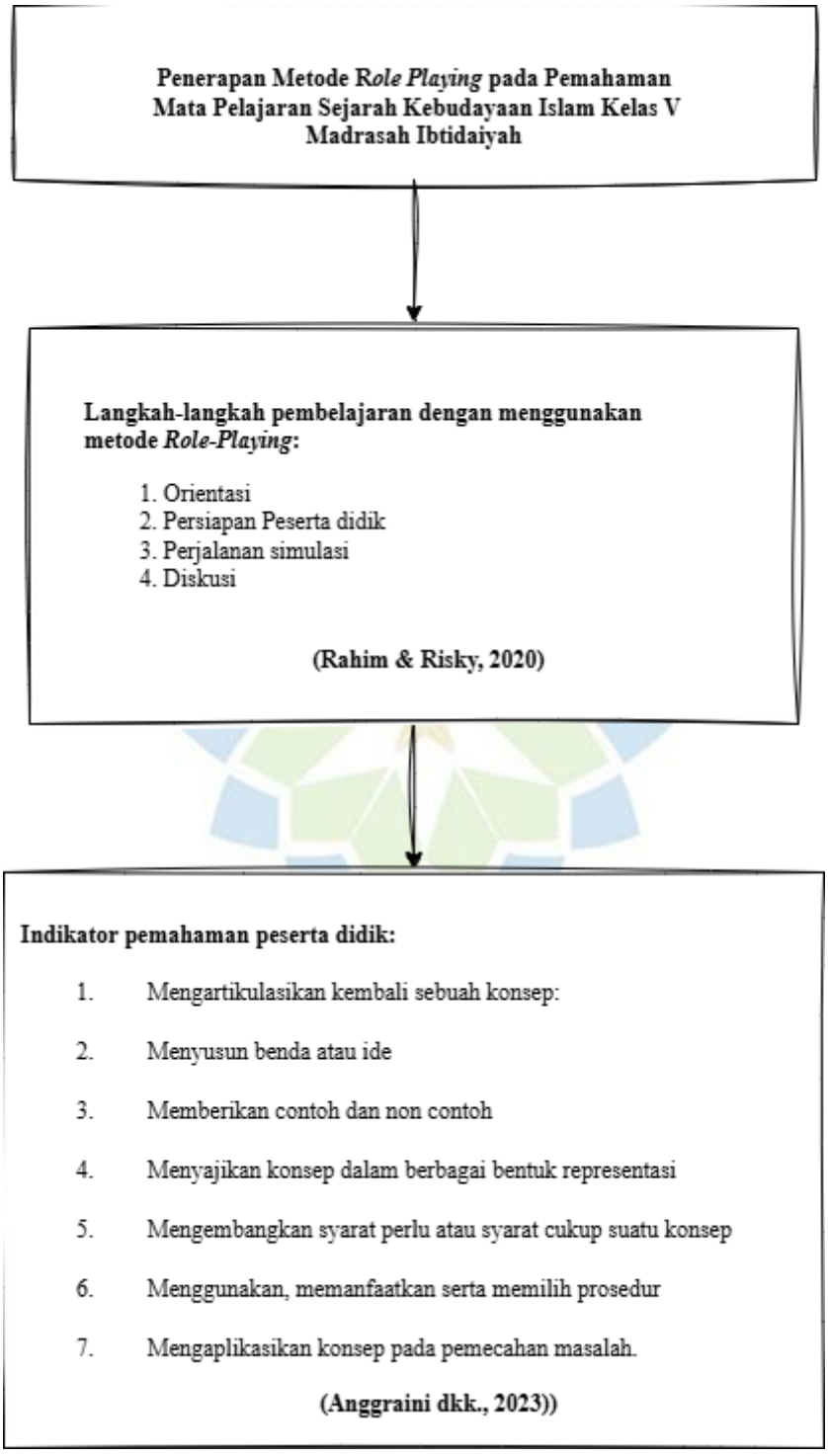
c. Penyusunan Tahapan Bermain Peran
d. Penyediaan Pengamat
e. Pelaksanaan Pemeranan
f. Diskusi dan Evaluasi
g. Pengambilan Kesimpulan

Simulasi peran, yang dikenal sebagai *Role-Playing*, merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada interaksi sosial. Dalam strategi ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengadopsi peran tokoh-tokoh yang relevan dengan materi atau peristiwa yang dipelajari, melalui narasi sederhana. Proses ini secara aktif melibatkan peserta didik dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Dengan mengimplementasikan metode ini, peserta didik dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan secara komprehensif. (Naldi dkk., 2024)

Menurut Moore (2008), indicator pemahaman konsep dapat diukur melalui tujuh aspek, yaitu:

1. Mengartikulasikan kembali inti dari sebuah konsep
2. Menyusun benda ataupun ide berdasarkan karakteristik yang relevan dengan konsep
3. Memberikan contoh yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan konsep
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi
5. Merumuskan syarat-syarat yang diperlukan atau memadai untuk sebuah konsep
6. Memanfaatkan dan memilih prosedur atau metode yang tepat
7. Menerapkan konsep dalam menyelesaikan permasalahan. Indikator tersebut dapat tercapai dengan mengubah metode pembelajaran menjadi lebih interaktif, salah satunya dengan cara penggunaan media pembelajaran. (Anggraini dkk., 2023)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1 1kerangka berpikir

G. Penelitian Terdahulu

1. Artikel penelitian ini dibuat oleh Nenden munawaroh, Asep tutun usman, Asep maulana, dan masripah. Pendidikan agama islam, FPIK, Universitas Garut, dalam jurnal JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara tahun 2024. Yang berjudul "Penerapan metode *role-playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam " Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya pemahaman siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya di lingkungan sekolah SMP IT Al-Khoriyah Garut. Bertujuan meningkatkan pemahaman penerapan metode *Role-playing*. Dilakukan pretest dan posttest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki siswa sehingga diketahui hasilnya sebelum diberikan dan sesudah. Memakai teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design dikelas VII sejumlah 26 siswa dan VIII sejumlah 31, dijadikan sebagai sampel penelitian instrumen dan digunakan pada penelitian yaitu tes tulis/Pilihan ganda terbagi menjadi pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian memperoleh hasil 90% untuk pemahaman siswa dan kegiatan belajar siswa 84%. Maka dapat disimpulkan bawa dengan perolehan nilai rata-rata 85% terjadi peningkatan sebelumnya 55%. Setelah melewati beberapa tahap perhitungan. sebesar 0,61 maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terdapat peningkatan. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penerapan metode role-playing mengenai pemahaman siswa materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan teknik observasi wawancara dan dokumentasi. Sedangkan perbedaannya yaitu kelas siswa yang diteliti nya berbeda, karena yang akan saya observasi adalah siswa kelas V MI. (Nenden dkk., 2024)
2. Artikel penelitian ini ditulis oleh Ane Haerani, Nenden Munawaroh, Melani Nur Azizah, program studi pendidikan agama Islam Universitas Garut, dalam jurnal Pendidikan Keagamaan Islam tahun 2023. Judulnya adalah “Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Sejarah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Kebudayaan Islam". Penelitian ini menganalisis penggunaan metode pembelajaran role play pada mata pelajaran sejarah budaya Islam. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka, yaitu pencarian atau kajian literatur dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan publikasi lainnya. Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan artikel disimpulkan bahwa penggunaan metode dalam proses pembelajaran sangat mendukung pendidik dan peserta didik. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka atau literatur review, disimpulkan bahwa penggunaan metode Role-playing dapat diterapkan pada proses belajar mengajar di kelas pada pembelajaran Sejarah Budaya yang disesuaikan dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa. Oleh karena itu penggunaan metode role play dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar, prestasi belajar sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan belajar. Persamaan pada penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan metode role play materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan teknik kualitatif. Bedanya dengan penelitian sebelumnya adalah tidak membahas pemahaman siswa dan tidak melakukan observasi kelas. (Ane dkk., 2023)

3. Artikel penelitian ini dibuat oleh Ade Husnaeni, Sishka Putri Sayekti, Hyifa Mufida. Perguruan Tinggi Islam Al Hamidiyah Jakarta, dalam Jurnal Al-Ilmi 2023. Berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien" Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran efektif pada mata pelajaran SKI di TPA Hidayatul Mubtadi'ien Depok, dengan menggunakan metode role play. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Pengumpulan data dilakukan secara deskriptif berupa deskripsi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran adalah faktor metode, dan dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode role-playing. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *Role Playing* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, hal ini ternyata meningkatkan efektivitas siswa. Pada siklus 1 efektivitas siswa rendah dengan ketuntasan 50,8%, sedangkan pada siklus II efektivitas siswa meningkat dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ketuntasan 89,4%. Dalam pembelajaran ini pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa. Keterlibatan akan menghasilkan variasi dan interaksi dalam proses pembelajaran. Persamaannya dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan perbedaannya tidak ditujukan pada kelasnya karena saya hanya mengamati siswa kelas IV MI. (dkk, 2023)

4. Artikel penelitian ini ditulis oleh Mohamad Jasil, dalam Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran tahun 2017. Judulnya adalah "penerapan metode role play pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MI Bustanul Ulum Langkap Bangsalsari Jember. Masalah pokok penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role-Playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian yang diperoleh berupa hasil tes. Data hasil tes merupakan tes formatif pada setiap akhir siklus. Nilai rata-rata kelas pada saat pre-test adalah 55,47. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I mencapai nilai rata-rata sebesar 78,83. Pada siklus II siswa terlihat lebih aktif ketika pembelajaran. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II sebesar 92,50 dan telah mencapai kriteria aktivitas belajar sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang baik. Persamaan pada penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan metode role play mengenai motivasi belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan juga menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah tidak membahas pemahaman siswa dan kelas siswa yang diteliti berbeda, karena saya akan mengamati siswa kelas IV MI (Mohamad, 2017)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG