

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**



TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan

OLEH

MARDALENA

NIM 95223005

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

TESIS

**MARDALENA
NIM : 95223005**

Diterima dan Disahkan

Pada tanggal : 18 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Ani Aryati, S.Ag., M.Pd.I.
NIDN: 0221057701

Pembimbing II



Dr. Gunawan Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 0401017101

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana



Dr. Ir. Mukhtarudin Muchsiri, M.P.
NIDN: 0212016802

Ketua Program Studi



Dr. Sayid Habiburrahman, M.Pd.I.
NIDN: 0217048502

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

TESIS

**MARDALENA
NIM : 95223005**

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tesis

Pada tanggal : 18 Maret 2025

Ketua



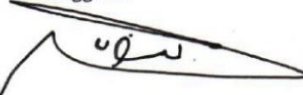
Dr. Ani Arvati, S.Ag., M.Pd.I.
NIDN: 0221057701

Sekretaris



Dr. Gunawan Ismail, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 0401017101

Anggota I



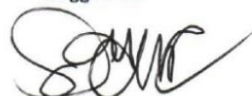
Dr. Suroso PR, S.Ag., M.Pd.I.
NIDN: 025057004

Anggota II



Dr. Jamalludin, S.Ag., M.Pd.I.
NIDN: 0214037301

Anggota III



Dr. Savid Habiburrahman, M.Pd.I.
NIDN: 0217048502

LEMBAR PERSEMBAHAN

Motto

وَجَاهِدُوا فِي اللَّهِ حَقَّ جِهَادِهِ

“Dan berjihadlah kamu pada jalan Allah dengan jihad yang sebenar-benarnya”.(Q.S Al-Hajj: 78).

Persembahaan

1. Kedua Orang tua ku yaitu ayahanda Isrok dan Ibunda Rodiyah tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung dengan penuh ikhlas untuk keberhasilan anak-anaknya beserta keluarga ku yang selalu memotivasi untuk keberhasilan ku.
2. Untuk Ayukku, Islamia yang telah Men-support penuh dalam menuntut ilmu hingga keperguruan tinggi saat ini.
3. Serta Adekku Muhammad Ridwan Fanani yang selalu menghibur serta memberikan semangat dalam kondisi apapun.
4. Seluruh Keluarga Besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
5. Sahabat Angkatan 1 Magister Pendidikan Agama Islam.
6. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Palembang.

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardalena
NIM : 95223005
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Magister Pendidikan Agama Islam baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Palembang, 18 Maret 2025


Mardalena
NIM: 95223005

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada surat Keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣād	Ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍāḍ	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	ain	‘	Koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

ABSTRAK

Mardalena, NIM 95223005, Tesis yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang”. Adapun permasalahan diantaranya sebagai berikut: (1) Bagaimanakah tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran, (2) Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran, (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dan (4) Apakah ada hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang, (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang, (3) Untuk mengetahui terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang, dan (4) Untuk mengetahui ada hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang. Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *mixed methods*. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *pertama*, penerapan model pembelajaran bermain peran secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang. *Kedua*, Sebelum diterapkan, motivasi belajar siswa cenderung sedang hingga rendah akibat metode konvensional yang kurang interaktif. Setelah penerapan siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam memahami materi. *Ketiga*, Peningkatan ini juga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik, terbukti dari kenaikan nilai tes dan evaluasi. Dan *Keempat*, Analisis statistik menunjukkan hubungan positif antara motivasi dan hasil belajar, sehingga model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Model, Bermain, Peran, Motivasi, Dan Hasil Belajar

ABSTRACT

Mardalena, NIM ninety-five million two hundred twenty-three thousand five, Thesis titled *“The Influence of the Role-Playing Learning Model on Students' Motivation and Learning Outcomes in the Subject of Islamic Cultural History (SKI) at Muhammadiyah one Palembang Junior High School.”* The research problems include: first, How is the level of students' learning motivation before and after the implementation of the role-playing learning model, second, How are students' learning outcomes before and after the implementation of the role-playing learning model, third, Is there a significant influence of the role-playing learning model on students' motivation and learning outcomes, and Fourth, Is there a relationship between students' learning motivation and their learning outcomes after the implementation of the role-playing learning model.

This study aims to: first, Determine the level of students' learning motivation before and after the implementation of the role-playing learning model in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at Muhammadiyah one Palembang Junior High School second, Determine students' learning outcomes before and after the implementation of the role-playing learning model in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at Muhammadiyah one Palembang Junior High School, third, Examine whether there is a significant influence of the role-playing learning model on students' motivation and learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at Muhammadiyah one Palembang Junior High School, and Fourth, Identify the relationship between students' learning motivation and their learning outcomes after the implementation of the role-playing learning model in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at Muhammadiyah one Palembang Junior High School. This study employs a mixed-methods research approach, combining both qualitative and quantitative research methods.

The findings indicate that: first, the implementation of the role-playing learning model significantly enhances students' motivation and learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at Muhammadiyah one Palembang Junior High School. Second, prior to implementation, students' learning motivation tended to be moderate to low due to conventional teaching methods that were less interactive. After implementation, students became more active, enthusiastic, and confident in understanding the material. Third, this improvement also positively impacted learning outcomes, as evidenced by increased test scores and evaluations. Fourth, statistical analysis revealed a positive relationship between learning motivation and learning outcomes, demonstrating that this model is effective in improving the quality of learning.

Keywords: Role, Playing, Model, Motivation, And Learning Outcomes

الملخص

ماردالينا، الرقم الجامعي ٥٠٠٣٢٢٥٩، الأطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار على دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة المحمدية الأولى في باليمبانج". تشمل مشكلات البحث ما يلي: (١) ما هو مستوى دافعية التعلم لدى الطلاب قبل وبعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار، (٢) كيف كانت نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار، (٣) هل هناك تأثير كبير لتطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار على دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم (٤) هل هناك علاقة بين دافعية التعلم لدى الطلاب ونتائج تعلمهم بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار.

يهدف هذا البحث إلى: (١) معرفة مستوى دافعية التعلم لدى الطلاب قبل وبعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة المحمدية الأولى في باليمبانج، (٢) معرفة نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة المحمدية الأولى في باليمبانج، (٣) معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير لتطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار على دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة المحمدية الأولى في باليمبانج، (٤) معرفة ما إذا كانت هناك علاقة بين دافعية التعلم لدى الطلاب ونتائج تعلمهم بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة المحمدية الأولى في باليمبانج. يعتمد هذا البحث على منهج البحث المختلط، حيث يجمع بين البحث النوعي والبحث الكمي.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: أولاً، أدى تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار إلى زيادة كبيرة في دافعية التعلم ونتائج التعلم لدى الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة المحمدية الأولى في باليمبانج. ثانياً، قبل التطبيق، كانت دافعية التعلم لدى الطلاب تتراوح بين المتوسطة والمنخفضة بسبب الأساليب التقليدية غير التفاعلية. بعد التطبيق، أصبح الطلاب أكثر نشاطاً وحماساً وثقة في فهم المادة. ثالثاً، أدت هذه الزيادة إلى تحسين نتائج التعلم، كما يتضح من ارتفاع درجات الاختبارات والتقييمات. رابعاً، أظهر التحليل الإحصائي وجود علاقة إيجابية بين الدافعية ونتائج التعلم، مما يثبت أن هذا النموذج فعال في تحسين جودة التعلم.

الكلمات المفتاحية: نموذج، لعب، الأدوار، الدافعية، و نتائج التعلم

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Allhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, taufik serta Hidayah dan Karunianya tesis ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam semoga selalu dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, Sehingga Penulis dapat Menyelesaikan tesis yang Berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang”**.

Tesis ini disusun sebagai syarat memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dalam Penyusunan tesis ini, penulis menyadari banyak mendapat bantuan dan Bimbingan dari berbagai pihak, baik dari Program Pascasarjana, Keluarga serta Sahabat-sahabat seperjuangan. Oleh karna itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- ❖ Prof. Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
- ❖ Dr. Ir. Mukhtarudin Muchsiri, M.P., Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang.

- ❖ Dr. Sri Wardhani, M.Si., Sekretaris Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang.
- ❖ Dr. H. Sayid Habiburrahman, M.Pd.I., Ketua Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang.
- ❖ Dr. Hoirul Amri, M.Esy., Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang.
- ❖ Dr. Ani Aryati, S.Ag., M.Pd.I., selaku pembimbing I dan Dr. Gunawan Ismail, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah membantu dan Membimbing serta Meluangkan waktu, tenaga dan pikiran sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.
- ❖ Seluruh Dosen, Staff, dan karyawan Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang tanpa terkecuali yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam kesempatan ini.
- ❖ Kedua Orang tuaku yaitu ayahanda Isrok dan Ibunda Rodiyah tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung dengan penuh ikhlas untuk keberhasilan anak-anaknya beserta keluargaku yang selalu memotivasi untuk keberhasilanku.
- ❖ Untuk Ayukku, Islamia yang telah Men-support penuh dalam menuntut Ilmu hingga keperguruan tinggi saat ini.
- ❖ Serta Adekku Muhammad Ridwan Fanani yang selalu menghibur serta memberikan semangat dalam kondisi apapun.
- ❖ Seluruh Keluarga Besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

- ❖ Ketua Yayasan, Kepala Sekolah, serta Bapak dan Ibu Guru Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palembang Angkatan 2023 yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam perkuliahan ini.
- ❖ Almamaterku Universitas Muhammadiyah Palembang.
- ❖ Untuk pasanganku, Muhammad Debby Agustian Pratama, S.T., terima kasih yang telah Mensupport penuh dalam menuntut Ilmu Hingga keperguruan Tinggi saat ini.
- ❖ Serta siswa-siswi kelas IX A, IX B dan IX C terima kasih yang telah banyak membantu serta doa dan Ridho selama saya menjadi peneliti, sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.

Dengan iringan Do'a, motivasi serta dukungan semoga semua pihak yang terlibat dalam menyelesaikan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, baik isi maupun susunan bahasanya. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangunkan semangat penulis agar dapat lebih baik lagi.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi diri pribadi dan pembaca, Aamiin yaa Rabbal'alam.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Palembang, 05 Maret 2025

Penulis

Mardalena
NIM 95223005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL TESIS	i
HALAMAN PENGESAHAN DIREKTUR TESIS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS	iii
HALAMAN LEMBAR PERSEMBAHAN TESIS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT TESIS	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR GRAFIK.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Tinjauan Pustaka	12
F. Kerangka Teori	26
G. Sistematika Penulisan	32
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	34
A. Pengertian Pengaruh	34
B. Model Pembelajaran.....	35
C. Model Bermain Peran	41
D. Langkah-Langkah Penggunaan Model Bermain Peran	46
E. Motivasi Belajar	49
F. Macam-Macam Motivasi Belajar	53
G. Pengertian Belajar.....	56
H. Proses Belajar Mengajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	59

I. Hasil Belajar	63
J. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	66
K. Fungsi Penilaian Hasil Belajar	68
L. Tujuan dan Manfaat Penilaian Hasil Belajar	70
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	74
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	74
B. Populasi dan Sampel.....	78
C. Teknik Pengumpulan Data	79
D. Jenis dan Sumber Pengumpulan Data.....	81
E. Teknik Analisa Data	82
F. Hipotesis Statistik.....	82
G. Rencana (Pelaksanaan) dan Waktu Penelitian.....	83
H. Pengembangan Instrumen.....	84
BAB IV DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN.....	85
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	85
I. Sejarah Singkat Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang	85
II. Letak Geografis.....	86
III. Visi dan Misi Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.....	86
IV. Keadaan Guru dan Staff Karyawan.....	87
V. Keadaan Siswa.....	88
VI. Keadaan Sarana dan Prasarana	89
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
1. Tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.....	91
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah	

Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.....	106
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang...	125
4. Ada hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.....	143
BAB VI PENUTUP	161
A. Kesimpulan.....	161
B. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN-LAMPIRAN	191
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	246

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah	
1 Palembang	79
Tabel 4.1 Kondisi guru berdasarkan status kepegawaian	88
Tabel 4.2 Kondisi guru berdasarkan tingkat pendidikan	88
Tabel 4.3 Kondisi kelas dan siswa di Sekolah Menengah Muhammadiyah	
1 Palembang	89
Tabel 5.1 Frekuensi jawaban responden tentang Hasil belajar siswa sebelum	
diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata	
pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah	
Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.....	106
Tabel 5.2 Frekuensi jawaban responden tentang Hasil belajar siswa sesudah	
diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata	
pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah	
Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.....	107

DAFTAR GAMBAR GRAFIK COLUMN

Gambar Grafik 5.3 Column Siswa merasa lebih memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran.....	107
Gambar Grafik 5.4 Column Siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah menggunakan metode bermain peran	109
Gambar Grafik 5.5 Column Siswa aktif dalam diskusi atau bertanya mengenai materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah diterapkannya model bermain peran	110
Gambar Grafik 5.6 Column Siswa merasa lebih mudah mengingat materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah menggunakan metode bermain peran.....	112
Gambar Grafik 5.7 Column Siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal atau mengerjakan tugas terkait Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah diterapkannya model bermain peran.....	113
Gambar Grafik 5.8 Column Siswa merasa bahwa model pembelajaran bermain peran membantu Anda lebih memahami konsep yang sulit dalam Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	115
Gambar Grafik 5.9 Column Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran.....	116
Gambar Grafik 5.10 Column Siswa merasa lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah menggunakan model bermain peran	118
Gambar Grafik 5.11 Column Siswa merasa bahwa metode bermain peran membuat pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) lebih menyenangkan dan menarik	119
Gambar Grafik 5.12 Column Siswa merasa siap menghadapi ujian atau tes Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setelah mengikuti pembelajaran bermain peran.....	121

Gambar Grafik 5.13 Column Siswa merasa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) lebih mudah dipahami setelah model bermain peran diterapkan.....	122
Gambar Grafik 5.14 Column Siswa merasa lebih mampu mengaplikasikan pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam kehidupan sehari-hari setelah pembelajaran bermain peran	124

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Pedoman Observasi
LAMPIRAN II	: Pedoman Wawancara
LAMPIRAN III	: Catatan Hasil Wawancara
LAMPIRAN IV	: Pedoman Angket
LAMPIRAN V	: Sk Pembimbing I dan II
LAMPIRAN VI	: Permohonan Izin Penelitian
LAMPIRAN VII	: Surat Keterangan Balasan Permohonan Izin Penelitian
LAMPIRAN VIII	: Kartu Aktifitas Bimbingan I dan II
LAMPIRAN IX	: Dokumentasi
LAMPIRAN X	: Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Allah SWT akan menjanjikan bagi orang-orang menuntut ilmu (belajar) akan ditinggikan derajatnya oleh Allah sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat: 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ١١

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.¹

Sebagaimana ayat Al-Qur'an di atas salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adanya perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan-Nya*, (CV Pustaka Jaya Ilmu, 2014), hal. 543

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.² Pada dasarnya pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dan anak didik dalam upaya membantu anak didik mencapai tujuan-tujuan pendidikan.³ Secara umum tujuan pendidikan adalah kematangan dan kemampuan pribadi. Adapula yang merumuskan dengan kata-kata kesempurnaan. Menurut Imam Al-Ghozali, tujuan pendidikan yaitu pembentukan insan yang baik di dunia maupun di akhirat.⁴

Mengenai tentang pentingnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam kurikulum pendidikan yaitu memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam membentuk karakter dan pemahaman peserta didik mengenai sejarah serta warisan Islam.⁵ Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak hanya sekadar mata pelajaran yang menyajikan informasi sejarah, tetapi juga merupakan sarana untuk menanamkan nilai-nilai Islami yang mendalam pada diri siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk memahami dan menginternalisasi berbagai nilai Islami dan nilai-nilai Agama yang universal yang telah membentuk peradaban Islam selama berabad-abad.⁶

Salah satu tujuan utama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah menanamkan nilai-nilai Islami dan nilai-nilai Agama yang universal kepada

² Nurhuda, *Landasan Pendidikan*, cet. Ke-1, (Malang: Ahlimedia Press, 2022), hal. 1

³ <http://anaozen.blogspot.com/2017/12/pengertian-pendidikan.html?m=1> di akses pada hari jumat tanggal 02-September-2024

⁴ Muhammad Shaleh Assingkily, *Ilmu Pendidikan Islam*, cet. Ke-1, (Yogyakarta: K-Media, 2021), hal. 49

⁵ Muhajir, M. (2019). *Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Jurnal Pendidikan Islam, 8(2), 145-158.

⁶ Suryana, A. (2021). *Integrasi Nilai-Nilai Islami Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 13(1), 76-89.

peserta didik.⁷ Pendidik harus mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai Islami dan nilai-nilai Agama yang universal.

Dengan mempelajari kehidupan para tokoh penting dalam sejarah Islam dan peristiwa-peristiwa krusial, siswa dapat mengambil pelajaran yang berharga dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kisah-kisah Nabi Muhammad SAW tentang kejujuran, keberanian, dan keadilan yang tercermin dalam tindakan tokoh-tokoh sejarah Islam menjadi sumber inspirasi bagi siswa. Yang dapat diambil dari kisah Nabi Muhammad SAW adalah teladan utama dalam sejarah Islam, dan kisah-kisah Nabi Muhammad SAW hidup beliau penuh dengan nilai-nilai yang dapat dijadikan panutan. Beberapa aspek dari kehidupan Nabi Muhammad SAW yang dapat diambil pelajaran, sesuai dengan nilai kejujuran, keberanian, dan keadilan, antara lain:

1. Kejujuran (Al-Amin)

Sebelum menerima wahyu, Nabi Muhammad SAW dikenal sebagai orang yang sangat jujur dan terpercaya. Beliau mendapat julukan Al-Amin (yang terpercaya) dari masyarakat Mekkah, bahkan sebelum menyebarkan Islam. Kejujuran beliau sangat terlihat dalam kehidupannya sehari-hari, baik dalam transaksi dagang maupun dalam pergaulan dengan sesama.

2. Keberanian dalam Menyampaikan Kebenaran

Salah satu contoh keberanian Nabi Muhammad SAW adalah ketika beliau pertama kali menerima wahyu di Gua Hira, dan kemudian menyampaikan wahyu

⁷ Suroso Suroso, Ahmad Suradi, Ani Aryati, *Sociocultural Based Islamic Education at School in Rural Communities, (South Sumatra)*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 14). scholar.google.co.id. 2022.

tersebut meskipun menghadapi ancaman dan penolakan keras dari masyarakat Quraisy. Beliau tetap berdakwah meskipun harus menghadapi berbagai intimidasi, bahkan penganiayaan.

3. Keadilan

Nabi Muhammad SAW dikenal sebagai pemimpin yang sangat adil. Salah satu cerita yang terkenal adalah ketika beliau menjadi hakim dalam kasus pembagian warisan antara dua pihak. Nabi Muhammad tidak membedakan perlakuannya, baik kepada orang kaya maupun miskin. Bahkan dalam pembagian harta rampasan perang, beliau selalu memastikan keadilan bagi semua pihak, termasuk orang yang paling miskin dan tertindas.

Selain itu, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berperan dalam membentuk identitas siswa sebagai seorang Muslim. Dengan memahami sejarah dan kontribusi umat Islam terhadap peradaban dunia, siswa akan merasa bangga dengan identitas keislaman mereka. Pengetahuan ini juga memotivasi mereka untuk menjaga dan melanjutkan warisan budaya dan intelektual Islam, yang telah memberi dampak besar bagi perkembangan peradaban dunia.⁸

Melalui pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), siswa juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan mereka mengenai sejarah Islam yang luas dan kaya. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memberikan perspektif sejarah yang tidak hanya berfokus pada aspek-aspek lokal, tetapi juga global, sehingga siswa dapat memahami konteks sejarah yang melatarbelakangi perkembangan sosial,

⁸ Yusri, M. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Penguatan Identitas Keislaman Siswa*. Jurnal Tarbiyah, 27(1), 92-105.

politik, dan budaya Islam. Pemahaman ini penting untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang komprehensif tentang peran Islam dalam sejarah dunia.⁹

Selain memperkaya pengetahuan sejarah, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga berperan penting dalam meningkatkan kesadaran budaya siswa. Melalui pelajaran ini, siswa diajak untuk menghargai keragaman budaya yang ada dalam peradaban Islam. Kesadaran ini penting untuk membangun toleransi dan penghargaan terhadap berbagai tradisi dan praktik budaya yang ada di dunia Islam. Dalam dunia yang semakin global dan beragam, kemampuan untuk menghargai perbedaan budaya menjadi sangat penting.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa. Karakter seperti kejujuran, keadilan, dan keberanian dapat dibentuk melalui pemahaman dan penghayatan terhadap kisah-kisah Nabi Muhammad SAW para tokoh sejarah Islam. Kisah-kisah Nabi Muhammad SAW ini tidak hanya memberikan contoh yang baik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral yang kuat dalam diri siswa, yang akan berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Namun, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan mata pelajaran lainnya merupakan tantangan yang kompleks dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan utama adalah perbedaan latar belakang sosial-ekonomi siswa. Siswa yang berasal dari latar belakang sosial-ekonomi yang rendah sering kali menghadapi hambatan dalam hal

⁹ Santrock, J.W. (2018). *Psikologi Pendidikan* (Edisi ke-7). New York: McGraw-Hill.

akses terhadap sumber daya pendidikan, seperti buku, internet, dan lingkungan belajar yang kondusif. Hambatan ini dapat mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar dan hasil akademik yang mereka capai.¹⁰

Selain itu, kurangnya dukungan dari orang tua juga menjadi tantangan besar. Dukungan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak, namun tidak semua siswa mendapatkan perhatian dan bimbingan yang memadai dari orang tua mereka. Kurangnya dukungan ini dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat menurunkan hasil akademik mereka.

Kualitas pengajaran juga merupakan faktor yang sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Pengajaran yang tidak kreatif dan monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Ketika metode pengajaran tidak bervariasi dan tidak mampu menarik minat siswa, mereka akan kesulitan untuk memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya akan berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Era teknologi ini, salah satu tantangan terbesar adalah penggunaan teknologi yang mengalihkan perhatian siswa dari belajar. Meskipun teknologi memiliki banyak manfaat dalam pendidikan, penggunaannya yang tidak tepat atau berlebihan, seperti dalam bentuk media sosial, video game, dan aplikasi lainnya, sering kali lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan belajar. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi mereka dan menurunkan motivasi untuk belajar.¹¹

¹⁰ Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2020). *Teori Penentuan Diri: Kebutuhan Psikologis Dasar dalam Motivasi, Perkembangan, dan Kesejahteraan*. New York: The Guilford Press.

¹¹ Usman, M. (2021). *Tantangan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 101-115.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki banyak manfaat, tetapi jika tidak digunakan dengan bijak, dapat berdampak negatif pada siswa. Media sosial, video game, dan berbagai aplikasi sering kali lebih menarik bagi mereka dibandingkan dengan kegiatan belajar, sehingga dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan motivasi akademik. Selain itu, kecanduan Media sosial, video game, dan berbagai aplikasi lainnya pada anak juga memiliki dampak yang beragam. Di satu sisi, penggunaan Media sosial, video game, dan berbagai aplikasi lainnya dapat menambah pengetahuan, mengembangkan daya imajinasi, memperlancar komunikasi, dan melatih kreativitas. Namun, di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, masalah kesehatan, serta memengaruhi tumbuh kembang anak. Dampak negatif ini dapat terlihat dalam perubahan perilaku, seperti mudah gelisah, cenderung menyendiri, kurangnya konsentrasi, dan sikap malas.¹² Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi serta mengarahkan penggunaan teknologi agar tetap memberikan manfaat tanpa menimbulkan dampak negatif.

Tantangan lainnya adalah tingkat kepercayaan diri yang rendah di kalangan siswa. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah sering kali merasa tidak mampu memahami materi pelajaran atau meraih prestasi yang baik. Rasa tidak percaya diri ini dapat menurunkan motivasi mereka untuk belajar secara maksimal, yang pada gilirannya akan berdampak negatif pada hasil akademik mereka.

¹² Ani Aryati, Ari Pratama, Eka Yanuarti, *The Parents' Efforts To Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood*: dalam jurnal *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, (Jilid 15). Staihubbulwathan.id. 2023.

Lingkungan belajar yang tidak mendukung juga dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Lingkungan yang bising, tidak nyaman, atau tidak kondusif untuk belajar dapat mengganggu konsentrasi siswa. Ketika siswa tidak dapat fokus dalam belajar, motivasi mereka untuk belajar pun akan menurun, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, meskipun pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa, tantangan-tantangan seperti perbedaan latar belakang sosial-ekonomi, kurangnya dukungan orang tua, kualitas pengajaran, gangguan teknologi, rendahnya kepercayaan diri, dan lingkungan belajar yang tidak mendukung, semuanya perlu diatasi untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Dalam menghadapi tantangan-tantangan ini, diperlukan upaya yang komprehensif dan kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk guru, orang tua, dan masyarakat, untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan siswa secara optimal.¹³

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul. **“Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang”**

¹³ Harlen, W. (2021). *Penilaian untuk Pembelajaran: Mengapa, Apa, dan Bagaimana?*. London: Sage Publications.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam pembahasan ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang?
4. Apakah ada hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.

- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.
- c. Untuk mengetahui terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.
- d. Untuk mengetahui ada hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Dari beberapa tujuan penelitian di atas, peneliti dapat menarik manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini:

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan pengalaman yang dapat memperkaya menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang lebih (variasi) variatif agar menarik minat belajar siswa. Selain itu juga, memberikan gambaran tentang pelaksanaan model pembelajaran bermain peran sebagai model

pembelajaran yang dapat dipakai untuk mengajarkan dan mempraktekkan minat berbicara siswa khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

b. Bagi siswa

Penelitian tindakan ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih menyukai berbicara (bermain peran) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) agar dapat lebih menguasai makna praktek dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Siswa juga akan lebih tertarik lagi bahkan mungkin menyukai aspek keterampilan berbicara ini, dapat meningkatkan minat siswa, serta dapat dengan mudah berbicara dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk memahami makna-makna praktek dengan cara lebih mudah dan sederhana.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini jelas akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai guru, karena dapat mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi di dunia mengajar dan mengetahui apa yang harus dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

d. Bagi sekolah

Upaya untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap kredibilitas sekolah, sehingga mereka antusias memasukkan anaknya ke sekolah tersebut. Menciptakan sekolah sebagai pusat pembelajaran dan pengetahuan bagi peserta didik, serta mendukung bagi peningkatan mutu pendidikan, antara lain pada masa sekarang dengan dilaksanakannya kurikulum baru yang dikenal dengan nama

Kurikulum 2013 (K13) yang kemudian disempurnakan dengan (KUMER) kurikulum merdeka.

E. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian yang telah ditelusuri, belum ditemukan pembahasan yang sama seperti pokok pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya. Namun, ada beberapa penelitian yang telah dilakukan baik dalam bentuk buku, website, tesis atau disertai maupun jurnal ilmiah yang hampir mendekati dengan pokok pembahasan pada penelitian ini, sebagai berikut:

Pertama Dea Ananda, Firosalia Kristin,¹⁴ *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*: dalam Jurnal Pendidikan Dasar, (vol.5, No.2). Serang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang. 2023. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sintaksis model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tindakan kelas merupakan metode yang digunakan, yang melibatkan teknik kualitatif dan deskriptif-kuantitatif. Data diperoleh melalui tes untuk mengukur hasil belajar, lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan model bermain peran, angket untuk mengumpulkan data motivasi belajar, dan dokumentasi untuk mencatat aktivitas pembelajaran di kelas. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama

¹⁴ Dea Ananda, Firosalia Kristin, *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*: dalam Jurnal Pendidikan Dasar, (vol.5, No.2). Serang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang. 2023.

membahas model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kedua Imam Tabroni, Rini Purnama Sari,¹⁵ *Metode Bermain Peran: Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Islam*: dalam Jurnal KAMPRET, (vol.2, No.2). Purwakarta: *Islamic Education*, STAI Dr. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta, Indonesia. 2023. Sedangkan penelitian ini akan ditujukan pada materi kompetensi dasar mengenai permasalahan dalam pembelajaran ilmu Pendidikan Agama Islam. Dapat diketahui bahwa keterampilan pengetahuan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih kurang dalam pemahaman materi. Siswa yang nilai pengetahuannya masih di bawah KKM kurang lebih 40% dari 23 siswa. Sebagian besar siswa belum memahami isi materi, dan tujuan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan untuk mengetahui berbagai kendala dalam penerapan metode *Role Playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang ada di dalam kelas. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas metode bermain peran dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang solusi

¹⁵ Imam Tabroni, Rini Purnama Sari, *Metode Bermain Peran: Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Islam*: dalam Jurnal KAMPRET, (vol.2, No.2). Purwakarta: *Islamic Education*, STAI Dr. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta, Indonesia. 2023.

untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Islam. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Ketiga Ratna,¹⁶ *Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi*: dalam Jurnal Pendidikan Tambusai, (vol.7, No.1). Jambi: Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Jambi. 2023. Hasil penelitian ini bertujuan dengan metode *Role Playing* (Sosiodrama) ini diharapkan semua siswa akan menjadi lebih memperhatikan secara mendalam pada materi tersebut dan mengikuti proses pembelajaran secara seksama. Pada akhirnya semua siswa dapat menangkap informasi dari temannya dan terkesan dari apa yang telah dilakukan oleh temannya serta apa yang dilakukannya sendiri dalam bermain peran. Dari studi pendahuluan ini dapat diperoleh informasi awal bahwa aktivitas belajar anak sedikit kurang bersemangat dikarenakan kebanyakan guru memakai model pembelajaran konvensional sehingga kreatifitas belajar anak kurang berkembang dan pembelajaran menjadi menjemukan. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas metode *role playing* (sosiodrama). Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang penerapan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

¹⁶ Ratna, *Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi*: dalam Jurnal Pendidikan Tambusai, (vol.7, No.1). Jambi: Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Jambi. 2023.

Keempat Jimatul Arrobi, Hikmat Purnama,¹⁷ *Efektivitas Metode Sosiodrama terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi*: dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling, (vol.4, No.3). Kabupaten Sukabumi: MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi. 2022. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas metode Sosiodrama terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hikmatunnidzom, Gunungguruh Kabupaten Sukabumi. Penelitian kuantitatif ini memakai pendekatan *expose facto*, dengan populasi seluruh siswa MTs Hikmatunnidzom angkatan 2020 yang berjumlah 111 siswa dengan sampel 39 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket/kuesioner ditambah wawancara dan observasi untuk melengkapi pembahasan penelitian. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan metode Sosiodrama pada mata pelajaran SKI terhadap peningkatan peserta didik MTs Hikmatunnidzom, Gunungguruh, Sukabumi. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas metode sosiodrama. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang efektivitas terhadap prestasi belajar siswa. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

¹⁷ Jimatul Arrobi, Hikmat Purnama, *Efektivitas Metode Sosiodrama terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi*: dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling, (vol.4, No.3). Kab. Sukabumi: MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi. 2022.

Kelima Lesti Lestari, Wulan,¹⁸ *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, (vol.2, No.1). STAI Babunnajah Pandeglang: MTs Anwarul Abidiyah Cigeulis. 2022.* Hasil penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar ranah afektif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya siswa kelas VII di MTs Anwarul Abidiyah Cigeulis pada tahun pelajaran 2021/2022. Metode bermain peran adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui simulasi dan representasi situasi sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan tes evaluasi yang menilai aspek afektif siswa, seperti minat, motivasi, dan sikap terhadap mata pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar ranah afektif siswa. Siswa yang terlibat dalam kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan minat dan motivasi dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam, serta sikap yang lebih positif terhadap mata pelajaran tersebut. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode bermain peran secara lebih luas dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengembangkan aspek afektif siswa secara lebih optimal. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama

¹⁸ Lesti Lestari, Wulan, *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, (vol.2, No.1). STAI Babunnajah Pandeglang: MTs Anwarul Abidiyah Cigeulis. 2022.*

membahas metode bermain peran. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang hasil belajar ranah afektif. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Keenam Ahmad Fauzi,¹⁹ *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Yogyakarta*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran bermain peran dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian ini melibatkan angket motivasi belajar yang dibagikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan ini mencerminkan bahwa model pembelajaran bermain peran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa termasuk

¹⁹ Ahmad Fauzi, *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Yogyakarta*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan melalui pendekatan bermain peran. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang hasil belajar siswa. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Ketujuh Rahmat Hidayat,²⁰ *Efektivitas Metode Role Playing terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Hidayah Surabaya*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Surabaya, 2017. Hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode *role playing* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Hidayah Surabaya. Metode *role playing* dipilih karena dianggap mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa melalui simulasi peran dalam situasi sejarah tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam prestasi belajar siswa yang menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan

²⁰ Rahmat Hidayat, *Efektivitas Metode Role Playing terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Hidayah Surabaya*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Surabaya, 2017.

pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di lingkungan pendidikan. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas metode *role playing*. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang efektivitas terhadap prestasi belajar siswa. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kedelapan Fatmawati,²¹ *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Semarang*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020. Hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 2 Semarang. Model pembelajaran *Role Playing* dipilih karena diyakini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat dan hasil belajar siswa yang mengikuti

²¹ Fatmawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Semarang*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020.

pembelajaran dengan model Role Playing dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* memiliki pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas hasil belajar. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang *role playing* terhadap minat siswa. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kesembilan Zainal Abidin,²² *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Metode Bermain Peran: Studi Kasus di MTs Darul Ulum Kediri*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2021. Hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Ulum Kediri. Metode bermain peran dipilih karena dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan membantu mereka memahami materi melalui simulasi situasi sejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam

²² Zainal Abidin, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Metode Bermain Peran: Studi Kasus di MTs Darul Ulum Kediri*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2021.

dan juga meningkatkan minat belajar mereka. Siswa menjadi lebih antusias dan partisipatif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menyarankan bahwa metode bermain peran dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas metode bermain peran. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode bermain peran. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kesepuluh Laila Amira,²³ *Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran terhadap Keterlibatan Aktif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs As-Salam Malang*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs As-Salam Malang. Metode bermain peran dipilih karena dianggap mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dan

²³ Laila Amira, *Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran terhadap Keterlibatan Aktif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs As-Salam Malang*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.

kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta hasil belajar mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI, khususnya dalam hal partisipasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, metode ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di MTs As-Salam Malang. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas pembelajaran bermain peran dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang pembelajaran bermain peran terhadap keterlibatan aktif siswa. Adapun penelitian peneliti mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kesebelas Ani Aryati, Ari Pratama, Eka Yanuarti,²⁴ *The Parents' Efforts To Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 15). Staihubbulwathan.id. 2023. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh adiksi gadget terhadap tumbuh kembang anak, untuk mengetahui dampak adiksi gadget pada anak, dan untuk mengetahui upaya orang tua dalam menangani anak yang adiksi gadget. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas Pendidikan. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang kecanduan gadget

²⁴ Ani Aryati, Ari Pratama, Eka Yanuarti, *The Parents' Efforts To Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood*: dalam jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 15). Staihubbulwathan.id. 2023.

menyebabkan anak gemar menghabiskan waktu di rumah untuk bermain gadget dan pada usia dini menonton konten kekerasan, sehingga mempengaruhi anak menjadi sombong saat bermain dengan teman-temannya. Dan kecanduan gadget pada anak berdampak positif, seperti menambah pengetahuan, mengembangkan daya imajinasi, memperlancar komunikasi, dan melatih kreativitas anak. Namun ada pula dampak negatif, seperti gangguan tidur, kesehatan, dan tumbuh kembang yang juga dapat mempengaruhi perilaku anak, yaitu; gelisah, menyendiri, kurang konsentrasi, dan malas.

Keduabelas PR Suroso, Ani Aryati, Titin Yenni, Septiana Putri, Eka Yanuarti, Ahmal Ahmal,²⁵ *Implementation of Humanistic Learning Theory in Islamic Religious Education Learning*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 15). Staihubbulwathan.id. 2023. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan teori belajar humanistik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di salah satu SMP Negeri di Kabupaten Ogan Ilir. Menunjukkan bahwa siswa dapat memaksimalkan potensi atau kemampuan yang dimilikinya dengan menerapkan teori belajar humanistik dalam pendidikan agama Islam. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas Pendidikan. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang menunjukkan bahwa siswa dapat memaksimalkan potensi atau kemampuan yang dimilikinya dengan menerapkan teori belajar humanistik dalam pendidikan agama Islam.

²⁵ PR Suroso, Ani Aryati, Titin Yenni, Septiana Putri, Eka Yanuarti, Ahmal Ahmal, *Implementation of Humanistic Learning Theory in Islamic Religious Education Learning*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 15). Staihubbulwathan.id. 2023.

Ketigabelas Ani Aryati, Eka Yanuarti,²⁶ *Eklektisisme Pemikiran Ahmad Dahlan di Perguruan Tinggi Muhammadiyah*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 16). Staihubbulwathan.id. 2023. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang filosofi pendidikan Ahmad Dahlan dan penerapannya di Universitas Muhammadiyah Palembang (UMP). Dahlan menekankan pendidikan Islam sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan menyelaraskan dengan kebutuhan manusia. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas Pendidikan. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang menyoroti kesenjangan antara prinsip-prinsip dasar Dahlan dan penerapan praktisnya di UMP. Tantangan kepemimpinan dan kepatuhan terhadap kerangka pendidikan yang lebih luas berkontribusi terhadap perbedaan ini. Sementara filosofi pendidikan Ahmad Dahlan menawarkan prinsip-prinsip penting untuk pendidikan Islam, UMP belum sepenuhnya menyadari potensinya. Mengatasi masalah kepemimpinan dan penyelarasan sistemik sangat penting untuk meningkatkan kepatuhan lembaga terhadap visi Dahlan.

Keempatbelas Suroso Suroso, Ahmad Suradi, Ani Aryati,²⁷ *Sociocultural Based Islamic Education at School in Rural Communities, South Sumatra*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 14). scholar.google.co.id. 2022. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang Nilai-nilai sosial budaya yang

²⁶ Ani Aryati, Eka Yanuarti, *Eklektisisme Pemikiran Ahmad Dahlan di Perguruan Tinggi Muhammadiyah*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 16). Staihubbulwathan.id. 2023.

²⁷ Suroso Suroso, Ahmad Suradi, Ani Aryati, *Sociocultural Based Islamic Education at School in Rural Communities, (South Sumatra)*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 14). scholar.google.co.id. 2022

mengutamakan pembentukan karakter mulia lambat laun mulai dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zaman, peserta didik lebih menyukai budaya populer yang disajikan oleh berbagai media yang tersedia di masyarakat. Padahal, setiap daerah memiliki kekayaan budaya yang dapat dikembangkan untuk menjadi dasar pendidikan karakter bagi peserta didik di daerah tersebut. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas Pendidikan. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang nilai-nilai agama yang universal. Pendidik harus mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai agama dan budaya yang ramah terhadap perbedaan, antikekerasan, menjunjung tinggi perdamaian, dan keadilan.

Kelimabelas Ani Aryati, Suroso,²⁸ *Establishing Student Character Through The Implementation of Multicultural Values*: dalam Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, (Jilid 20). Iainponorogo.ac.id. 2022. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan nilai-nilai multikultural dan pembentukan karakter mahasiswa di Fakultas Hukum. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas Pendidikan. Sedangkan perbedaannya penelitian di atas mengkaji tentang penerapan nilai-nilai multikultural dan pembentukan karakter mahasiswa di Fakultas Hukum.

²⁸ Ani Aryati, Suroso, *Establishing Student Character Through The Implementation of Multicultural Values*: dalam Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, (Jilid 20). Iainponorogo.ac.id. 2022.

F. Kerangka Teori

Menurut pendapat peneliti, kerangka teori yang akan menjelaskan topik utama yang akan dibahas:

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang memotivasi siswa untuk mencapai tujuan belajar mereka. Motivasi ini sangat mempengaruhi tingkat partisipasi dan usaha yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar, serta pencapaian hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan internal, seperti rasa ingin tahu atau keinginan untuk menguasai materi, sementara motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti penghargaan atau pujian. Dalam konteks ini, Teori *Hierarki Kebutuhan* Abraham Maslow menjelaskan bahwa motivasi seseorang dipengaruhi oleh serangkaian kebutuhan yang harus dipenuhi, mulai dari kebutuhan dasar seperti fisiologis hingga aktualisasi diri.²⁹ Siswa yang kebutuhan dasarnya terpenuhi cenderung lebih termotivasi untuk mencapai potensi maksimal mereka. Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik lebih lanjut mengkategorikan motivasi ini ke dalam dua sumber utama, yaitu internal dan eksternal. Teori *Harapan-Value (Expectancy-Value Theory)* yang dikemukakan oleh Eccles dan Wigfield menambahkan bahwa motivasi siswa untuk belajar dipengaruhi oleh harapan mereka untuk berhasil (*expectancy*) dan nilai yang mereka berikan pada tugas tersebut (*value*).³⁰ Jika siswa percaya bahwa mereka dapat sukses dan melihat

²⁹ Maslow, A. H. (1943). *Sebuah Teori Motivasi Manusia*. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.

³⁰ Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). *Teori Harapan-Nilai dalam Motivasi Pencapaian*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 68-81.

nilai dalam tugas yang diberikan, motivasi mereka akan lebih tinggi. Selain itu, Teori Atribusi Weiner (*Attribution Theory*) menekankan pentingnya persepsi siswa terhadap penyebab keberhasilan atau kegagalan mereka. Menurut Weiner, atribusi internal seperti usaha akan meningkatkan motivasi, sementara atribusi eksternal seperti keberuntungan dapat menurunkannya. Teori-teori ini memberikan wawasan mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dan bagaimana hal ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar.³¹

Hasil belajar mengacu pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pendidikan, mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap yang dikembangkan dari pengalaman belajar. Untuk mengukur hasil belajar, penilaian dan evaluasi digunakan untuk menentukan sejauh mana siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Salah satu teori utama dalam memahami hasil belajar adalah *Taksonomi Bloom*, yang mengklasifikasikan tujuan pendidikan dalam enam tingkatan kognitif: Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi, Analisis, Sintesis, dan Evaluasi.³² Teori ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan menilai hasil belajar siswa. Selain itu, Teori Konstruktivisme yang dikembangkan oleh *Jean Piaget* dan *Lev Vygotsky* menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari konstruksi aktif pengetahuan oleh siswa, di mana *Piaget* menekankan pentingnya pengalaman dan interaksi

³¹ Weiner, B. (1985). *Teori Atribusi tentang Motivasi dan Emosi dalam Pencapaian*. *Psychological Review*, 92(4), 548-573.

³² Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taksonomi Tujuan Pendidikan: Klasifikasi Tujuan Pendidikan. Handbook I: Ranah Kognitif*. David McKay Company.

dalam pembentukan struktur kognitif, sementara *Vygotsky* menyoroti peran interaksi sosial dan dukungan lingkungan sosial.³³ Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh *Albert Bandura* berfokus pada bagaimana siswa belajar melalui observasi dan imitasi dari model atau orang lain di sekitar mereka, menekankan bahwa hasil belajar dipengaruhi tidak hanya oleh pengalaman langsung tetapi juga oleh proses pengamatan. Terakhir, Teori Penilaian Autentik menekankan pentingnya penilaian yang mencerminkan situasi dunia nyata dan aplikasi praktis dari pengetahuan yang dipelajari, dengan fokus pada evaluasi keterampilan dan kompetensi yang relevan, bukan hanya kemampuan menghafal informasi.³⁴

Model pembelajaran bermain peran, atau *role playing*, merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam skenario atau situasi tertentu di mana mereka memerankan peran-peran tertentu untuk mengeksplorasi konsep, perasaan, atau perilaku.³⁵ Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Teori Konstruktivisme, yang dikembangkan oleh *Jean Piaget* dan *Lev Vygotsky*, menjadi landasan utama bagi metode ini, menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung.³⁶ Dalam bermain peran, siswa secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman melalui pengalaman yang mereka perankan dalam skenario. Selain itu, teori pembelajaran sosial dari *Albert Bandura* juga relevan, karena menekankan bahwa pembelajaran

³³ Piaget, J. dan Vygotsky, L. S. (1970). *Teori Piaget*. Dalam P. Mussen (Ed.), *Manual Carmichael tentang Psikologi Anak* (edisi ke-3, hlm. 703-732). Wiley.

³⁴ Bandura, A. (1977). *Teori Pembelajaran Sosial*. Prentice-Hall.

³⁵ Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Model-Model Pengajaran* (Edisi ke-9). Pearson.

³⁶ *Ibid*, hal. 703.

terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan model sosial. Dalam bermain peran, siswa dapat belajar dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain dalam skenario yang diberikan, yang membantu mereka menginternalisasi keterampilan dan konsep-konsep yang relevan.³⁷ Teori *Experiential Learning* yang dipopulerkan oleh David Kolb menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui pengalaman langsung dan refleksi. Bermain peran menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengalami situasi belajar secara langsung, merefleksikan pengalaman tersebut, dan menerapkan pembelajaran dalam konteks nyata.³⁸

Model pembelajaran bermain peran memiliki berbagai manfaat, termasuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks. Dalam praktiknya, model ini melibatkan beberapa langkah: penyiapan skenario oleh guru, pembagian peran kepada siswa, pelaksanaan bermain peran, dan akhirnya diskusi serta refleksi untuk menganalisis pengalaman dan menarik kesimpulan dari kegiatan tersebut. Meskipun memiliki kelebihan seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, model ini juga memiliki keterbatasan, seperti memerlukan persiapan yang matang, waktu yang cukup, serta pengelolaan kelas yang efektif untuk memastikan kelancaran kegiatan. Tidak semua siswa mungkin merasa

³⁷ *Ibid*, hal. 732.

³⁸ Kolb, D. A. (1984). *Pembelajaran Eksperiensial: Pengalaman sebagai Sumber Pembelajaran dan Pengembangan*. Prentice-Hall.

nyaman atau percaya diri untuk berpartisipasi, sehingga diperlukan strategi untuk mengatasi tantangan ini.

Hubungan pembelajaran Bermain peran dengan motivasi dan hasil belajar adalah metode pembelajaran yang efektif karena melibatkan siswa dalam skenario atau simulasi di mana mereka memerankan peran tertentu, yang bertujuan untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Metode ini berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, yang merupakan dorongan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Motivasi ini bisa bersumber dari faktor intrinsik, seperti keinginan untuk memahami materi, atau faktor ekstrinsik, seperti penghargaan.³⁹ Bermain peran tidak hanya meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, tetapi juga memperkuat motivasi mereka, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan. Peningkatan motivasi ini berkontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik, mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa melalui proses pendidikan. Kelebihan metode ini termasuk peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan sosial dan berpikir kritis, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna. Namun, metode ini juga memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan akan persiapan yang matang dan waktu yang cukup, serta potensi ketidaknyamanan bagi siswa yang mungkin merasa kurang percaya diri dalam berperan.⁴⁰

³⁹ Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2014). *Model-Model Pengajaran*. Pearson.

⁴⁰ Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2014). *Model-Model Pengajaran*. Pearson.

Dari beberapa pendapat kerangka teori di atas dapat disimpulkan Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi partisipasi dan hasil belajar siswa. Motivasi ini terbagi menjadi intrinsik, yang berasal dari dorongan internal seperti rasa ingin tahu, dan ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow menunjukkan bahwa kebutuhan dasar harus dipenuhi untuk meningkatkan motivasi. Teori Harapan-*Value* menekankan pentingnya harapan untuk sukses dan nilai yang diberikan pada tugas, sedangkan Teori Atribusi Weiner menyoroti bagaimana persepsi terhadap penyebab keberhasilan atau kegagalan memengaruhi motivasi. Teori-teori ini membantu memahami dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar. Hasil belajar mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa melalui pendidikan, yang diukur melalui penilaian dan evaluasi. Teori *Taksonomi Bloom*, Konstruktivisme, Belajar Sosial, dan Penilaian Autentik membantu menjelaskan dan mengukur hasil belajar dengan fokus pada pemahaman kognitif, interaksi sosial, observasi, serta penilaian praktis dalam konteks nyata. Model pembelajaran bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa dalam situasi simulasi untuk meningkatkan pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Metode ini didasarkan pada teori konstruktivisme, pembelajaran sosial, dan *experiential learning*, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, observasi, dan refleksi. Meskipun efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, metode ini membutuhkan persiapan yang matang dan pengelolaan kelas yang baik untuk mengatasi tantangan partisipasi dan waktu. Dan Bermain peran adalah metode pembelajaran yang efektif karena

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui skenario simulatif, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman dan hasil belajar mereka. Meskipun memiliki kelebihan seperti pengembangan keterampilan sosial dan berpikir kritis, metode ini memerlukan persiapan yang matang dan dapat membuat beberapa siswa merasa kurang nyaman.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui secara keseluruhan isi dari tesis ini maka disusun suatu sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori, secara konseptual mengkaji tentang; pengertian pengaruh, model pembelajaran, model bermain peran, langkah-langkah penggunaan model bermain peran, motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar, pengertian belajar, proses belajar mengajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, hasil belajar, pengertian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, fungsi penilaian hasil belajar, tujuan dan manfaat penilaian hasil belajar.

BAB III : Metodologi Penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, jenis dan sumber pengumpulan data, teknik analisis data, hipotesis statistik, rencana (pelaksanaan) dan waktu penelitian, dan pengembangan instrumen.

BAB IV : Deskripsi Wilayah Penelitian, meliputi gambaran umum lokasi penelitian, letak geografis, visi dan misi, keadaan guru dan staff karyawan, siswa, sarana dan prasarana.

BAB V : Hasil Penelitian dan Pembahasan, paparan semua hasil data penelitian kemudian dilakukan pembahasan menggunakan analisis oleh peneliti sesuai teknik analisis data yang digunakan.

BAB VI : Penutup, adapun yang dibahas dalam bab tersebut adalah simpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi Dan Wododo Suproyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), hal. 127
- Ahmad Fauzi, *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 1 Yogyakarta*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2019, h. 40
- Ani Aryati, Ari Pratama, Eka Yanuarti, *The Parents' Efforts To Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood*: dalam jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 15). Staihubbulwathan.id. 2023.
- Ani Aryati, Eka Yanuarti, *Implementation of Humanistic Learning Theory in Islamic Religious Education Learning*: dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 16). Staihubbulwathan.id. 2023.
- Ani Aryati, Suroso, *Establishing Student Character Through The Implementation of Multicultural Values*: dalam Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, (Jilid 20). Iainponorogo.ac.id. 2022.
- Arends, R. I. (2012). *Belajar untuk Mengajar*. McGraw-Hill.
- Atabik Ali, *Kamus Kontemporer Arab Indonesia Cet. VIII* (Yogyakarta, 2021), Multikarya Grafika, hal. 182
- Atkinson, *Penentu Motivasi dalam Pengambilan Risiko* (1957).
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. "Pengaruh" dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. KBBI Daring.
- Bandura, A. (1977). *Teori Pembelajaran Sosial*. Prentice-Hall.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taksonomi Tujuan Pendidikan: Klasifikasi Tujuan Pendidikan. Handbook I: Ranah Kognitif*. David McKay Company.
- Bowlby, *Teori Kelekatan* (1969).
- Daradjat, Zakiah. *Peranan Agama dalam Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung, 1978.

- Dea Ananda, Firosalia Kristin, *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar: dalam Jurnal Pendidikan Dasar*, (vol.5, No.2). Serang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang. 2023.
- Deci, Vallerand, Pelletier & Ryan, *Motivasi Ekstrinsik dan Intrinsik* (1991).
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan-Nya*, (CV Pustaka Jaya Ilmu, 2014), hal. 543
- Dimyanti Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2015), hal. 9
- Dimiyati, M. & Mudjiono, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dr. Ahdar Djamaludin, S.Ag., S.Sos., M. Pd.I., *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: CV. Kaaffah Learning Center 2019)
- Dr. Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, Jakarta, PT Rajagrafindo Persada, 2013, hal. 70-71
- Farida Kamalia S, *Penggunaan Strategi Pembelajaran Cooperative Dengan Metode Quiz Team terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Siswa pada siswa kelas SMA Muhammadiyah*
- Fatmawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Semarang*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020.
- Hafied, Cangara, *Komunikasi Politik*.(Jakarta:Raja Grafindo,2009), 411
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, cet. Ke-10, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 26-28
- Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. (Jakarta pusat, 2012) Direktorat Jendral Pendidikan Islam, hal. 93-95
- Harlen, W. (2021). *Penilaian untuk Pembelajaran: Mengapa, Apa, dan Bagaimana?*. London: Sage Publications.
- Herzberg, *Teori Motivasi-Higiene* (1959).
- Hisham, M. (2017). *Model Pembelajaran Bermain Peran dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.

<http://anaozen.blogspot.com/2017/12/pengertian-pendidikan.html?m=1> di akses pada hari jumat tanggal 02-September-2024

Hugiono dan Purwantama, *pengantar ilmu sejarah*. (Jakarta : PT. Bina Aksara, 2000), hlm.47

Ibn Khaldun. *Muqaddimah* (Prolegomena). Princeton University Press, 1967.

Imam Tabroni, Rini Purnama Sari, *Metode Bermain Peran: Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Islam*: dalam Jurnal KAMPRET, (vol.2, No.2). Purwakarta: Islamic Education, STAI Dr. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta, Indonesia. 2023.

Jimatul Arrobi, Hikmat Purnama, *Efektivitas Metode Sosiodrama terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi*: dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling, (vol.4, No.3). Kab. Sukabumi: MTs Hikmatunnidzom Gunungguruh Sukabumi. 2022.

John W. Creswell, *Research Design: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed* (Edisi III; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010) hal. 5

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2014). *Model-Model Pengajaran*. Pearson.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Model-Model Pengajaran* (Edisi ke-9). Pearson.

Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 3

Kolb, D. A. (1984). *Pembelajaran Eksperiensial: Pengalaman sebagai Sumber Pembelajaran dan Pengembangan*. Prentice-Hall.

Krech, D., & Crutchfield, R. S. *Teori dan Permasalahan dalam Psikologi Sosial*. McGraw-Hill.

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, hal. 177.

Laila Amira, *Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran terhadap Keterlibatan Aktif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTs As-Salam Malang*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.

Lesti Lestari, Wulan, *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*: dalam Jurnal

- Pendidikan Agama Islam, (vol.2, No.1). STAI Babunnajah Pandeglang: MTs Anwarul Abidiyah Cigeulis. 2022.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). *Teori Penetapan Tujuan & Kinerja Tugas*. Prentice-Hall.
- M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 23
- Mardalis, *Metode Penelitian Sustu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Askara, 2010), hal 64
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 158.
- Maslow, A. H. (1943). *Sebuah Teori Motivasi Manusia*. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Mc Clelland, *Motif Berprestasi* (1961).
- Moh. Nasir. *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999), hal. 63
- Muhajir, M. (2019). *Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 145-158.
- Muhammad Shaleh Assingkily, *Ilmu Pendidikan Islam*, cet. Ke-1, (Yogyakarta: K-Media, 2021), hal. 49
- Muhibbinsyah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 144
- Nourouzzaman Shiddiqi, *Pengantar Sejarah Muslim* (Yogyakarta: Cakra Donya. 1981), h. 7.
- Nurhuda, *Landasan Pendidikan*, cet. Ke-1, (Malang: Ahlimedia Press, 2022), hal. 1
- Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 30
- Piaget, J. dan Vygotsky, L. S. (1970). *Teori Piaget*. Dalam P. Mussen (Ed.), *Manual Carmichael tentang Psikologi Anak* (edisi ke-3, hlm. 703-732). Wiley.
- PR Suroso, Ani Aryati, Titin Yenni, Septiana Putri, Eka Yanuarti, Ahmal Ahmal, *Implementation of Humanistic Learning Theory in Islamic Religious Education Learning*: dalam *Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, (Jilid 15). Staihubbulwathan.id. 2023.
- Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2011), hal. 226-227
- Rahmat Hidayat, *Efektivitas Metode Role Playing terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Hidayah Surabaya*,

- dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Surabaya, 2017.
- Ratna, *Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) untuk peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi*: dalam Jurnal Pendidikan Tambusai, (vol.7, No.1). Jambi: Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Jambi. 2023.
- Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, cet. Ke-5, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), hal. 89
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2013). *Perilaku Organisasi* (Edisi ke-15). Pearson.
- Ryan & Deci, *Teori Determinasi Diri* (2000).
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2020). *Teori Penentuan Diri: Kebutuhan Psikologis Dasar dalam Motivasi, Perkembangan, dan Kesejahteraan*. New York: The Guilford Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. McGraw-Hill Education.
- Santrock, J.W. (2018). *Psikologi Pendidikan* (Edisi ke-7). New York: McGraw-Hill.
- Siti Maryam, dkk., *Sejarah Peradaban Islam: Dari Masa Klasik Hingga Modern c. 3*. (Yogyakarta: LESFI, 2009), h. 4.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 54
- Sri Yanti, M.Pd. *Kumpulan Bahan Metodologi Penelitian*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang, 2018, hal. 28
- Sudjana, N. (2002). *Metode Statistik untuk Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mix methods)* (Bandung: Alfabeta, 2012) hal 404
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 149
- Suroso Suroso, Ahmad Suradi, Ani Aryati, *Sociocultural Based Islamic Education at School in Rural Communities, South Sumatra:-* dalam Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, (Jilid 14). scholar.google.co.id. 2022.
- Suryana, A. (2021). *Integrasi Nilai-Nilai Islami Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 13(1), 76-89.

- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hal. 175
- T. Ibrahim Alfian dkk., *Bunga Rampai Metode Penelitian Sejarah* (Yogyakarta: Lembaga Riset IAIN Sunan Kalijaga, 1984), h. 3.
- Usman, M. (2021). *Tantangan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 101-115.
- Weiner, B. (1985). *Teori Atribusi tentang Motivasi dan Emosi dalam Pencapaian*. *Psychological Review*, 92(4), 548-573.
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). *Teori Harapan-Nilai dalam Motivasi Pencapaian*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 68-81.
- Yusri, M. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Penguatan Identitas Keislaman Siswa*. *Jurnal Tarbiyah*, 27(1), 92-105.
- Zainal Abidin, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Metode Bermain Peran: Studi Kasus di MTs Darul Ulum Kediri*, dalam Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2021.