

Aktualisasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Two Stay-Two Stray Pada Mata Pelajaran SKI di Jenjang MA

Siti Ainurrohmah, Nurul Fadhilah Ramadhani

E-mail: ainurrohmahsiti1101@gmail.com

(Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang)

Abstract

One of the founding fathers of the most renowned modern Islamic boarding schools in the archipelago, DarusSalam Gontor Modern Islamic Boarding School (PMDG), namely KH. Hasan Abdullah Sahal, once said on a certain occasion, "At-thariqah ahammu minal maddah, wa al-mudarris ahammu minat thariqah, wa ruhul mudarris ahammu minal mudarris nafsihi." From the first part of the sentence, "At-Thariqah ahammu minal maddah," we can draw the understanding that in the learning process, the method holds a higher level of importance compared to the content to be delivered. However, if we reflect on the reality in the world of education, many students struggle to grasp the material taught because many educators prefer lecture-based methods or other methods that are less relevant to the content being presented. Therefore, the author will delve deeper into the suitable methods to be implemented in the subject of Islamic Cultural History, specifically regarding the development of Islam in Southeast Asia, Asia-Africa, and the Western world at the Madrasah Aliyah level. The methods considered appropriate for use in teaching this material are the "two stay two stray" and "role-playing" methods. The use of role-playing and two stay-two stray methods is one of the choices in the teacher's efforts to build students' understanding of the material. The research method employed a qualitative approach, with data obtained through library research. The research findings explain that the use of role-playing and two stay-two stray methods is enjoyable for students and encourages their active participation in learning, making it easier for teachers to instill understanding of the material. Moreover, using these methods, students can easily derive lessons and insights from the material being taught

Abstrak

Salah satu founding father dari pondok modern paling terkenal di tanah nusantara ini yakni pondok modern DarusSalam Gontor (PMDG) yakni KH. Hasan Abdullah Sahal pernah berkata dalam suatu kesempatan bahwa "At-thariqah ahammu minal maddah, wa al-mudarris ahammu minat thariqah, wa ruhul mudarris ahammu minal mudarris nafsihi". Dari penggalan kalimat pertama, yaitu "At-Thariqah ahammu minal maddah" dapat kita tarik garis pemahaman bahwa dalam proses pembelajaran metode memiliki tingkat urgensi yang tinggi jika dibandingkan dengan materi yang akan disampaikan. Sedangkan jika kita mengaca pada realita yang terjadi di dunia Pendidikan kita, banyak siswa yang kesulitan memahami materi yang diajarkan karena kebanyakan pendidik lebih memilih metode ceramah atau metode lain yang kurang relevan dengan materi yang disampaikan. Maka dari itu, penulis akan mengkaji lebih dalam mengenai metode yang tepat untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tepatnya pada materi perkembangan Islam di Asia Tenggara, Asia-Afrika, dan

dunia barat pada jenjang madrasah Aliyah. Metode yang dirasa tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi tersebut adalah metode *two stay two stray* dan *role playing*. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dan *two stay-two stray* menjadi salah satu pilihan dalam upaya guru membangun pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yaitu data diperoleh melalui *library research*. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan metode *role playing* maupun *two stay-two stray* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menanamkan pemahaman kepada siswa mengenai materi tersebut. Selain itu, dengan menggunakan metode ini siswa dapat dengan mudah mengambil ibrah/pesan mengenai materi yang diajarkan.

Keyword: *Role Playing, Two Stay-Two Stray, Metode, Materi Sejarah Kebudayaan Islam, Siswa Jenjang SLTA*

A. Pendahuluan

Memahami sejarah, terutama perkembangan Islam dari abad ke abad, adalah suatu pengalaman yang memukau. Namun, seringkali kita tidak begitu menikmati proses belajar tentang sejarah, bahkan beberapa dari kita menganggapnya membosankan (Achmadin, 2022). Padahal, ajaran Islam berakar dari sejarah perjalanan Islam yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW. Tanpa pemahaman yang baik tentang Islam, seseorang akan kesulitan menjalankan ibadah dengan benar (Hazni, 2022).

Tentu saja, belajar sejarah, terutama sejarah Islam, memiliki manfaat yang sangat berarti. Salah satu manfaatnya adalah meningkatkan rasa bangga dan kasih sayang terhadap warisan budaya yang telah ditinggalkan oleh umat Islam pada masa lalu (Rohman, 2020). Selain itu, memahami sejarah memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk berperan aktif dalam menjaga peninggalan sejarah dari generasi sebelumnya. Hal ini dapat dicapai dengan cara mempelajari dan mengambil manfaat dari artefak sejarah dan pengetahuan yang ditinggalkan oleh generasi sebelumnya (Ariyunita, 2018). Selain itu, pembelajaran dari perilaku dan prestasi umat terdahulu juga berperan penting sebagai sumber inspirasi dan contoh yang dapat diikuti (Ariyunita, 2018).

Selain manfaat tersebut, pembelajaran sejarah Islam juga memberikan kesempatan untuk mengevaluasi berbagai keberhasilan dan kegagalan dari masa lalu. Ini dapat memberikan semangat dan motivasi kepada masyarakat untuk meningkatkan prestasi dan pengembangan kehidupan mereka saat ini dan di masa depan (Cikka, 2019). Oleh karena itu, menemukan metode pembelajaran yang efektif dalam mengajar sejarah Islam menjadi suatu keharusan agar siswa dapat menikmati pembelajaran sejarah dengan baik dan memahaminya secara mendalam.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mata pelajaran yang diajarkan di berbagai lembaga pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyyah (MI) hingga Madrasah

Aliyah (MA). Pendidik diharapkan mampu menyampaikan mata pelajaran SKI dengan baik kepada peserta didik (Rofiqoh, 2021). SKI juga diajarkan di sekolah umum yang terintegrasi dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Ulvairoh, 2020). Namun, pembelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik oleh siswa karena terbatas pada metode ceramah dari guru dan penekanan pada hafalan.

Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami mata pelajaran SKI. Dalam mengajar mata pelajaran ini, penting untuk menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran sangat berkaitan dengan cara penyampaian materi. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih metode pembelajaran SKI yang sesuai untuk mencapai pemahaman yang mendalam pada peserta didik (Fauziah, 2013). Pembelajaran SKI tidak hanya berfokus pada transfer informasi, tetapi juga transfer nilai-nilai dari sejarah Islam.

Setiap materi dalam Sejarah Kebudayaan Islam diajarkan dengan metode pembelajaran yang berbeda tergantung pada tingkat pendidikan dan jenis materi. Salah satu materi dalam Sejarah Kebudayaan Islam adalah perkembangan Islam di Asia Tenggara, Asia-Afrika, dan dunia barat. Materi ini dapat diajarkan dengan menggunakan metode role playing dan two stay-two stray untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode library research, yang melibatkan pengumpulan informasi dan data dari berbagai sumber yang tersedia di perpustakaan, seperti buku referensi, penelitian sebelumnya, artikel, catatan, dan jurnal yang relevan dengan isu yang ingin dipecahkan. Proses ini dilakukan secara teratur dan terstruktur untuk mengumpulkan, mengolah, dan merangkum data dengan tujuan untuk menemukan jawaban atas masalah yang sedang diinvestigasi.

Zed Mestika mengartikan library research sebagai serangkaian kegiatan yang terkait dengan pengumpulan data dari literatur, meliputi membaca, mencatat, dan mengolah materi dari perpustakaan tanpa melakukan penelitian lapangan. Penelitian ini berbeda dengan jenis penelitian lain yang memerlukan pengamatan langsung atau wawancara untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini, peneliti mencari literatur yang relevan dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian sebagai objek data. Penelitian pustaka ini melibatkan analisis terhadap sumber data perpustakaan yang dapat memberikan solusi atau jawaban terkait dengan isu yang tengah diteliti. Dengan menggunakan berbagai sumber data yang tersedia, penelitian pustaka ini dapat menghasilkan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

C. Pembahasan

Metode Pembelajaran

Sebelum kita dapat memahami metode pembelajaran yang dianggap efektif, penting untuk terlebih dahulu memiliki pemahaman tentang apa yang dimaksud dengan

metode pembelajaran. Proses belajar, pada dasarnya, melibatkan interaksi individu dengan berbagai situasi di sekitarnya (Raisner, 2017; Prince, 2014). Dengan demikian, proses pembelajaran individu memiliki konsep yang luas, di mana pembelajaran diartikan sebagai usaha menuju suatu tujuan melalui berbagai pengalaman. Ketika seseorang terlibat dalam proses belajar, mereka mengobservasi situasi di sekitarnya (Raisner, 2017; Springer, 2015). Selain itu, proses pembelajaran juga mencakup perubahan yang terjadi pada individu, termasuk perkembangan dalam aspek intelektual, emosional, dan sikap. Karena itu, efektivitas dalam pembelajaran dapat diukur dengan mencapai hasil yang diinginkan (Johnson & Corser, 2012). Efektivitas dalam pembelajaran menitikberatkan pada pencapaian hasil, yang bisa dipengaruhi oleh metode dan teknik pembelajaran yang digunakan.

Dalam segi etimologi, istilah "metode" berasal dari bahasa Yunani "methodos," yang berarti jalan atau cara. Menurut Amri (2013), metode belajar mengajar mengacu pada berbagai cara yang digunakan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada siswa atau anak melalui proses belajar mengajar, baik itu terjadi di sekolah, di rumah, di kampus, di pondok, dan sebagainya. Metode ini merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Guru menggunakan metode pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi dasar atau sejumlah indikator yang telah ditetapkan (Rusman, 2011).

Metode Pembelajaran Role Playing

Secara literal, istilah "role" mengacu pada peranan, sedangkan "play" berarti bermain. Bermain peran (role playing) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman (Hamalik, 2001). Dalam bermain peran, anak-anak memiliki kemampuan untuk menyatakan perasaan mereka tanpa harus terbatas oleh kata-kata atau gerakan fisik. Metode bermain peran ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, memahami materi pelajaran melalui kreativitas dan ekspresi siswa dalam menggambarkan imajinasi mereka terkait dengan materi pelajaran tanpa terjebak dalam batasan materi itu sendiri.

Menurut Zainal Aqib, metode bermain peran adalah cara untuk menghadirkan interaksi antara dua siswa atau lebih dalam konteks topik atau situasi tertentu (Aqib, 2013). Roestiyah juga menggambarkan metode bermain peran sebagai ketika siswa memerankan peran dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis.

Metode bermain peran juga dapat diartikan sebagai cara di mana siswa memahami materi dengan lebih dalam dengan menjalankan peran sebagai karakter hidup atau benda mati untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi tersebut (Djamarah, 2005). Role Playing juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi sosial siswa dalam konteks pembelajaran bahasa, yang mendorong partisipasi siswa dalam berbicara dan memahami bahasa lisan (Amiruddin, 2018).

Selain itu, Role Playing sering digunakan sebagai aktivitas di mana peserta didik membayangkan diri mereka berada di situasi di luar kelas dan memerankan peran sebagai individu lain. Proses pembelajaran ini biasanya melibatkan lebih dari satu peserta,

tergantung pada peran yang diperankan. Di dalam metode bermain peran, perhatian utama adalah keterlibatan emosional dan penggunaan panca indera dalam situasi dunia nyata yang disimulasikan. Siswa menjadi subjek pembelajaran yang aktif dengan berpartisipasi dalam diskusi dan interaksi dengan teman sekelas mereka dalam konteks tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif, karena tanpa aktivitas tersebut, proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif. Kelas dibagi menjadi kelompok, dan masing-masing kelompok memainkan skenario yang telah disiapkan oleh guru. Siswa memiliki kebebasan untuk berimprovisasi, namun tetap dalam kerangka skenario yang telah ditentukan oleh guru. Role Playing dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pelatihan profesional atau dalam pengajaran sastra, sejarah, dan ilmu pengetahuan. Maier & Baron (2017) menggambarkan bahwa metode bermain peran memungkinkan peserta untuk menjalani berbagai peran yang berbeda dalam metode ini. Role Playing melibatkan pemberian peran kepada anggota kelompok dan memberikan tujuan yang harus dicapai oleh peserta. Jill Hadfield (dalam Maier & Baron, 2017) menjelaskan bahwa Role Playing adalah jenis permainan yang melibatkan tujuan, aturan, dan unsur kesenangan dalam bergerak.

Penerapan metode bermain peran memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dengan menjalankan peran dalam situasi tertentu. Keunggulan penggunaan metode ini termasuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang segar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda, yang pada gilirannya mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dan aktif. Metode ini adalah salah satu bentuk pembelajaran berbasis pengalaman, yang bermanfaat bagi peserta didik dalam mengidentifikasi situasi dunia nyata dan mengintegrasikan ide-ide dari orang lain. Dalam proses ini, peserta didik dapat mengubah perilaku dan sikap mereka sesuai dengan peran yang mereka jalankan, sesuai dengan pendapat Hamalik (2001, hal. 214).

Namun, penting untuk diingat bahwa metode bermain peran juga memiliki beberapa kelemahan, sebagaimana dijelaskan oleh Taniredja (2013). Beberapa kekurangan meliputi persiapan yang rumit, memerlukan waktu yang cukup lama, peserta yang tidak terlibat dalam peran mungkin kurang aktif, dan memerlukan ruang yang cukup luas.

Langkah-langkah dalam penerapan metode bermain peran, seperti yang diuraikan oleh Muniroh (2019), melibatkan persiapan skenario, pelatihan peserta yang akan berperan, pembentukan kelompok berperan, penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, penampilan peran, observasi oleh peserta yang bukan bagian dari kelompok, penilaian, diskusi, dan evaluasi. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain peran memerlukan perencanaan yang teliti untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif. Metode ini dapat membantu peserta didik mengembangkan imajinasi, minat yang luas, kemampuan berpikir mandiri, rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama. Metode ini juga memungkinkan peserta didik untuk melibatkan, memahami, dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik, terutama ketika materi tersebut berhubungan dengan hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Peserta didik dapat

menginternalisasi nilai-nilai dari materi pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Metode Pembelajaran Two Stay-Two Stray

Anita Lie (2004) menjelaskan bahwa metode pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memberikan peluang bagi anggota kelompok yang sedang berdiskusi untuk berbagi hasil dan informasi dengan kelompok lain. Ide serupa juga terdapat dalam buku Spencer Kagan (Huda, 2011), yang menggambarkan TS-TS sebagai metode pembelajaran kooperatif yang memungkinkan kelompok untuk berbagi hasil dan informasi dengan kelompok lain.

Menurut Agus Suprijono (2009), metode Two Stay-Two Stray, atau yang dikenal sebagai "dua tinggal dua tamu," dimulai dengan pembagian siswa ke dalam kelompok. Guru memberikan tugas atau masalah yang harus mereka diskusikan dan jawab bersama dalam kelompok mereka. Setelah selesai berdiskusi di dalam kelompok, dua anggota dari setiap kelompok akan meninggalkan kelompoknya untuk menjadi tamu di kelompok lain. Sementara anggota yang tetap berada di kelompok asal akan menjadi tuan rumah bagi tamu tersebut dan akan menyajikan hasil kerja kelompok mereka kepada tamu tersebut. Tamu ini akan mengunjungi semua kelompok lain sebelum akhirnya kembali ke kelompok asal mereka. Setelah kembali ke kelompok asal, baik yang menjadi tamu maupun yang menerima tamu akan membandingkan dan membahas hasil kerja mereka.

Selain itu, model pembelajaran TSTS memiliki beberapa kelebihan, seperti yang dijelaskan oleh Fatmawati (2015): Dapat diterapkan di berbagai jenis kelas dan tingkat pendidikan. Membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Fokus pada aktivitas berpikir siswa. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri dengan menghadapi permasalahan. Mendorong siswa untuk mengekspresikan kreativitas dalam berkomunikasi dengan rekan sekelompok. Memperkuat motivasi belajar siswa. Berdasarkan kelebihan dan ciri-ciri model pembelajaran ini, siswa dapat lebih memahami materi pelajaran dan menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan nyata mereka.

D. Kesimpulan

Materi tentang perkembangan Islam di Asia Tenggara, Asia-Afrika, dan dunia barat adalah bagian integral dari kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa tingkat SLTA, baik yang berbasis madrasah (MA) maupun yang berbasis umum (SMA). Agar siswa dapat memahami materi ini secara efektif, pendidik atau guru perlu mengadakan pembelajaran yang menarik dengan memilih metode yang sesuai untuk materi tersebut.

Dalam upaya memfasilitasi pemahaman siswa, dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menjadi fasilitator yang aktif, inovatif, kreatif, dan efektif, serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Penggunaan metode role playing dan two stay-two stray dianggap sebagai opsi yang tepat dalam mengajar materi perkembangan Islam di Asia Tenggara, Asia-Afrika, dan dunia barat. Model pembelajaran ini dapat diterapkan di semua tingkat pendidikan karena mendorong siswa untuk berperan aktif

dalam memainkan peran mereka dan mengajarkan mereka cara menyelesaikan masalah dari berbagai perspektif. Selain itu, metode ini juga mengembangkan kemampuan siswa dalam berbagi informasi dengan rekan-rekan mereka.

Oleh karena itu, berdasarkan penelitian ini, penggunaan model pembelajaran role playing dan two stay-two stray sangat sesuai untuk mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang mencakup perkembangan Islam di Asia Tenggara, Asia-Afrika, dan dunia barat. Selain meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, metode ini juga membantu mereka memahami berbagai aspek yang terkait dengan agama dari berbagai sudut pandang, sambil membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

E. Daftar Pustaka

- Achmadin Balya Ziaulhaq. 2022. Urgensi Historical Thinking Skills Bagi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Muta'allim : Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol.1, No.2
- Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, Merlyana. 2022. Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. EDUMASPUL ; Jurnal Pendidikan, Vol.6 No.1
- Amiruddin. 2018. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Amri, Sofan. 2013. Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Raya.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariyunita Noorrela, Rahmaini Aida. 2018. Pemetaan Dan Analisis Maharah Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Jenjang SMA dan MA (Permendikbud No. 24 Tahun 2016 dan KMA No. 165 Tahun 2014). Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.9, No.2
- Cikka, Hairuddin. 2019. *SINOPSIS DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Cara Mudah Memahami dan Mengingat Peristiwa Sejarah)*. Scolae: Jurnal Pedagogi, Vol. 2, No. 2.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineke Cipta.
- Fatmawati, D. (2015). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa*. jurnal bandar lampung.
- Fauziah Ni'matul. 2013. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Siswa Kelas Xi Jurusan Keagamaan Di Man Tempel Sleman. E-Journal UIN Suka, Vol.X, No.1 <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jpai/article/view/1297/1267>
- Hazni Nur. 2022. Implementasi Strategi Pembelajaran Metakognitif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Kabupaten Brebes. (Skripsi Sarjana, UIN Purwokerto)
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Johnson, W. B., & Corser, R. (2012). *Learning ethics the hard way: Facing the ethics committee. Teaching of Psychology*, 25 (1).
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Maier, H. R., Baron, J., et al. (2017). *Using online roleplay simulations for teaching sustainability principles to engineering students. International Journal of Engineering Education*, 23 (6).
- Mestika, Zed. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Bogor Indonesia.
- Muniroh, M, dkk. 2019. *PERANAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS III SD NEGERI LIMO 1 DEPOK*.
- Muttaqin ahmad, Faishol Riza, Sidon Bey, Humairoh Yunia. 2021. Implementasi Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Semester Genap Di Sma Negeri Darussolah Singojuruh. *INCARE ; International Journal of Education Resources*, Vol.2, No.1
- Prince, M. (2014). *Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education*, 93 (3).
- Raisner, J. A. (2017). *Using the "ethical environment" paradigm to teach business ethics: The case of the maquiladoras. Journal of Business Ethics*, 16 (12).
- Rofiqoh Almaytiya Putri. 2021. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online). (Skripsi Sarjana, IAIN Ponorogo)
- Rohman Syaiful Nur.2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. (Skripsi Sarjana, IAIN Raden Intan Lampung)
- Rusman, dkk (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, Milya, dkk. 2020 Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, Vol. 6, No. 1.
- Semiawan R Conny. Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dSpAlXuGUCUC&oi=fnd&pg=PA2&dq=metode+penelitian+kualitatif&ots=zX7CDMJM0&sig=Rhy0GaGUGpwJotGFuxRt4T_WsGk&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20penelitian%20kualitatif&f=false
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif learning*, Jakarta : Pustaka Belajar
- Springer, L., Stanne, M., et al. (2015). *Effects of small-group learning on under-graduates in science, mathematics, engineering and technology: A meta-analysis. Review of Educational Research*, 69 (1).
- Suyono, dkk. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Taniredja. 2013. *Model Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.

Ulvairoh Fitri. 2020. Upaya Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sma Muh Pontren Imam Syuhodo Polokarto Sukoharjo Tahun Ajaran 2020/2021. (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Surakarta)