**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Tinjauan tentang Belajar, Mengajar dan Pembelajaran**
	1. **Belajar**
3. **Pengertian Belajar**

Ada beberapa definisi tentang belajar yang telah dikemukakan para ahli diantaranya :

* + 1. Menurut Wittaker, “Belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”.[[1]](#footnote-2)
		2. Menurut Slamet, “Belajar salah satu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.[[2]](#footnote-3)
		3. Menurut Oemar Hamalik ,“Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”.[[3]](#footnote-4)

20

* + 1. Menurut Nana Sudjana, “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.[[4]](#footnote-5)

Dari beberapa definisi belajar di atas ada suatu unsur yang terkandung didalamnya, yaitu suatu perubahan dalam diri seseorang. Bila setelah selesainya suatu usaha belajar, tidak terjadi perubahan dalam diri siswa, maka tidak dapatlah dikatakan bahwa siswa itu telah berlangsung proses belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri siswa karena adanya suatu usaha. Perubahan itu mencakup perubahan tingkah laku yang bersifat lahiriyah maupun perubahan dalam tingkah laku yang bersifat kejiwaan. Atau bisa juga diartikan belajar sebagai seperangkat kegiatan dalam rangka perubahan perfomance, yang dapat berupa upaya memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengalaman dan lain-lain. Oleh karena itu, dengan kegiatan belajar dapat diharapkan akan terjadi suatu perubahan dalam diri siswa ke arah yang lebih baik.

1. **Teori Belajar**

Teori-teori belajar antara lain:[[5]](#footnote-6)

* 1. Teori belajar menurut *Faculty Psychology* (Ilmu Jiwa Daya)

Menurut teori ini, jiwa manusia terdiri dari berbagai daya seperti daya berpikir, mengenal, mengingat, mengamat dan lainnya. Berdasarkan pandangan ini, maka yang dimaksud dengan belajar adalah usaha melatih daya-daya itu agar berkembang, sehingga kita dapat berpikir, mengingat dan sebagainya. Cara yang digunakan adalah dengan menghafal, memecahkan soal-soal, dan berbagai jenis lainnya.

* 1. Teori belajar menurut Ilmu Jiwa Asosiasi

Menurut teori ini, jiwa manusia terdiri dari asosiasi dari berbagai tanggapan yang masuk ke dalam jiwa kita. Asosiasi tersebut terbentuk berkat adanya hubungan stimulus-respon. Menurut pandangan ini belajar berarti membentuk hubungan-hubungan stimulus-respon dan melatih hubungan itu agar bertalian erat.

* 1. Teori belajar menurut Ilmu Jiwa Gestalt (Organis)

Menurut teori ini, jiwa manusia merupakan satu keseluruhan yang bulat, bukan tanggapan-tanggapan (elemen-elemen). Jiwa manusia bersifat hidup dan aktif, dan berinteraksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, belajar menurut pandangan ini berarti mengalami, bereaksi, berbuat, dan berpikir secara kritis.

1. **Prinsip Belajar**

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar antara lain:[[6]](#footnote-7)

* 1. Prinsip Kesiapan

Tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan pelajar. Apakah siswa sudah siap dalam mengonsenterasikan pikiran, atau apakah kondisi fisiknya sudah siap untuk belajar.

* 1. Prinsip Asosiasi

Tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya.

* 1. Prinsip Latihan

Pada dasarnya melakukan sesuatu itu perlu berulang-ulang, baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan.

* 1. Prinsip Efek (Akibat)

Situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Situasi emosional tersebut dapat disimpulkan sebagai perasaan senang atau tidak senang dalam proses belajar.

* 1. **Mengajar**
1. **Pengertian Mengajar**

Mengajar juga disebut *teaching,* dapat diartikan sebagai upaya memberikan wawasan kognitif pada siswa sebagai bagian dari upaya membangun wawasan tentang sesuatu tentang sesuatu dalam rangka menumbuhkan afektif dan psikomotorik pada siswa.[[7]](#footnote-8) Mengajar adalah suatu aktifitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita)*, apreciations* (penghargaan) *dan knowlegde* (pengetahuan)*.* Dalam pengertian ini guru harus berusaha membawa perubahan tingkah laku yang baik atau kecenderungan langsung untuk mengubah tingkah laku siswanya.[[8]](#footnote-9)

Menurut Kontruktivisme, mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke murid. Melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Mengajar berarti partisipasi dengan pelajar dalam bentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Dapat disimpulkan mengajar adalah suatu bentuk belajar sendiri.[[9]](#footnote-10)

1. **Faktor yang Mempengaruhi Mengajar**

Terdapat sejumlah faktor yang dapat memepengaruhi keberhasilan dalam kegiatan belajar. Sejumlah faktor tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut:

* 1. Faktor tujuan.

Tujuan adalah merupakan pedoman dan sekaligus sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Langkah dan kegiatan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan pasti apabila terdapat tujuan yang akan dicapai dengan jelas dan tegas.

* 1. Faktor guru

Guru adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, menggerakkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang tertumpu pada upaya memeberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada anak didik di sekolah.

* 1. Faktor anak didik.

Anak didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri.

* 1. Faktor kegiatan pengajaran.

Kegiatan pengajaran adalah proses interaksi antara guru dengan anak didik dengan bahan, media, alat, metode, pendekatan, tekhnik, dan gaya sebagai perantaranya. Seorang guru harus mampu mengembangkan variasi dalam mengolah segala aspek penting dalam mengajar agar kegiatan mengajar menjadi lebih bermakna.

* 1. Faktor bahan dan alat evaluasi.

Bahan evaluasi adalah materi yang akan diujikan oleh guru kepada siswa yang didasarkan pada apa yang telah diajarkannya. Sedangkan alat evaluasi adalah item-item pertanyaan yang telah dirumuskan dengan berpedoman kepada tekhnik dan model yang telah disepakati.

* 1. Faktor suasana evaluasi.

Selain faktor tujuan, guru, siswa, kegiatan pembelajaran, bahan dan alat evaluasi sebagaimana tersebut diatas, keberhasilan kegiatan belajar mengajar juga dipengaruhi oleh faktor suasana evaluasi. Suasana evaluasi kelas yang aman, tertib, bersih, sejuk, tidak terlalu berdempetan dan tidak terlalu sesak akan berbeda dengan suasana kelas yang tidak aman, misalnya gedung sekolah rawan roboh, letaknya tidak rapi, kotor, panas dan jumlah siswa terlalu banyak dalam satu kelas akan mempengaruhi hasil belajar mengajar.[[10]](#footnote-11)

* 1. **Pembelajaran**
1. **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subyek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.[[11]](#footnote-12) Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan keagamaan, aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.[[12]](#footnote-13)

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media atau alat pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran. Kedua pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi:[[13]](#footnote-14)

1. Persiapan

Persiapan dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan menyusun persiapan mengajar (*lesson plan*) beserta penyiapan perangkat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga, dan alat-alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini juga mencangkup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya yang akan disajikan kepada para siswa dan mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.

1. Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran

Dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuat, pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini, struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan, strategi, atau metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi, dan sikapnya terhadap siswa.

1. Tindak Lanjut

Menindak lanjuti pembelajaran yang telah dikelola adalah kegiatan yang dilakukan setelah pembelajaran, dapat berbentuk *enrichmen* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan *remedial teaching* bagi siswa yang kesulitan belajar.

1. **Teori-Teori Pembelajaran**
	1. Teori Humanistik

Dalam humanisme, belajar adalah proses yang berpusat pada pelajar dan dipersonalisasikan, dan peran pendidik adalah sebagai seorang fasilitator. Dijelaskan bahwa pada hakikatnya setiap manusia adalah unik, memiliki potensi individual dan dorongan internal untuk berkembang dan menentukan perilakunya, karena itu dalam kaitannya maka setiap diri manusia adalah bebas dan memiliki kecendrungan untuk tumbuh dan berkembang mencapai aktualisasi diri.

* 1. Teori Behavioristik

Pembelajaran akan menghasilkan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah menerima pembelajaran apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

* 1. Teori Pembelajaran Sosial

Dalam teori ini, pembelajaran berkaitan erat dengan prinsip bahwa perilaku yang memperoleh penguatan atau *reinforment* dimasa lalu lebih memiliki kemungkinan diulang dibandingkan dengan perilaku yang tidak memperoleh penguatan atau perilaku yang terkena hukuman. Dalam kenyataannya, para ahli teori ini lebih memfokuskan pada seberapa jauh siswa telah menerima pembelajaran dan kesanggupan mengerjakan pekerjaan sekolah dalam rangka mendaatkan hasil yang diinginkan.[[14]](#footnote-15)

* 1. Teori Kontruktivisme

Menurut Kontuktivisme pembelajaran adalah proses dimana pelajar sendirilah yang bertanggung jawab atas hasil belajarnya. Mereka membawa pengertiannya yang lama dalam situasi belajar yang baru. Mereka sendirilah yang membuat penalaran atas apa yang dipelajari dengan cara mencari makna, membandingkan dengan apa yang telah ia ketahui. Serta menyelesaikan ketegangan antara apa yang telah ia ketahui dengan apa yang ia perlukan dalam pengalaman yang baru.[[15]](#footnote-16)

1. **Tinjauan tentang Pendidikan Islam dan Kaitannya dengan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**
	1. **Ilmu Pendidikan Islam**
	2. **Pengertian Pendidkan Islam**

Pendidikan Islam adalah proses pembentukan individu berdasarkan ajaran islam untuk mencapai derajat yang tinggi sehingga mampu menunaikan fungsi kekhalifahannya dan berhasil mewujudkan kebahagiaan dunia dan akhirat.[[16]](#footnote-17) Zakiah Daradjat dalam bukunya Ilmu Pendidikan Islam memberikan definisi:

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.[[17]](#footnote-18)

Dari definisi di atas dapat disimpulkan, pendidikan Islam selain untuk membentuk kepribadian sebagai harapan kebahagiaan di dunia juga membentuk pribadi yang bernafaskan ajaran-ajaran Islam sehingga tidak terlepas dari nilai-nilai agama sebagai kebahagiaan di akhirat kelak.

* 1. **Prinsip-Prinsip Umum Pendidikan Islam**

Prinsip-prinsip umum pendidikan islam yaitu:[[18]](#footnote-19)

1. Universal

Agama Islam yang menjadi dasar pendidikan islam itu bersifat menyeluruh dalam pandangannya terhadap agama, manusia, masyarakat dan kehidupan. Islam berusaha membina individu sebagaimana ia membina masyarakat dan menghargainya sekaligus.

Pendidikan islam berdasar pada prinsip ini bertujuan untuk membuka, mengembangkan, dan mendidik segala aspek pribadi manusia dan dayanya. Juga mengembangkan segala segi kehidupan dalam masyarakat. Turut menyelesaikan masalah sosial dan memelihara sejarah dan kebudayaan. dengan demikian, pendidikan islam bersifat eksklusif.

1. Keseimbangan dan Kesederhanaan

Pendidikan Islam dalam prinsip ini bermakna mewujudkan keseimbangan antara aspek-aspek pertumbuhan anak dan kebutuhan-kebutuhan individu, baik masa kini atau masa yang akan datang. Secara sederhana yang berapiliasi sesuai dengan semangat fitrah yang sehat.

1. Kejelasan

Prinsip ini memberi jawaban yang jelas dan tegas pada jiwa dan akal dalam memecahkan masalah, tantangan dan krisis. Prinsip ini merupakan prinsip penting yang harus ada dalam setiap tujuan-tujuan pengajaran. Kejelasan tujuan memberi makna dan kekuatan terhadap pengajaran. Mendorong pengajaran untuk bertolak pada arah yang jelas untuk mencapai tujuan dan menghalangi terjadinya perselisihan persepsi dan interpretasi.

1. Realisme dan Realisasi

Kedua prinsip ini berusaha mencapai tujuan melalui metode yang praktis dan realistis. Sesuai dengan fitrah. Terealisasi sesuai dengan kondisi dan kesanggupan individu, sehingga dapat dilaksanakan pada setiap waktu dan tempat secara ideal.

Dari keteranga ini, tujuan pendidikan yang baik adalah yang sesuai dengan psikologi anak, tahap kematangan jasmani, akal, spiritual dan sosial. Juga sesuai dengan tatanan masyrakat, kebudayaan dan peradaban.

1. Prinsip Dinamisme

Pendidikan islam tidak beku dalam tujuan, kurikulum dan metode-metodenya, tetapi selalu memperbarui dan berkembang. Ia memberi respon terhadap perkembangan individu, sosial dan masyarakat. Bahkan inovasi-inovasi dari bangsa-bangsa lain di dunia.

* 1. **Sejarah Kebudayaan Islam**
	2. **Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari 3 suku kata yaitu sejarah, kebudayaan, dan islam. Masing-masing dari suku kata tersebut bisa mengandung arti sendiri-sendiri.

Kata sejarah dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Arab. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata Sejarah diartikan sebagai “asal-usul (keturunan) silsilah; kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lalu”.[[19]](#footnote-20) Pengertian secara terminologi sejarah memiliki 2 pengertian, yaitu: (1) sejarah sebagai peristiwa yang terjadi pada masa lampau; (2) sejarah sebagai catatan rekaman peristiwa yang terjadi di masa lampau.[[20]](#footnote-21) Sedangkan pengertian Sejarah Secara etimologi berasal dari kata Arab “syajarah” yang mempunyai arti “pohon kehidupan” dan yang kita kenal didalam bahasa ilmiyah yakni History.[[21]](#footnote-22) Sedangkan Peradaban Islam dalam bahasa Arab sering disebut *al-Hadarah al-Islamiyyah*. Kata ini sering juga diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan Kebudayaan Islam. Kebudayaan dalam bahasa Arab adalah *al*-*Tsaqafah*.

Di Indonesia, sebagaimana di Arab dan Barat, masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “kebudayaan” (Arab, *al-Tsaqafah*; Inggris, *culture*) dan “peradaban” (Arab, *al-Hadarah;* Inggris, *civilization*). Dalam perkembangan ilmu antropologi sekarang, kedua istilah itu dibedakan. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Sedangkan manifestasi-manifestasi kemajuan mekanis dan tekhnologi lebih terkait dengan peradaban. Jika kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi, dan moral, maka peradaban terefleksi dalam politik, ekonomi dan tekhnologi.[[22]](#footnote-23)

Kebudayaan adalah suatu penjelmaan (manifestasi) akal dan rasa manusia, hal itu juga berarti bahwa manusialah yang menciptakan kebudayaan, atau dengan kata lain kebudayaan bersumber dari manusia. Kemudian yang dimaksud dengan islam adalah semua agama Allah yang datangnya dari Allah, baik yang didatangkan dengan perantara Rasul-Nya yang pertama (Nabi Adam *a.s*), maupun didatangkan dengan perantara Rasul-Nya yang terakhir (Nabi Muhammad *saw*). Dengan demikian, jelaslah bahwa kebudayaan islam adalah penjelmaan akal dan rasa manusia muslim, yang bersumber dari manusia muslim.[[23]](#footnote-24)

Kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud yaitu;

1. Wujud ideal yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya
2. Wujud kelakuan yaitu kebudayaan sebagai suatu kompleks aktifitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.

Wujud benda yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya-karya.[[24]](#footnote-25)

* 1. **Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam dan Manfaat Sejarah Kebudayaan Islam**

Karakteristik sejarah dengan disiplinnya dapat dilihat berdasarkan tiga orientasi:

1. Sejarah merupakan pengetahuan mengenai kejadian kejadian, peristiwa peristiwa dan keadaan manusia dalam masa lampau dalam kaitannya dengan keadaan masa kini.
2. Sejarah merupakan pengetahuan tentang hukum hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau, yang diperoleh melalui penyelidikan dan analisis atau peristiwa peristiwa masa lampau.
3. Sejarah sebagai falsafah yang didasarkan kepada pengetahuan tentang perubahan perubahan masyarakat, dengan kata lain sejarah seperti ini merupakan ilmu tentang proses suatu masyarakat.

Sejarah mempunyai arti penting dalam kehidupan begitu juga sejarah mempunyai beberapa manfaat, diantaranya ialah:

1. Untuk kelestarian identitas kelompok dan memperkuat daya tahan kelompok itu bagi kelangsungan hidup.
2. Sejarah berguna sebagi pengambilan pelajaran dan tauladan dari contoh contoh di masa lampau, sehingga sejarah memberikan azas manfaat secara lebih khusus demi kelangsungan hidup.
3. Sejarah berfungsi sebagai sarana pemahaman mengenai hidup dan mati.
4. Dengan begitu pentingnya sejarah dalam kehidupan ini di dalam Al-Qur’an sendiri terdapat beberapa kisah para nabi dan tokoh masa lampau.[[25]](#footnote-26)
5. Mendorong berpikir kritis, bahwa sejarah yang dipahami tidak hanya sebagai kumpulan-kumpulan peristiwa dalam kurun waktu dan rentang waktu tertentu akan mendorong orang untuk berpikir kritis. Sejarah selalu melibatkan intepresentasi dan opini penulisnya. Oleh karena itu, sejarah baik mealui fakta atau data dan persektif maupun membutuhkan membutuhkan cara berpikir kritis berdasarkan konteksnya. Kalau tidak dia akan menjadi korban sejarah.
6. Meningkatkan penghargaan dan jasa masyarakat sebelumnya. Sejarah menggambarkan perjangan masyarakat terdahulu untuk mempertahankan dan mengembangkan hidup menjadi lebih baik. Tidak sedikit dari perjuangan itu yang berakhir tragis. Sejarah dapat mengingatkan seseorang bahwa kehidupan sekarang tidak dapat dinikmati tanpa perjuangan orang-orang terdahulu. [[26]](#footnote-27)
	1. **Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam**

Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya sekedar cerita masa lalu yang harus dikenang dan dilupakan begitu saja, namun SKI juga memiliki tujuan yang menuntut guru agar bersungguh-sungguh dalam menanamkan kesadaran belajar dan menerapkan sifat-sifat baik yang terkandung dalam mata pelajaran SKI pada siswa, tujuan tersebut diantaranya ialah;[[27]](#footnote-28)

Membangun kesadaran siswak tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun Rasulullah Saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu, tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrahdari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, politik, ekonomi, iptek, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam

* 1. **Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar Sejarah Kebudayaan Islam**

Sebagai salah satu mata pelajaran Islam wajib pada kurikulum Madrasah Ibtidaiyah, SKI memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar disetiap bahasan. Standar kompetensi adalah kecakapan untuk hidup dan belajar sepanjang hayat yang dibakukan dan harus dicapai oleh siswa melalui pengalaman belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan kompetensi dasar adalah pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak setelah siswa menyelesaikan suatu aspek atau sub aspek mata pelajaran tertentu.

Dengan demikian, yang dimaksud standar kompetensi Sejarah Kebudayaan Islam adalah *life skill*, ketrampilan hidup yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajar SKI. Sedangkan untuk kompetensi dasar SKI, secara umum bisa dipahami, bahwa kemampuan-kemampuan siswa baik berupa bentuk gagasan atau sikap yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran SKI.[[28]](#footnote-29)

1. **Tinjauan tentang Metode Bermain Peran**
	1. **Pengertian Metode Bermain Peran**

Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.[[29]](#footnote-30)

Metode dalam bahasa Inggris = *method*, Yunani = *methodos*, *meta* = sesudah atau melampau; *hodos* = jalan atau cara. Dari makna ini secara istilah = cara kerja yang bersistem untuk melaksanakan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Atau cara melaksanakan untuk mencapai ilmu pengetahuan berdasarkan kaidah-kaidah yang jelas.[[30]](#footnote-31)

Bermain peran atau *role play* adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pendidikan yang spesifik.[[31]](#footnote-32) Metode ini adalah suatu teknik penyajian pelajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial oleh para siswa (sekelompok siswa).[[32]](#footnote-33)

Dalam *role playing*, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Secara bersama-sama, siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai, dan strategi pemecah masalah. Guru dan siswa dalam bercerita memainkan perwatakan tokoh-tokoh di suatu cerita yang disukai anak dan merupakan daya tarik yang bersifat universal.[[33]](#footnote-34)

Dapat disimpulkan, metode bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial. Khususnya masalah antar manusia metode ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.[[34]](#footnote-35)

Metode seperti ini dapat mengasah hampir semua jenis kecerdasan yang dimiliki oleh para siswa. Ketika energi dan fokus guru diarahkan untuk model aktifitas yang kreatif-inovatif, proses pembelajaran akan menarik minat siswa untuk belajar dengan antusias dan *enjoy. [[35]](#footnote-36)*

* 1. **Prosedural Metode Bermain Peran**

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu : [[36]](#footnote-37)

1. Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sesuatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas.

 Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam suatu cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksikan akhir dari cerita.

1. Memilih permainan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendiskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik.

 Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran untuk menjadi seorang ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk seseorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

1. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat secara sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya.

Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

1. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

1. Permainan bermainan peran dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

1. Guru dan siswa mendiskusikan permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah (non-historis). Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

1. Permainan ulang

Permainan ulang pun dimulai, setelah disepakati hasil diskusi. Seharusnya permainan ulang yang kedua ini lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

1. Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realitas. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

1. Guru mengajak siswa berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya, siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

* 1. **Tujuan Metode Bermain Peran**

Tujuan penerapan metode ini adalah :[[37]](#footnote-38)

1. Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
4. Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi uang kongret
5. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa atau siswa

Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan

* 1. **Kelebihan Metode bermain peran**

Metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan yang menonjol, diantaranya adalah:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah yang dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.[[38]](#footnote-39)
4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang mengasyikkan bagi siswa.
5. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
6. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
7. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
8. Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
9. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
10. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.[[39]](#footnote-40)
11. **Tinjauan tentang Hasil Belajar**
	1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.[[40]](#footnote-41) Definisi lain hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[[41]](#footnote-42)

Menurut Keller dalam Nashar memandang hasil belajar sebagai keluaran dari berbagai masukan. Beberapa masukan tesebut menurut Keller dapat dibedakan menjadi dua kelompok, masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*).[[42]](#footnote-43)

Dalam hal ini penekanan hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Perubahan itu terjadi pada seseorang dalam disposisi atau kecakapan manusia yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui usaha yang sungguh-sungguh dilakukan dalam waktu tertentu dan bukan merupakan proses pertumbuhan.

* 1. **Klasifikasi Hasil Belajar**

Horward Kingsley dalam Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. [[43]](#footnote-44)Sedangkan menurut Gagne dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono membagi lima kategori hasil belajar, yakni:[[44]](#footnote-45)

* + - * 1. Informasi Verbal

Adalah tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan.

* + - * 1. Kemahiran Intelektual

Kemahiran Intelektual menunjuk pada “*knowing how*”, yaitu bagaimana kemampuan seseorang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri.

* 1. Pengaturan Kegiatan Kognitif

Yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.

* 1. Sikap

Yaitu sikap tertentu seseorang terhadap suatu obyek. Misalnya siswa bersikap positif terhadap sekolah karena sekolah berguna baginya.

* 1. Keterampilan Motorik

Yaitu apabila seorang siswa yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerik jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan anggota badan secara terpadu.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yakni:[[45]](#footnote-46)

* 1. Ranah Kognitif

Yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat sedang.

* 1. Ranah Afektif

Yaitu berkenaan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

* 1. Ranah Psikomotoris

Yakni berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dari ranah psikomotoris, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan kasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

1. **Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Proses belajar terjadi pada seseorang atau diri anak untuk mencerna berbagai bentuk pengetahuan. Proses itu tidak sekaligus, melainkan secara bertahap dan berkembang terus-menerus, selangkah demi selangkah. Waktu, kematangan, kesiapan mental siswa, lingkungan belajar dan tingkat kesulitan materi sangat berpengaruh pada proses belajar dan penguasaannya, yang tidak kalah berpengaruhnya adalah metode atau cara melakukannya.[[46]](#footnote-47)

Melalui metode permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.[[47]](#footnote-48) Prosedur bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pokok bahasan Peristiwa Fathu Makkah terdiri atas sembilan langkah, yaitu : [[48]](#footnote-49)

1. Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada Peristiwa Fathu Makkah. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan jelas Peristiwa Fathu Makkah, meliputi suasana saat itu, emosi para tokoh dan peristiwa genting saat permasalahan memanas. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa.

 Pembacaan sejarah tentang Peristiwa Fathu Makkah berhenti jika dilema menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksikan akhir dari kisah Peristiwa Fathu Makkah.

1. Memilih permainan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya, seperti siapa yang akan memerankan tokoh Umar bin Khatab, Abu Sufyan, Ali bin Abu Thalib dan lain-lain. Misalnya, siswa yang gampang terlihat jika sedang marah akan memerankan tokoh Umar bin Khatab. Sedangkan siswa yang agak suka berbicara ditunjuk berperan sebagai Abu Sufyan.

1. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, misalnya di depan kelas atau di halaman sekolah jika itu memang dirasa kondusif. Apa saja kebutuhan yang diperlukan, seperti halnya nama dada tokoh, dialog antar tokoh dan peralatan perang buatan (pedang, parang, tombak dan tameng) dari kertas lunak. Penataan panggung ini dapat secara sederhana atau kompleks.

1. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Secara bergiliran siswa mementaskan drama tentang Peristiwa Fathu Makkah. Siswa yang belum mendapat giliran mementaskan dramanya bertugas menjadi penonton dan pengamat permainan teman-temannya tentang Peristiwa Fathu Makkah. Pengamat bertugas mencatat kronologi dan tokoh-tokoh penting di dalam Peristiwa Fathu Makkah serta mencantumkan nama teman-teman yang memerankan tokoh tersebut.

1. Permainan bermainan peran dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur. Guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya. Untuk mengatasi persoalan salah peran atau lupa nama tokoh yang diperankan temannya, dapat diatasi dengan guru membuat papan nama yang digantungkan di dada berisi nama tokoh Peristiwa Fathu Makkah.

1. Guru dan siswa mendiskusikan permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Berusaha memperbaiki kesalahan yang tidak sengaja dilakukan selama permainan drama tentang kisah Peristiwa Fathu Makkah.

1. Permainan ulang

Permainan ulang pun dimulai, setelah disepakati hasil diskusi. Seharusnya permainan ulang yang kedua ini lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario kisah Peristiwa Fathu Makkah.

1. Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Pembahasan ini dilakukan ketika peran yang dimainkan pemain agak terlihat berlebihan. Seperti halnya, peran Umar bin Khatab yang kurang garang dan sadis bisa diperbaiki dilain kesempatan.

1. Guru mengajak siswa berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran kisah Peristiwa Fathu Makkah yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Bahwa dalam Peristiwa Fathu Makkah ini bisa saja terjadi lagi hal yang mirip dengan kehidupan kita. Tentang perjanjian kedua belah belah pihak yang harus ditepati dan pantang dilanggar. Tentang sikap saling menghormati dan kesetia kawanan pada sahabat, dan yang paling terpenting adalah rasa cinta yang tidak ternilai pada agama Islam. Siap membela agama Islam dalam keadaan apapun.

1. **Penelitian Terdahulu**

Metode bermain peran telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh:

1. Nurhatim[[49]](#footnote-50)dengan skripsinya yang berjudul Penggunaan Metode *role playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Isi Cerpen siswa kelas X SMA Darul Quran Singosari. Menurut Nurhatim, dalam proses belajar-mengajar setiap siswa harus mengasah kemampuannya dalam berbicara karena setiap aktivitas belajar mengajar memerlukan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, dan antar siswa.Untuk merealisasikan peningkatan berbicara tersebut memerlukan teknik-teknik tertentu yang harus dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode *role playing*, agar dapat mengasah kemampuan berbicara. Maka, metode telah terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran sebagai inovasi yang kreatif.
2. Uswatun Hasanah[[50]](#footnote-51) yang berjudul Penggunaan Metode *role playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Ia mengungkapkan bahwa Proses pembelajaran PAI di SD Giripurno II Borobudur Magelang pada umumnya hanya ditekankan pada aspek kognitif dan kurang memperhatikan aspek- aspek yang lain. Metode yang dipakai guru selama ini sangat monoton yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang kreatif sehingga motivasi belajar menjadi rendah. Melihat hal tersebut peneliti merasa khawatir dan mencoba memperbaiki keadaan tersebut dengan menerapkan metode *role playing*.
3. Farikhatus Safin[[51]](#footnote-52) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *role playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII D di SMP Negeri 2 Batu. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang”. Menurutnya, Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar mempunyai tujuan agar siswa dapat belajar dan menguasai pelajaran dengan baik. Penelitian tindakan kelas diangkat menjadi bahan penelitian berangkat dari latar belakang perlunya diadakan pembaharuan dalam meningkatkan kreativitas mengajar guru dalam pengelolaan proses pembelajaran sebagai respon semakin melemahnya kualitas belajar siswa. Apabila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, *role playing* memiliki keunggulan. Dimana ketika menggunakan metode konvensional, suasana kelas kurang kondusif. Berbeda setelah *role playing* diterapkan, secara bertahap keadaan-keadaan tersebut dapat teratasi dengan baik. Berangkat dari hal tersebut*,* dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam kelas VII D SMP Negeri 2 Batu. Dengan indikator keberhasilan antara lain: 1. Siswa mempunyai rasa tertarik terhadap pelajaran pendidikan agama Islam, 2. Siswa mempunyai harapan masa depan, 3. Siswa semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan 4. Lingkungan kelas menjadi lebih kondusif.
4. **Hipotesis Tindakan**

Jika metode bermain peran diterapkan dengan baik untuk siswa kelas V pada mata pelajaran SKI pokok bahasan Peristiwa Fathu Makkah, maka hasil belajar siswa terhadap pokok bahasan tersebut akan meningkat.

1. **Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran SKI dengan metode ceramah

Kondisi awal hasil pembelajaran SKI sering di bawah KKM, karena siswa bosan terhadap metode penyampaian

Anak-anak tertarik dengan pembelajaran yang memberi motivasi agar pembelajaran menjadi lebih baik

Penerapan metode bermain peran dalam kisah Peristiwa Fathu Makkah

Hasil belajar meningkat

Pembelajaran SKI di sekolah akan semakin meningkat hasil belajarnya dengan menggunakan metode bermain peran, karena metode bermain peran adalah metode pengajaran yang sangat menarik dan diminati oleh siswa. Guru memberikan kebebasan pada siswanya untuk mengeksplorasikan setiap tokoh yang ia mainkan di masa lalu.

1. Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 104 [↑](#footnote-ref-2)
2. Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 27 [↑](#footnote-ref-3)
3. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 27. [↑](#footnote-ref-4)
4. Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2000), hal. 5 [↑](#footnote-ref-5)
5. Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran,* (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), hal. 43-44 [↑](#footnote-ref-6)
6. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual,*(Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 3 [↑](#footnote-ref-7)
7. Abuddin Nata, *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran ,* (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 175 [↑](#footnote-ref-8)
8. Slameto, *Belajar dan Faktor..*, hal. 32 [↑](#footnote-ref-9)
9. Paul Suparno, *Filsafat Kontruktivisme dalam Pemdidikan,* (Yogyakarta: Kanisius, 1997)*,*hal.65 [↑](#footnote-ref-10)
10. Abuddin Nata, *Perspektif Islam....,* hal. 314-318 [↑](#footnote-ref-11)
11. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*..., hal. 3 [↑](#footnote-ref-12)
12. Abuddin Nata, *Prespektif Islam...*, hal. 85 [↑](#footnote-ref-13)
13. *Ibid*..., hal. 3-4 [↑](#footnote-ref-14)
14. <http://cikguanashazana.blogspot.com/> . Diakses pada tanggal 26 Desember 2012 [↑](#footnote-ref-15)
15. Paul Suparno, *Filsafat Kontruktivisme ...*, hal. 62 [↑](#footnote-ref-16)
16. Abuddin Nata, *Sejarah Pendidikan Islam,* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hal. 10 [↑](#footnote-ref-17)
17. Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 86 [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid...,* hal. 12-14 [↑](#footnote-ref-19)
19. Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)*,* hal. 1011 [↑](#footnote-ref-20)
20. Muhammad In’am Esha, *Percikan Filsafat Sejarah dan Peradaban Islam,* (Malang: UIN Maliki Press: 2011), hal. 10 [↑](#footnote-ref-21)
21. [http://www.tugaskuliah.info/2010/06/sejarah-kebudayaan-islam.html. Diakses pada tanggal 3](http://www.tugaskuliah.info/2010/06/sejarah-kebudayaan-islam.html.%20%20Diakses%20pada%20tanggal%203) November 2012 [↑](#footnote-ref-22)
22. Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam,*(Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hal. 1 [↑](#footnote-ref-23)
23. A. Hasjmy, *Sejarah*  *Kebudayaan Islam,* (Jakarta: PT Bulan Bintang, 1986), hal.2 [↑](#footnote-ref-24)
24. Badri Yatim, *Sejarah Peradaban...,* hal. 1-2 [↑](#footnote-ref-25)
25. [http://www.tugaskuliah.info/2010/06/sejarah-kebudayaan-islam.html. Diakses pada tanggal 3](http://www.tugaskuliah.info/2010/06/sejarah-kebudayaan-islam.html.%20Diakses%20pada%20tanggal%203) November 2012 [↑](#footnote-ref-26)
26. M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hal. 13 [↑](#footnote-ref-27)
27. *Ibid*... , hal. 86-87 [↑](#footnote-ref-28)
28. *Ibid*...., hal. 87 [↑](#footnote-ref-29)
29. <http://kamusbahasaindonesia.org/massal.php#ixzz2B8fJSqJS>. Diakses pada tanggal 3 November 2012 [↑](#footnote-ref-30)
30. LAPIS PGMI, *Pembelajaran PKn MI,* (Surabaya:LAPIS PGMI, 2009), hal.7-7 [↑](#footnote-ref-31)
31. Hisyam Zaini, Bermawy M, Sekar A.A, *Strategi Pembelajaran Aktif,* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani,2008), hal. 98 [↑](#footnote-ref-32)
32. Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar, Mengajar, (*Yogyakarta: Teras, 2009*),* hal. 90 [↑](#footnote-ref-33)
33. Moslihatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 159 [↑](#footnote-ref-34)
34. Bruce Joyce, Ahmad Fawaid, *Model-Model Pengjaran,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 328 [↑](#footnote-ref-35)
35. Munib Chatib, *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences Di Indonesia,* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2011), hal. 123 [↑](#footnote-ref-36)
36. Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 26-28 [↑](#footnote-ref-37)
37. Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM,* (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hal. 84 [↑](#footnote-ref-38)
38. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual....*, hal.80 [↑](#footnote-ref-39)
39. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.89-90. [↑](#footnote-ref-40)
40. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 77 [↑](#footnote-ref-41)
41. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22 [↑](#footnote-ref-42)
42. Nashar, *Peranan Motivasi*..., hal. 77 [↑](#footnote-ref-43)
43. Nana Sudjana, *Penilaian*...., hal. 22 [↑](#footnote-ref-44)
44. Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), hal. 217-220 [↑](#footnote-ref-45)
45. Nana Sudjana, *Penilaian*..., hal. 22-23 [↑](#footnote-ref-46)
46. M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah...,* hal. 195 [↑](#footnote-ref-47)
47. Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran ...*, hal.28 [↑](#footnote-ref-48)
48. *Ibid....,* hal. 26-28 [↑](#footnote-ref-49)
49. Nurhatim, *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Isi Cerpen siswa kelas X SMA Darul Quran Singosari,* (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011) [↑](#footnote-ref-50)
50. Uswatun Hasanah, *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang,* (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011) [↑](#footnote-ref-51)
51. Farikhatus Safin, *Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII D di SMP Negeri 2 Batu*. (Batu: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011) [↑](#footnote-ref-52)