

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtida'iyah

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

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. Secara etimologis perkataan “sejarah” yang dalam bahasa arabnya disebut tarikh sirah, atau’ilm tarikh, yang berarti ketentuan masa atau waktu, sedang ilmu tarikh berarti ilmu yang mengandung atau membahas penyebutan peristiwa atau kejadian, masa atau terjadinya peristiwa, sebab-sebab terjadinya peristiwa tersebut. Dalam bahasa inggris disebut *history* yang berarti uraian secara tertib tentang kejadian-kejadian masa lampau (*orderly description of past event*). Dan sejarah sebagai cabang ilmu pengetahuan mengungkapkan peristiwa masa silam, baik peristiwa politik, sosial maupun ekonomi pada suatu negara atau bangsa, benua, atau dunia.

Sedangkan secara istilah sejarah diartikan sebagai sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi di masa lampau, dan benar-benar terjadi pada diri individu dan masyarakat, sebagaimana benar-benar terjadi pada kenyataan-kenyataan alam dan manusia.

Sementara itu dalam bahasa Indonesia sejarah berarti silsilah, asal-usul (keturunan), kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, sedangkan ilmu sejarah adalah pengetahuan atau uraian tentang peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau.

Sehubungan dengan inilah H. Munawir Cholil menyatakan bahwa ilmu sejarah merupakan suatu pengetahuan yang gunanya untuk mengetahui keadaan-keadaan atau kejadian-kejadian yang telah lampau maupun yang sedang terjadi di kalangan umat.

Inti pokok dari persoalan sejarah selalu akan serat dengan pengalaman-pengalaman penting yang menyangkut perkembangan keseluruhan keadaan masyarakat. Karena itulah Sayyid Quthub menyatakan bahwa sejarah bukanlah peristiwa-peristiwa, dan pengertian mengenai hubungan-hubungan nyata dan tidak nyata, yang menjalin seluruh bagian serta memberikan dinamisme dalam waktu dan tempat.¹

Tim penyusun *Kamus Besar Bahasa Indonesia* mengartikan sejarah dengan silsilah, asal-usul (keturunan) atau kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Dalam bahasa Arab sejarah dinamakan dengan *tarikh*, yang artinya adalah pengetahuan tentang waktu, atau waktu terjadinya dan sebab-sebab terjadinya. Menurut Hornby sejarah dalam bahasa Inggris adalah *history*, cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kejadian atau peristiwa masa lalu

¹Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam...*, hal.7-8

(*branch of knowledge dealing with past event*) baik dalam bidang politik, sosial dan ekonomi.

Suryanegara dalam buku “Menemukan Sejarah: Wacana Pergerakan Islam di Indonesia”, mendefinisikan sejarah dengan mencari rujukan dari Al-Qur’an. Secara terminologis sejarah adalah istilah yang diangkat dari bahasa arab *syajaratun* yang berarti pohon. Kata *syajaratun* memberikan gambaran pendekatan ilmu sejarah yang lebih analogis, karena memberikan gambaran pertumbuhan peradaban manusia dengan “pohon”, yang tumbuh dari biji kecil menjadi pohon yang rindang, dan berkesinambungan. Sukarnya memahami arti “sejarah” juga disebabkan tidak digunakannya istilah itu dikalangan umat islam, karena di pesantren atau madrasah digunakan istilah “*tarikh*”. Sementara Al-Quran sendiri lebih banyak menggunakan istilah kisah, dengan pengertian sebagai eksplanasi terhadap peristiwa sejarah yang dihadapi oleh para Rasul.

Sedangkan Kuntowijoyo mendefinisikan sejarah adalah rekonstruksi masa lalu. Sejarah sebagai rekonstruksi masa lalu tentu bukan untuk masa lalu itu sendiri, sebab itu antikuarisme. Rekonstruksi masa lalu adalah untuk berbagai kepentingan, untuk apa masa lalu direkonstruksi? Tergantung pada kepentingan penggunaannya, misalnya untuk pendidikan masa depan. Yaitu, belajar dari masa lalu, tentang kegagalan-kegagalan, dan keberhasilan-keberhasilan yang pernah dicapai generasi terdahulu untuk membuat perencanaan tentang masa depan. Generasi sekarang jangan sampai mengulang kegagalan yang sama, yang

pernah dialami generasi sebelumnya. Oleh karena itu, peristiwa masa lalu adalah akibat sekaligus sebab untuk masa yang akan datang. Berangkat dari masa lalu masa depan direncanakan.²

Kata sejarah disinyalir berasal dari kata *syajarah* yang berarti pohon. Dalam penggunaannya kata *syajarah* biasanya dikaitkan dengan istilah *syajarah al-nasab* atau sejarah keluarga.³ Sejarah keluarga yang dimaksud disini adalah sebuah jalur keturunan yang memuat daftar silsilah keluarga. Istilah sejarah juga sering disebut sebagai padanan kata dari bahasa Arab yakni kata *tarikh* yang berarti menulis atau mencatat, dan catatan tentang waktu serta peristiwa.⁴ Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa. Sedangkan menurut ketentuan istilah berarti “Keterangan yang telah terjadi di kalangnya pada masa yang telah lampau atau pada masa yang masih ada. Sedangkan pengertian selanjutnya memberikan makna sejarah sebagai catatan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian masa silam yang diabadikan dengan laporan-laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas, dan pokok dari persoalan sejarah senantiasa akan sarat dengan pengalaman-pengalaman penting yang menyangkut perkembangan keseluruhan keadaan masyarakat. Oleh sebab itu, menurut Sayid Quthub “Sejarah bukanlah peristiwa-peristiwa, melainkan tafsiran-tafsiran peristiwa itu, dan pengertian mengenai hubungan-hubungan nyata

² Khozin, *jejak-jejak Pendidikan Islam di Indonesia*. (Malang: UMM Press, 2001) hal.3-5

³ Muhammad In'am Esha, *Percikan Filsafat Sejarah dan Peradaban Islam*, (Malang: UIN-Maliki Press: 2011), hal.10

⁴ Misri A. Muchsin, *Filsafat Sejarah dalam Islam*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Press, 2002), hal.17

dan tidak tidak nyata, yang menjalin seluruh bagian serta memberinya dinamisme waktu dan tempat”.⁵

Menurut Ensiklopedi Indonesia secara umum kebudayaan adalah istilah untuk segala hasil karya manusia yang berkaitan erat dengan pengungkapan bentuk. Kebudayaan merupakan wadah tempat hakikat manusia mengembangkan diri. Antara hakikat manusia dan pengembangan diri (kebudayaan) tersebut terjalin hubungan atau korelasi yang tidak dapat dipisahkan. Dalam perkembangannya, kebudayaan sering dipengaruhi oleh banyak faktor seperti tempat, waktu, kondisi masyarakat, dan lain-lain. Sehingga lahirlah suatu bentuk kebudayaan khusus, seperti kebudayaan islam, kebudayaan Timur, dan kebudayaan Barat.

Kebudayaan lahir dari oleh akal budi, jiwa atau hati nurani manusia. Bentuk kebudayaan tersebut selalu mencerminkan nilai-nilai kehidupan yang diyakini, yang dirasa, dan diharapkan memberikan kebaikan dalam hidup. Oleh karena itu, kebudayaan yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan tersebut juga disebut peradaban. Kebudayaan atau peradaban yang dipengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Islam tersebut kebudayaan atau peradaban Islam.

Dalam ajaran Islam, kegiatan kehidupan manusia dalam bentuk oleh akal budi nuraninya harus dibimbing oleh wahyu. Akal budi nurani manusia memiliki keterbatasan dan dipengaruhi oleh pengalaman, baik

⁵ Zuhairini, et.all, *Sejarah pendidikan Islam*, Depag, Jakarta, 1998. Hal.260

pengalaman pribadi maupun masyarakat. Sekalipun kegiatan akal budi nurani suatu masyarakat telah dianggap berupa kebudayaan atau peradaban oleh masyarakat tersebut, dalam pandangan masyarakat lain belum tentu dinilai baik. Oleh karena itu, sejak awal mula dilahirkan, Allah SWT Maha Tahu akan keterbatasan manusia, Allah SWT menurunkan wahyu sebagai pembimbing arah oleh akal budi nurani manusia tersebut agar tidak berkembang dan melahirkan kebudayaan-kebudayaan yang bertentangan dengan nilai-nilai universal kemanusiaan yang dianggap menguntungkan sekelompok masyarakat tertentu tetapi merugikan kelompok masyarakat lainnya. Wahyu Al-Qur'an sebagai wahyu terakhir yang diturunkan Allah SWT kepada Rasulullah SAW menjadi petunjuk pembimbing dan menjaga nilai-nilai universal kemanusiaan tersebut sekaligus memberikan toleransi perwujudan kebudayaan dan peradaban khusus.

Kebudayaan tidak bertentangan dengan Islam karena cukup banyak ayat Al-Qur'an dan hadis yang mendorong manusia untuk belajar dan menggunakan akalnyanya melahirkan sesuatu yang bermanfaat untuk kehidupan masyarakat. Ini berarti Islam membenarkan penalaran akal pikiran dan mendorong semangat intelektualisme.⁶

Berangkat dari pengertian sejarah sebagaimana yang dikemukakan di atas, peradaban Islam adalah terjemahan dari kata Arab *al-Hadharah al-Islamiyah*. Kata Arab ini sering juga diterjemahkan ke

⁶ Rois, Mahfud. *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Erlangga, 2011) hal: 185- 186

dalam bahasa Indonesia dengan kebudayaan Islam. “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah al-Tsaqafah. Di Indonesia, sebagaimana juga di Arab dan Barat, masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “kebudayaan” dan “peradaban”. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Sedangkan manifestasi-manifestasi kemajuan mekanis dan teknologis lebih berkaitan dengan peradaban. Kalau lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi, dan moral, maka peradaban terefleksi dalam politik, ekonomi dan teknologi.⁷

Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud:

- 1) Wujud Ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan dan lain-lain.
- 2) Wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola darimanusia dalam masyarakat.
- 3) Wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya. Sedangkan istilah peradaban biasanya dipakai untuk bagian-bagian dan unsur-unsur dari kebudayaan yang halus dan indah.⁸

Peneliti menyimpulkan bahwa definisi mengenai sejarah kebudayaan islam yakni asal- usul (keturunan), kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau yang berhubungan dengan segala hasil dengan karya manusia yang berkaitan erat dengan

⁷ *Ibid*,hal. 4

⁸ Badri Yatim,*Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1997) hal. 25

pengungkapan bentuk dan merupakan wadah tempat hakikat manusia mengembangkan diri yang dipengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Islam.

Berdasarkan pengertian yang dipaparkan diatas, dapat dirumuskan tentang pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu:

- 1) Catatan peristiwa tentang pertumbuhan dan perkembangan pendidikan islam dari sejak lahirnya hingga sekarang ini.
- 2) Satu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan islam, baik dari segi gagasan atau ide-ide, konsep, lembaga maupun operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini.⁹

2. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

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;

- a) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun Rasulullah Saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu, tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-

⁹ Hasbunallah, *Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia...*, hal. 8-9

tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, politik, ekonomi, iptek, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam¹⁰.

3. Pokok Bahasan Perjuangan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah

Perjuangan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah Setelah dipercaya oleh kaum muslimin sebagai khalifah, Abu Bakar segera memulai pekerjaannya. Ia menjadi khalifah selama 2 tahun lebih 3 bulan. Meskipun tidak lama memimpin, namun ia sangat berjasa dalam mempertahankan persatuan umat islam dari ancaman perpecahan. Selama menjadi khalifah, Abu Bakar ash Shiddiq melakukan beberapa hal sebagai berikut:

a. Menyardarkan Kaum murtad dan nabi palsu

Bagaimana Abu Bakar Ash-Shiddiq menyadarkan kaum murtad dan nabi palsu? Setelah nabi saw wafat, banyak suku yang memberontak. Mereka tidak lagi tunduk, dan taat kepada khalifah yang menggantikan Rasulullah. Banyak orang yang menyatakan keluar dari Islam (murtad). Golongan yang murtad ini berasal dari bani Asad, Bani Ghatafan, daerah Bahrain, Amman Najir, dan Yamamah, Mereka meninggalkan sholat, tidak membayar zakat, dan tidak menunaikan ibadah haji. Selain itu, banyak yang mengaku sebagai nabi, seperti Aswad al-Insan, Tulaihah bin Khuwailid, Sajahah al-Tamimiah dan Musailamah al-Kazzab.

¹⁰ M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam...*, hal. 13

Untuk menyadarkan kaum murtad dan nabi palsu, Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq menyusun sebelas pasukan yang dipimpin oleh seorang panglima perang. Mereka adalah:

- 1) Khalid bin walid menghadapi nabi palsu Tulaihah bin Khuwailid dan pemberontak Malik bin Nuwairah.
- 2) Ikrimah bin Abu Jahal menghadapi Musailamah al-Kazzab di Yamamah.
- 3) Syurahbil sebagai panglima pasukan cadangan.
- 4) Muhajir bin Umayyah menghadapi nabi palsu Aswad al-insan di Yaman.
- 5) Huzaifah bin Muhsin al-Galfani dikirim ke Daba dan Oman.
- 6) Arfajah bin Hartsamah ditugaskan menerangi pembangkang di negeri murah.
- 7) Suwaid bin Muqarin mengamankan daerah Tihamah.
- 8) Al-Ula bin Hadhrami mengamankan daerah Bahrain.
- 9) Amru bin Ash diutus menghadapi suku Khuza'ah dan wadi'ah.
- 10) Khalid bin Said menghadapi pemberontak Irak dan Suriah.
- 11) Thuraifah dan Hajiz menghadapi kaum murtad dari suku Hawazin dan Tsaqif di Thaif.

Abu Bakar berpesan kepada setiap panglima pasukan agar mengajak kaum murtad untuk kembali kepada agama Allah Swt, dan patuh kepada Khalifah. Jika mereka menerima ajakan ini, maka mereka tidak akan diperangi. Tetapi, apabila membangkang mereka

akan berhadapan dengan pasukan islam sampai mereka kembali kepada agama Allah Swt, dan tunduk kepada Khalifah.

Betapa mulianya Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq. Disiplin dan Tanggungjawab dalam menegakkan ajaran agama. Santun dan peduli dalam memimpin negeri.

b. Menyardarkan orang yang tidak membayar zakat

Mengapa Khalifah Abu Bakar menyadarkan orang yang tidak membayar zakat? Mengeluarkan zakat adalah kewajiban agama. Harta zakat yang terkumpul harus diberikan kepada orang yang berhak menerimanya. Setelah Rasulullah wafat, banyak orang yang enggan membayar zakat. Abu Bakar merasa khawatir jika salah satu kewajiban agama mulai ditinggalkan, maka tidak mustahil kewajiban lainnya akan ditinggalkan juga, seperti sholat dan puasa, untuk itu harus segera diatasi.

Bagaimana kebijakan Abu Bakar ash Shiddiq dalam mengelola zakat? Khalifah Abu Bakar berlaku sangat adil dalam melakukan penarikan dan pemberian harta zakat. Ia tidak membedakan latar belakang dan status seseorang. Pada waktu beliau menerima harta kekayaan yang berlimpah dari negeri-negeri yang berhasil ditaklukan oleh kaum muslimin, beliau memberikan harta tersebut dengan pembagian yang sama. Dengan bijak beliau pernah menolak usulan. Umar bin Khattab agar kaum muslimin yang terdahulu diberi keistimewaan dari pada mualaf. Dengan santun ia

berkata “ Aku sadar sepenuhnya tentang kehebatan dan keunggulan orang-orang yang engkau sebutkan, tetapi hal itu akan dibalas oleh Allah Swt. Tetapi ini adalah masalah penghidupan, di mana persamaan lebih baik dari pada pengistimewaan”.

Apa tujuan Khalifah Abu Bakar dalam mengelola zakat? Abu Bakar ingin menciptakan kesejahteraan di antara masyarakat. Dia tidak menghendaki adanya jurang pemisah yang dalam antara golongan yang kaya dan yang miskin. Prinsip ini tidak berarti melarang seseorang untuk memiliki harta kekayaan. Beliau ingin menjadikan kesejahteraan dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat, sebagaimana yang diajarkan oleh Rasulullah saw.

c. Memperluas wilayah kekuasaan islam

Setelah berhasil mengatasi pemberontakan kaum murtad dan para nabi palsu, khalifah Abu Bakar ash Shiddiq mulai mempersiapkan pasukannya untuk memperluas wilayah kekuasaan islam. Tujuannya untuk menyiarkan islam keluar Jazirah Arab dan melindungi kaum muslimin dari kekuatan yang dapat mengancam kemampuan mereka.

Ada dua kerajaan besar di luar Islam yang dimungkinkan akan mengganggu kaum muslimin, yaitu Persia dan Romawi Timur, untuk itu, Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq berniat untuk menundukan daerah Persia. Pada bulan Muharram tahun 12H/633M, di bawah panglima perang muda yang bernama Musanna bin Harisah

al-Syaibani dan Khalid bin Walid pasukan muslim berhasil merebut kota Ubbulla di teluk Persia dan menewaskan panglima Hormuz.

Khalifah Abu Bakar juga membentuk pasukan baru dibawah panglima Iyad, Khalifah Abu Bakar juga berusaha menundukkan kekuasaan kekaisaran Romawi Timur di Suriah dan Palestina. Di bawah komando panglima perang seperti Abu Ubaidah bin Jarrah, Amr bin Ash, Syurahbil bin Hasanah, Yasid bin Abu Sufyan pasukan muslim berhasil menundukkan Suriah dan Palestina.

Kaisar Romawi yang bernama Heraklius berusaha menghadapi gerakan pasukan Islam. Pada bulan Jumadil Akhir tahun 13 H/Agustus 634 M terjadi perang antara pasukan Islam dengan pasukan Romawi, Pasukan Romawi berjumlah 240.000 prajurit, sedangkan pasukan Islam hanya berjumlah 40.000 tentara.

Perang ini disebut perang Yarmuk karena terjadi di daerah Yarmuk, saat perang berkobar, datang berita wafatnya Khaifah Abu Bakar ash Shiddiq, Khekalifahan dilanjutkan Umar Bin Khattab yang terpilih menjadi Amirul Mukminin.

d. Mengumpilkan Mushaf Al-Qur'an

Mengapa dilakukan pengumpulan al-Quran? Akibat perang, banyak korban jiwa berguguran. Banyak diantara mereka para penghafal al-Qur'an. Hal itu tentu dapat membahayakan keberadaan al-Qur'an. Al-Qur'an menjadi mungkin tidak dikenal lagi oleh umat Islam.

Dalam keadaan seperti itu Umar bin Khattab mengusulkan kepada Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq untuk mengumpulkan al-Qur'an. Pada mulanya Khalifah Abu Bakar menolak usulan Umar sebab pengumpulan al-Qur'an. Akhirnya, Khalifah Abu Bakar agar segera melakukan pengumpulan al-Qur'an. Akhirnya, Khalifah Abu Bakar menyetujui usulan tersebut.

Bagaimana pengumpulan al-Qur'an dilakukan? Abu Bakar kemudian menunjuk Zaid bin Tsabit sebagai panitia pengumpulan al-Qur'an. Karena Zaid bin Tsabit adalah seorang pemuda yang telah ditunjuk oleh Nabi Muhammad saw, sebagai salah seorang pencatat wahyu. Selain itu Zaid bin Tsabit juga telah menghafal al-Qur'an dengan baik.

Zaid bin Tsabit kemudian mengumpulkan tulisan baik yang tertulis pada kertas, kulit atau tulang belulang, pelepah kurma, tanah keras, maupun dari hafalan para sahabat. Untuk membuktikan bahwa apa yang dikumpulkannya adalah benar-benar wahyu, ia memperkuat dengan kesaksian dua orang muslim.

Akhirnya, Zaid bin Tsabit mampu menulis ulang al-Qur'an dalam lembaran-lembaran kertas secara utuh (mushaf). Dia kemudian menyerahkan mushaf al-Qur'an yang telah dibukukan itu kepada Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dan menyimpannya di rumah Khalifah hingga beliau wafat.

Demikian semangat Abu Bakar ash Shiddiq dalam membela dan memperjuangkan kebenaran Allah Swt, dan kemajuan umat.¹¹

B. Kajian tentang Metode Pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Peran (*role*) dapat diartikan cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.¹²

Pengajar melibatkan peserta didik dalam *role playing* karena satu atau lebih alasan dibawah ini :

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan yang diperoleh.
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidak-pastian yang meliputi pengetahuan.
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung.
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik.
- 9) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.

¹¹ Kementrian Agama RI, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2013), hal. 41-43

¹² Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual ...*, hal.80

- 10) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
- 11) Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- 12) Memberi feedback yang segera bagi pengajar dan peserta didik¹³

Dengan demikian, atas dipaparkannya alasan pengajar melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran metode *Role Playing* diharapkan peserta didik bisa mudah mengingat, dan menghafal dalam materi serta hasil belajar peserta didik bisa meningkat.

2. Aspek Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari¹⁴ :

- a. Mengambil peran (*Role-talking*), yaitu tekanan ekspektasi- ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh : berdasarkan pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seseorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi sosial.
- b. Membuat peran (*Role-making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk merubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinego-siasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

¹³ Hisyam Zaini, et.all., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 100

¹⁴ Ibid...hal. 98

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata.

Dalam melaksanakan metode *role playing*, maka perlu memperhatikan langkah-langkah metode *role playing*¹⁵ :

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan *sosiodrama* siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwa, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesedihan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu.

¹⁵ Roestiyah N. K., *Strategi Belajar Mengajar ...*, hal.91

- e. Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik dan berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut berperan harus menjadi penonton aktif. Disamping mendengarkan dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam berdialog.
- h. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

4. Prosedur Metode *Role Playing*

Pembelajaran dengan metode *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu :¹⁶

a. 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

¹⁶ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran ...*, hal. 26-28

menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh 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.

b. Memilih Permaian

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 memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan 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.

c. 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 kenewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

d. 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 terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

e. 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 menghentikan untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f. 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.

g. 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.

h. 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.

i. Guru mengajak siswa berbagai 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 memarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

5. Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing*

Role playing atau bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan

bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan *role playing* antara lain adalah:¹⁷

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.
- e. Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

6. Kelebihan Metode *Role Playing*

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran, pada dasarnya memberikan ketrampilan kepada siswa untuk berekspresi, memahami, dan menghayati peranan yang dimainkan.

Agar lebih jelas dalam pengertian bentuk kebaikan metode *role playing*, maka dibawah ini penulis kemukakan tentang kelebihan dari metode *role playing*, antara lain:

- 1) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bidang kerjasama.
- 2) Siswa bebas mengambil keputusan dan bebas berekspresi secara utuh.

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*...., hal.88

- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melaksanakan permainan.
- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang sulit dilupakan.
- 5) Sangat meenarik pada siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan mudah memetik butir-butih hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri sebagaimana dengan metode-metode yang lain.
- 8) Dengan metode ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran karena masalah-masalah budaya sangat berguna bagi mereka.
- 9) Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu.¹⁸

7. Kekurangan Metode *Role Playing*

Pada suatu metode pembelajaran dengan menggunakan bentuk apapun juga metode apapun pasti ada yang namanya kekurangan didalamnya, begitu juga pada implementasi metode *role plying* ini juga sudah pasti ada kekurangannya.

Di bawah ini akan dipaparkan oleh penulis dari beberapa kelemahan pada metode *role playing* menurut Abdorrakhman Gintings, kelemahan metode *role playing*, antara lain:¹⁹

- 1) Tidak semua guru menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi yang nyata.

¹⁸ Roestiyah N. K, *Strategi Belajar Mengajar.....*, hal. 93

¹⁹ Abdorrakhman Gintings, *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hal. 57

- 2) Tidak semua guru memiliki kompetensi merancang kegiatan simulasi
- 3) Memerlukan persiapan dan penyiapan yang matang serta membutuhkan banyak waktu dan sumberdaya lainnya.
- 4) Jika skenario pembelajaran tidak dirancang dengan cermat dan tidak dilaksanakan dengan serius justru akan menjadi kegiatan yang sia-sia dan perubahan dalam ketiga ranah perilaku tidak akan tercapai.
- 5) Jika waktu terbatas, tidak seluruh waktu pembelajaran dapat dituntaskan sehingga tidak semua kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa dapat tercapai.
- 6) Terdapat kemungkinan siswa tidak serius dalam memainkan perannya sehingga kegiatan simulasi menjadi ajang saling cemooh diantara mereka.

C. Kajian tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.²⁰ Definisi lain hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²¹

Dalam proses belajar mengajar adalah proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada

²⁰Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 77

²¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

individu yang belajar tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku berbeda dengan hasil belajar yang berbeda pula.

Dari hasil belajar siswa tersebut diperlukan hasil belajar yang dibuat oleh guru hendaknya memenuhi kriteria berikut :

- a. Merinci hasil belajar peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan dikaitkan dengan penilaian yang bermanfaat bagi pengembangan peserta didik.
- b. Memberikan informasi yang jelas, komprehensif dan akurat.
- c. Menjamin orang tua mendapatkan informasi secepatnya bilamana anaknya bermasalah dalam belajarnya.²²

Dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dalam proses pembelajaran baik berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dari seorang siswa.

2. 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.²³ Sedangkan menurut Gagne dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono membagi lima kategori hasil belajar, yakni:²⁴

a) Informasi Verbal

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

²² Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...* hal. 175

²³ Nana Sudjana, *Penilaian....*, hal. 22

²⁴ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), hal. 217-220

b) Kemahiran Intelektual

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

c) Pengaturan Kegiatan Kognitif

Yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.

d) Sikap

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

e) Keterampilan Motorik

Yaitu apabila seorang siswa yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerak 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:²⁵

²⁵Nana Sudjana, *Penilaian...*, hal. 22-23

a. 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.

b. Ranah Afektif

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

c. 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.

D. Pembelajaran SKI Pokok Bahasan Perjuangan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah dengan Metode *Role Playing*

1. Memberikan Naskah drama dan mengatur murid ke dalam kelompok

Sebelumnya guru memberikan naskah drama para siswa membaca dan memahami materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, guru membagi kelas menjadi 3 kelompok besar, karena kelas V berjumlah 31 peserta didik, maka 2 kelompok beranggotakan 10 peserta didik dan 1 kelompok beranggotakan 11 peserta didik. Setelah semua bergabung dengan kelompok masing-masing, guru membagi naskah drama kepada masing-masing, kemudian siswa dengan kelompoknya membagi tiap-tiap tokoh kepada masing-masing anak, mereka saling memahami dan belajar karakter serta alur dalam naskah drama.

Setiap kelompok mempelajari naskah drama dengan materi apa yang akan diperankannya dalam penelitian ini, peneliti memilih materi Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah yang terdiri dari 4 sub bab cerita yaitu, masa Khalifah menadarkan kaum murtad dan Nabi palsu, masa Khalifah menadarkan orang yang tidak membayar zakat, masa Khalifah memperluas wilayah kekuasaan Islam dan masa Khalifah mengumpulkan mushaf al-Qur'an. Masing-masing kelompok tidak diperkenankan memilih salah satu cerita, akan tetapi guru yang akan memberikan cerita tersebut secara acak sehingga siswa mau belajar dan memahami alur serta tokoh yang akan diperankannya.

2. Melakukan penataan panggung

Para anggota kelompok mempersiapkan kebutuhan apa yang akan digunakan untuk memerankan drama di depan kelas, seperti bangku yang digunakan untuk duduk, atau penggaris ataupun sapu yang akan digunakan untuk berperang penggaris digunakan sebagai pedang dan sapu digunakan untuk tombak.

3. Memainkan peran

Masing-masing kelompok bermain perannya di depan kelas secara bergantian, ketika ada kelompok yang sedang bermain peran di depan kelas, kelompok yang lain tidak hanya melihat saja, melainkan juga harus memperhatikan isi dari cerita serta mengevaluasi peran yang dibawakan kelompok tersebut.

4. Diskusi dan evaluasi

Siswa dengan kelompoknya berdiskusi dan mengevaluasi atau memberi pendapat tentang perang yang telah dilakukannya, selain itu juga mengevaluasi dan berdiskusi tentang penampilan dan isi dari cerita kelompok lain

5. Berbagi pengalaman, tanya jawab dan kesimpulan

Disini masing-masing kelompok diberikan pertanyaan tentang kesimpulan isi cerita serta isi cerita kelompok lainnya, selain itu juga siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang peran yang sudah dilakukan.

Pada penelitian ini peneliti menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran SKI pokok bahasan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah. Dalam pembelajaran ini, peran peneliti bertindak sebagai fasilitator. Peneliti mengamati alur berjalannya cerita, apabila keluar dari alur segera peneliti membenarkan jalannya cerita sehingga peserta didik tidak kebingungan dalam memerankan drama.

Pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* ini, siswa secara langsung berperan menjadi tokoh tersebut, mereka juga harus menguasai karakter yang ada pada tokoh, dengan demikian daya ingat siswa dengan masing-masing tokoh sangat kuat, karena mereka selain bermain menjadi tokoh mereka juga telah menghafal kejadian-kejadian yang ada pada tokoh dan cerita tersebut.

Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Penerapan model pembelajaran metode *Role Playing* khususnya pokok bahasan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah berarti pembelajaran melalui membaca setelah itu memahami karakter, mengingat kejadian, kemudiannya memerankannya dalam drama.

Proses pembelajaran Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah ini, diawali dengan guru menyampaikan materi yang akan

dipelajari, guru membagi kelompok menjadi 3 kelompok besar. Dua kelompok terdiri dari 10 anggota peserta didik dan 1 kelompok terdiri dari 11 anggota peserta didik. Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk bergabung dengan kelompoknya, setelah itu guru membagi naskah drama kepada masing-masing kelompok, guru memberikan sedikit ulasan tentang materi yang akan dipelajari dan diperankannya di depan kelas, Selanjutnya guru menyuruh siswa membagi peran tokoh dalam naskah drama tersebut kepada masing-masing anak, Masing-masing siswa mempelajari alur dari cerita serta memahami karakter yang ada pada masing-masing tokoh yang akan diperankannya.

Masing-masing kelompok saling bermain peran di depan kelas dengan bergantian, apabila ada salah satu kelompok yang sedang bermain peran di depan kelas, kelompok lain mengevaluasi jalannya serta memperhatikan isi dari cerita tersebut. Kemudian peneliti memberikan umpan kepada masing-masing kelompok untuk menyimpulkan isi dari cerita yang telah dibawakannya atau diperankannya serta memberikan pertanyaan kepada kelompok lain. Selanjutnya peneliti dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan dan mengevaluasi inti dari isi cerita masing-masing kelompok.

Melalui metode pembelajaran ini, siswa belajar melalui keaktifan untuk berbicara, saling bekerjasama dalam suatu kelompok, memahami serta mengingat karakter sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya kegiatan penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda maupun dengan mata pelajaran yang sama. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Indah Mauladatul Hassanah dengan judul “ Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlaq siswa kelas III A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung 2013”. Hasil penelitian dikemukakan bahwa hasilbelajar siswa mengalami peningkatan dengan prosentase keberhasilan pre test 70%, post test siklus I 70%, dan post test siklus II mengalami peningkatan cukup signifikan yaitu 85%, maka penggunaan metode ini dengan materi pokok Akhlaq Terpuji mempunyai pengaruh positif dan dapat meningkatkan hasil belajar terhadap pembelajaran yang telah disampaikan peneliti.²⁶
2. Penelitian juga dilakukan oleh Aminatu Sholichah dengan judul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Pokok Bahasan Lingkungan Sekolah Siswa kelas V MIN Pucung Ngantru Tulungagung 2012/2013”. Hasil penelitian dikemukakan dari setiap siklus yang diperoleh dari hasil observasi peneliti dan peserta didik, hasil catatan lapangan, hasil wawancara, dan hasil post test siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik

²⁶ Indah Muladatul Hassanah dengan judul “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akhidah Akhlaq siswa kelas IIIA MIN Pandansari Ngunut Tulungagung 2013*”, (Tulungagung: skripsi tidak diterbitkan, 2013)

dari setiap siklus pada pokok bahasan lingkungan sekolah. Pada pre test menunjukkan tingkat ketuntasan belajar rata-rata 20%, post test siklus I 56% dan post test siklus II 82,5%.²⁷

3. Penelitian ini telah dilakukan juga oleh Nofi Endarsari dengan judul “Upaya Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PKN Kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung 2011/2012”. Hasil penelitian dikemukakan sebagai berikut prosentase keberhasilan digunakan nilai hasil observasi pada siklus I pengamatan aktivitas peneliti 72%, aktivitas siswa 76,6% ini merupakan dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II pengamatan aktivitas peneliti 91%, aktivitas siswa 92,22% masuk dalam kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada pre test adalah 66,25%, post test siklus I 73,75%, post test siklus II meningkat 5% menjadi 78,75%. Nilai hasil belajar ini tingkat keberhasilannya pada kriteria sangat baik.²⁸

Untuk mempermudah memaparkan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel 2.1 sebagai berikut:

²⁷ Aminatu Sholichah dengan judul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Pokok Bahasan Lingkungan Sekolah Pada Siswa Kelas V MIN Pucung Ngantru Tulungagung 2012/2013”, (Tulungagung: skripsi tidak diterbitkan,2013)

²⁸ Nofi Endarsari dengan judul “ Upaya Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PKN Kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung 2011/2012”, (Tulungagung: skripsi tidak diterbitkan,2012)

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Aspek Penelitian	Penelitian Terdahulu		
	1	2	3
Peneliti	Indah Mauladatul Hassanah	Aminatu Sholichah	Nofi Endarsari
Judul Penelitian	Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akhidah Peserta Didik Kelas IIIA MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun 2012/2013	Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Pokok Bahasan Lingkungan Sekolah Pada Siswa Kelas V MIN Pucung Ngantru Tulungagung Tahun 2012/2013	Upaya Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PKN Kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung Tahun 2011/2012
Metode Penelitian	Penelitian Tindakan Kelas	Penelitian Tindakan Kelas	Penelitian Tindakan Kelas
Lokasi	MIN Pandansari Ngunut Tulungagung	MIN Pucung Ngantru Tulungagung	MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung
Subjek Penelitian	Peserta Didik Kelas IIIA	Peserta Didik Kelas V	Peserta Didik Kelas III
Pokok Bahasan	Akhlaq Terpuji	Lingkungan Sekolah	Pentingnya harga diri

Lanjutan tabel 2.1...

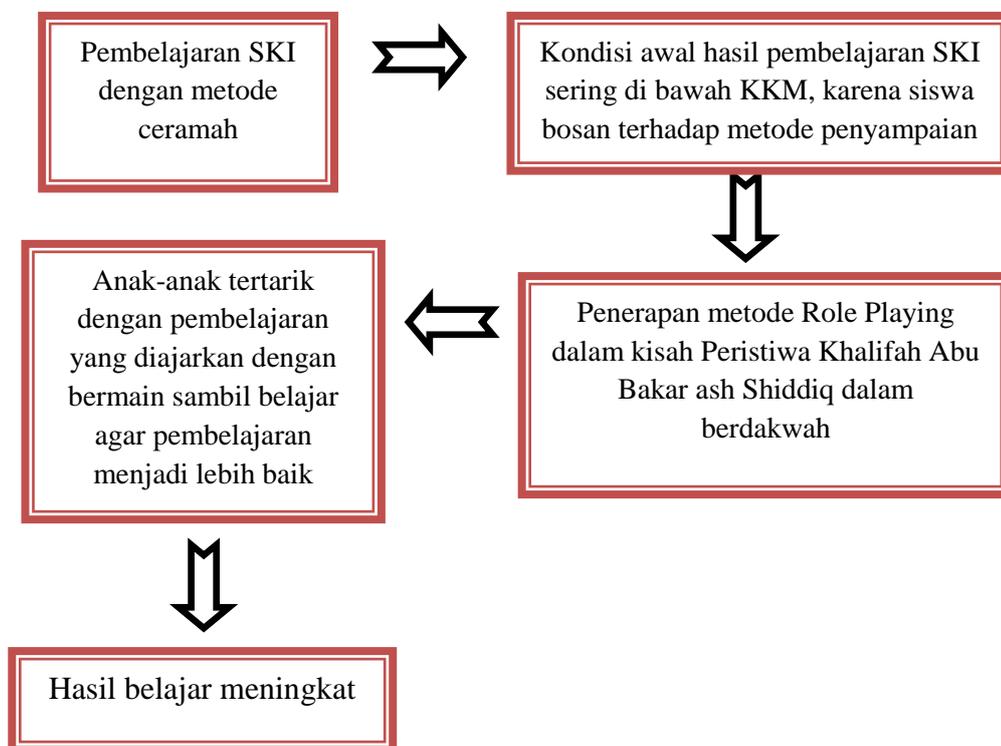
Hasil Penelitian	Prosentase keberhasilan pre test 70%, post test siklus I 70% dan post test siklus II mengalami peningkatan cukup signifikan yaitu 85%, maka dari itu penggunaan metode ini mempunyai pengaruh positif terhadap pembelajaran yang telah disampaikan peneliti.	Dari setiap siklus yang diperoleh dari hasil observasi peneliti dan peserta didik, hasil catatan lapangan, hasil wawancara, dan hasil post test siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari setiap siklus pada pokok bahasan lingkungan sekolah. Pada pre test menunjukkan tingkat ketuntasan belajar rata-rata 20%, post test siklus I 56% dan post test siklus II 82,5%.	prosentase keberhasilan digunakan nilai hasil observasi pada siklus I pengamatan aktivitas peneliti 72%, aktivitas siswa 76,6% ini merupakan dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II pengamatan aktivitas peneliti 91%, aktivitas siswa 92,22% masuk dalam kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada pre test adalah 66,25%, post test siklus I 73,75%, post test siklus II meningkat 5% menjadi 78,75%. Nilai hasil belajar ini tingkat keberhasilannya pada kriteria sangat baik
Tahun Penelitian	2012/2013	2012/2013	2011/2012

Terdapat perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan ketiga penelitian terdahulu tersebut adalah lokasi penelitian saya adalah MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung, subjek penelitian peserta didik kelas V mata pelajaran SKI, pokok bahasan perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah secara optimal, permasalahan penelitian adalah

hasil belajar peserta didik. Walaupun terdapat persamaan metode, namun tetap terdapat perbedaan pada lokasi penelitian dan tahun penelitian.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan peneliti akan menggambarkan keefektifan hubungan konseptual antara tindakan yang akan dilakukan dan hasil-hasil tindakan yang akan diharapkan. Adapun bagan pelaksanaannya adalah sebagai berikut :



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