

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Tinjauan Tentang Metode *Role Playing*

A. Pengertian Metode

Metode (*method*) secara harfiah berarti cara, selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa *griek*, *Methoda* (melalui atau melewati), dan *Hodos* (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah prosedur atau proses yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif. Dan yang lebih penting adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menghasilkan belajar.⁸

Sedangkan menurut Wina Sanjaya metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.⁹

⁸Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Rosda, 2007), hal. 136

⁹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Persada Media, 2006), hal. 147

Secara umum metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar mengajar yang telah di rencanakan. Metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuannya. Untuk menetapkan lebih dulu apakah sebuah metode dapat disebut baik, diperlukan patokan yang bersumber dari beberapa faktor. Faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai. Khususnya mengenai metode mengajar di dalam kelas selain dari faktor tujuan, juga faktor murid, faktor situasi dan faktor guru menentukan efektif tidaknya sebuah metode. Dengan demikian maka metode pembelajaran sangat menyesuaikan kepada siswa, guru dan keadaan kelas.

Seperti yang dijelaskan dalam surah An-Nahl ayat 125 mengenai metode pembelajaran yaitu,

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“(Wahai Nabi Muhammad SAW), serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu. Dialah yang lebih mengetahui

(tentang siapa yang tersesat dan jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”¹⁰

Dari surah An-Nahl diatas terdapat 3 metode pembelajaran diantaranya:

- a. Metode Hikmah
- b. Metode Nasihat/Pengajaran yang Baik (*Maidzhah Hasanah*)
- c. Metode Diskusi (*jidat*)

Metode apapun yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran, yang perlu di perhatikan adalah pembelajaran harus berpusat kepada peserta didik, guru harus memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya agar dapat memperoleh pengalaman nyata, dan guru harus memancing rasa ingin tahu.

B. Pengertian *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

¹⁰QS. An-Nahl: 125

Role Playing (bermain peran) adalah beracting sesuai dengan peran yang telah di tentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.¹¹

Sebagaimana disebutkan bahwa banyak sekali strategi baru dalam pembelajaran. Dari berbagai strategi baru dalam pembelajaran tersebut, sebenarnya bisa digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan Islam. Hal ini sebagai upaya pengembangan dari metode-metode lama yang kadang dianggap kurang banyak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode *Role Playing*, metode ini adalah salah satu model dalam model pembelajaran sosial. Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode yang digunakan untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian. Teknik ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukkan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Pada penelitian ini metode pembelajaran yang akan di bahas yakni metode bermain peran (*Role Playing*). Pengertian bermain peran juga bisa diartikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar. Melalui kegiatan belajar yang

¹¹Wahab Abdul Aziz, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 109

menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Metode *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.¹²

Bermain peran atau sosio drama juga diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya di gunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.¹³

Simulasi berasal dari bahasa Inggris "*simulation*" artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan "melakukan sesuatu" dalam kondisi tidak nyata.¹⁴ Permainan simulasi menggabungkan unsur-

¹²M. Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 24

¹³Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 199

¹⁴Triyo Supriyanto dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), hal. 31

unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.¹⁵

Metode sosiodrama atau bermain peran juga diartikan penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang siswa untuk memerankannya.

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi yang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Ada beberapa tokoh mendefinisikan bermain peran sebagai berikut:

1. Ginnot menjelaskan bahwa bermain peran merupakan seperangkat prosedur yang di gunakan untuk melakukan konseling dengan anak

¹⁵Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 77

melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan dan alat permainan.

2. Van Fleet menyatakan bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah. bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki *interpersonal skill* yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.¹⁶
3. Hamalik menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran karena pada umumnya siswa menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas.¹⁷

Jadi dapat di simpulkan metode bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam

¹⁶Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 20-22

¹⁷Dirdjosoemarto dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal.50-56

menganalisis keadaan sosial. Khususnya masalah antar manusia. Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin di sampaikan.

Rancangan atau desain dari metode bermain yakni mulai pemberian materi kepada siswa. Setelah itu pengenalan metode bermain peran kepada siswa berikut langkah-langkahnya. Dan evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan secara bersama.

C. Langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah metode bermain peran ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu¹⁸:

a. Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan di dimainkan oleh mereka. Guru menjelaskan watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan sesuatu hal yang bagi semua orang perlu menguasainya.

b. Memilih pemain

Memilih bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk siswa yang kiranya memiliki sifat yang hampir sama dengan pelaku yang akan di perankan.

¹⁸Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 26-28

c. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilaksanakan secara sederhana, seperti membahasa skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

d. Guru mengajak beberapa siswa sebagai pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting di catat 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.

e. Permainan “bermain peran” dimulai

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

f. Guru dan siswa mendiskusikan permainan

Guru dan 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). Adapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

g. Permainan diulang

Permainan diulang pun dimulai, setelah di sepakati 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 realita. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan.

i. Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan di lanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Bermian peran bisa berbentuk memerankan dialog tokoh-tokoh dalam sejarah atau memerankan diri atau kelompok sebagai ahli sejarah. Bentuk yang pertama bisa mengajak peserta didik untuk menjiwai karakter atau tokoh sejarah. Dengan cara ini, siswa merasakan dirinya sebagai aktor sejarah dan akan sangat berkesan bagi mereka. Dialog-dialog yang dipakai diusahakan untuk sederhana dengan tanpa meninggalkan gagasan-gagasan utamanya.

Langkah-langkah :

1. Susun/siapkan skenario
2. Tunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
3. Bentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 siswa atau sesuai dengan kebutuhan
4. Beri penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Panggil para siswa yang sudah di tunjuk untuk memainkan skenario tersebut
6. Minta masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang diperagakan
7. Beri kertas kepada peserta didik sebagai audiens setelah sesuai pementasan untuk membahas masalah yang diangkat
8. Minta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Berikan kesimpulan secara umum

Adapun perencanaan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran:

- a. Persiapan untuk bermain peran (*Role Playing*)
 - 1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
 - 2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang di hadapi.
- b. Memilih teman
 - 1) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa

- 2) Sebisa mungkin pilih pemain yang mengenali peran yang akan dibawakannya
- 3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
- 4) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memerankan dua peran sekaligus
- 5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
- 6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya

c. Mempersiapkan penonton

- 1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
- 2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya mereka berperilaku
- 3) Persiapan para pemain
- 4) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru
- 5) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang harus dikerjakan
- 6) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan tapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
- 7) Siapkan tempat dengan baik

D. Tujuan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Tujuan penerapan metode bermain peran ini adalah:¹⁹

- a. Memberikan pengalaman yang konkret dari apa yang telah di pelajari
- b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- c. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
- d. Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang konkret
- e. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa atau siswa menyediakan saran untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan

E. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Kelebihan metode bermain peran adalah:

- a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain peran para anggota lainnya di tuntutan untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga muncul bibit seni drama dari sekolah.
- d) Kerja sama anggota kelompok dapat dibina sebaik-baiknya.

¹⁹Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Grup, 2008), hal. 84

- e) Siswa terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²⁰

F. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Kelemahan dalam metode bermain peran yaitu:

- a) Situasi sosial yang di ciptakan merupakan situasi yang memiliki kekurangan kualitas emosional dengan situasi sosial sebenarnya.
- b) Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak cemerlang untuk memecahkan sebuah masalah.
- c) Perbedaan adat istiadat, kebiasaan dan kehidupan dalam masyarakat akan mempersulit pengaplikasian metode ini.
- d) Kadang-kadang anak tidak mau memerankan karena malu.
- e) Metode ini memerlukan waktu yang panjang
- f) Guru yang kurang bijaksana tujuan yang di capai tidak memuaskan.
- g) Memerlukan tempat yang luas, jika tempat bermain sempit kurang bebas.

Metode *Role Playing* ini tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal ini harus di mengerti dan di maklumi oleh guru.

²⁰Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 89-90

2. Tinjauan Tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

A. Konsep Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

a. Sejarah

Secara etimologi, sejarah berarti riwayat atau kisah. Dalam bahasa Arab, sejarah dengan tarikh yang mengandung arti ketentuan masa atau waktu. Sebagian orang berpendapat bahwa sejarah sepadan dengan kata *syajaratun* yang berarti pohon (kehidupan).²¹ Sedangkan secara terminologi sejarah ialah proses perjuangan manusia untuk mencapai penghidupan kemanusiaan yang lebih sempurna dan sebagai ilmu yang berusaha mewariskan pengetahuan tentang masa lalu suatu masyarakat tertentu. Sejarah juga merupakan gambaran tentang kenyataan-kenyataan masa lampau yang dengan menggunakan indranya serta memberi kepahaman makna yang terkandung dalam gambaran itu.

b. Kebudayaan

Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat, serta kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai bagian dari masyarakat. Secara singkat dan sederhana,

²¹William H. Frederick dan Soeri Soeroto, *Pengembangan Sejarah Indonesia Sebelum, dan Sesudah Revolusi*, (Jakarta: LP3ES), hal. 1

sebagaimana di pahami secara umum, kebudayaan adalah “semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat”.²²

Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya, agar kekuatan serta hasilnya dapat di gunakan untuk keperluan masyarakat. Rasa yang meliputi jiwa manusia , mewujudkan segala kaidah dan nilai-nilai sosial yang perlu untuk mengatur masalah-masalah kemasyarakatan dalam arti yang luas. Agama, ideologi, kebatinan dan kesenian yang merupakan hasil karya jiwa manusia yang hidup sebagai anggota masyarakat, termasuk yang hidup di dalamnya.

Cipta merupakan kemampuan mental, kemampuan berfikir orang-orang yang hidup di masyarakat, antara lain menghasilkan filsafat serta ilmu pengetahuan. Cipta bisa berbentuk teori murni dan bisa juga telah disusun sehingga dapat langsung diamalkan oleh masyarakat. Semua karya, rasa dan cipta, dikuasai oleh karsa orang-orang yang menentukan kegunaannya agar sesuai dengan kepentingan sebagian besar ata seluruh masyarakat.

c. Islam

Dari segi etimologi Islam berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata *salima* yang mengandung arti selamat, sentosa, dan damai. Dari kata *salima* selanjutnya diubah menjadi bentuk *aslama*

²²Selo Soemardjan dan Solaeman Soemardi, *Setangkai Bunga Sosiologi*, (Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1964), hal. 113

yang berarti berserah diri masuk dalam kedamaian. Sehingga dapat di tarik sebuah kesimpulan bahwa kata Islam dari segi etimologi mengandung arti patuh, tunduk, taat dan berserah diri kepada Allah SWT.²³

Adapun Islam dari segi terminologi (Islam sebagai agama) adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Tuhan kepada masyarakat manusia melalui Nabi Muhammad SAW sebagai rasul.²⁴

Agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW dan dibawa oleh nabi-nabi sebelumnya dinamakan Islam, karena menunjukkan hakikat dan esensi agama tersebut. Arti kata Islam adalah masuk dalam perdamaian, dan seorang muslim adalah orang yang membuat perdamaian dengan Tuhan dan dengan manusia. Damai dengan Tuhan berarti tunduk dan patuh secara menyeluruh kepada kehendaknya, sedangkan damai dengan manusia tidak hanya berarti meninggalkan pekerjaan pekerjaan buruk dan menyakitkan orang lain, tetapi juga berbuat baik kepada orang lain.

Jika ketiga kata diatas “Sejarah, Kebudayaan, Islam” di gabungkan maka menjadi “Sejarah Kebudayaan Islam” berangkat dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan “Sejarah Kebudayaan Islam” adalah catatan

²³Rosihon Anwar, *Pengantar Study Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 13-14

²⁴Harun Nasution, *Islam ditinjau dari Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: UI Press, 1985), hal

lengkap tentang segala sesuatu yang dihasilkan oleh umat Islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Islam dari masa lampau hingga masa kini. Sebagai generasi umat Islam, perlu untuk mengetahui perkembangan sejarah perkembangan kebudayaan Islam sehingga sampai sekarang. Hal ini bertujuan untuk menambah dan meningkatkan kemantapan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Pengertian sejarah dapat dilihat dari dua aspek, yaitu arti bahasa dan aspek istilah. Apabila ditinjau dari aspek bahasa, maka kata sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu *syajarotun*, yang artinya pohon. Sedang kata sejarah menurut istilah adalah peristiwa yang terjadi pada masa lampau, yang berkaitan dengan berbagai proses kehidupan manusia, dan dipelajari dimasa kini untuk diambil hikmahnya bagi perjalanan kehidupan manusia dimasa-masa mendatang.²⁵

Secara bahasa, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, *buddhaya*, yaitu bentuk jamak dari kata *buddhi*, yang artinya budi atau akal. Budaya juga diartikan sebagai daya dari budi yang berupa cipta,

²⁵Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*, (Semarang: PT. Karta Toha Putra, 2009), hal. 4

rasa, karsa, dan rasa manusia. Sedang kebudayaan merupakan hasil dari cipta, rasa dan karsa.²⁶

Kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti kepercayaan kesenian dan adat istiadat. Dengan demikian, pengertian sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian peristiwa yang kompleks yang berkaitan dengan agama Islam yang terjadi pada masa lampau. Sehingga mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dinilai penting untuk di ajarkan. Sebab dengan mengetahui sejarah umat Islam yang terdahulu di harapkan siswa dapat mengambil ibrah dari kisah yang telah di paparkan oleh mereka agar kelak dapat dijadikan pedoman hidup.²⁷

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia.²⁸

²⁶*Ibid*, hal. 5

²⁷Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah Kebudayaan*, hal.7

²⁸Direktorat Jendral Pendidikan Islam, *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia, 2010), hal. iv

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa arti sejarah adalah suatu peristiwa atau kejadian masa lampau pada diri individu dan masyarakat untuk mencapai kebenaran suatu penjelasan tentang sebab-sebab dan asal usul segala sesuatu, suatu pengetahuan yang mendalam tentang bagaimana dan mengapa peristiwa-peristiwa itu terjadi. Dari segala kejadian-kejadian tersebut kiranya dapat mengantarkan manusia kepada sebuah kebenaran dan ketakwaan kepada Allah Yang Maha Esa.

2. Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Adapun tujuan dari mempelajari SKI pada dasarnya mempelajari sejarah kebudayaan Islam bertujuan untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan umat manusia. Maju mundurnya suatu kebudayaan juga menunjukkan perkembangan kehidupan manusia. Selain itu, maju mundurnya kebudayaan membuktikan bahwa kebaikan dan kejahatan merupakan bagian dari kehidupan. Kebaikan membawa ke arah kemajuan kebudayaan, sedangkan kejahatan membawa kearah kemunduran kebudayaan.²⁹

Kisah-kisah ini di paparkan dengan tujuan agar manusia mengambil ibrah (pelajaran) darinya, Allah berfirman sebagai berikut Q.S Huud ayat 120 :

²⁹Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah Kebudayaan*, hal. 8

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ
وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: Dan semua kisah dari rasul-rasul kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya kami teguhkan hatimu, dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan pelajaran bagi orang-orang yang beriman (Q.S Huud : 120).³⁰

Selain itu tujuan mempelajari SKI sebagai berikut:

- a. Memberi pengetahuan tentang sejarah Agama Islam kepada para siswa.
 - b. Mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
 - c. Menanamkan penghayatan dan kemampuan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk berdasarkan hasil mencermati fakta sejarah yang ada.
 - d. Membekali siswa untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.
 - e. Untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan manusia.³¹
3. Fungsi dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Adapun fungsi dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam antara lain sebagai berikut:

³⁰QS. Huud: 120

³¹Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah Kebudayaan* , hal. 8

- a. Fungsi edukatif, sejarah menegaskan kepada siswa tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.
- b. Fungsi ilmunan, melalui sejarah siswa memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.
- c. Fungsi transformasi, sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.³²
- d. Fungsi inspiratif, sejarah kebudayaan Islam memberikan inspirasi mengenai gagasan-gagasan dan konsep-konsep yang dapat digunakan untuk memecahkan persoalan-persoalan masa kini, khususnya yang berkaitan dengan semangat untuk mewujudkan identitas sebagai masyarakat Islam.
- e. Fungsi rekreatif, melalui membaca dan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam seakan-akan kita melakukan perlawatan Sejarah Kebudayaan Islam karena menerobos batas waktu dan tempat menuju zaman masa lampau untuk mengikuti setiap peristiwa yang terjadi.
- f. Fungsi instruktif, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bidang keilmuan yang diyakini dapat menunjang keterampilan-keterampilan.

Zakiah Darajat dan kawan-kawan dalam bukunya yang berjudul "*Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*" menegaskan

³²idb4.wikispaces.com/file/view/fz4004+hubungan+antara+minat+dengan+prestasi+belajar+siswa+bidang+study+sejarah+kebudayaan+islam (diakses pada Selasa, 16 Januari 2018 pukul 09.00 WIB)

bahwa fungsi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada hakikatnya adalah membantu meningkatkan iman peserta didik dalam rangka pembentukan pribadi muslim, disamping memupuk rasa kecintaan dan kekaguman terhadap Islam dan kebudayaannya, memberi bekal kepada peserta didik dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan mereka bila mereka putus sekolah, mendukung perkembangan Islam masa kini dan mendatang disamping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna Islam bagi kepentingan kebudayaan umat manusia.³³

Kartodirdjo seperti yang dikutip oleh Hariyono dalam buku *Mempelajari Sejarah Secara Efektif* menjelaskan bahawa fungsi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam antara lain sebagai berikut:

- a. Melalui pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik mendapatkan inspirasi untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik lagi dari kisah-kisah yang benar-benar terjadi dan dialami secara langsung oleh pelaku.
- b. Membantu memupuk kebiasaan berfikir peserta didik secara kontekstual terutama dalam hal meruang dan mewaktu, tanpa menghilangkan hakikat perubahan yang terjadi dalam proses sosio kultural masyarakat Islam.

³³Zakiah Darajat dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 1999), hal. 175

- c. Membangkitkan perhatian dan minat peserta didik kepada sejarah masyarakat Islam sebagai satu kesatuan komunitas.³⁴

4. Manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Adapun manfaat yang dapat kita rasakan ketika kita mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam adalah:

- a. Merasa bangga dan mencintai kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- b. Berpartisipasi memelihara peninggalan-peninggalan masa lalu dengan cara mempelajari, menelaah, meneliti, dan mengambil manfaat dari pengalaman-pengalaman tersebut.
- c. Meneladani perilaku yang baik dari tokoh-tokoh terdahulu.
- d. Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.³⁵

B. Prinsip Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Adapun prinsip materi yang diajarkan kepada siswa meliputi:

- a. Berpusat pada siswa
- b. Belajar dengan melakukan
- c. Mengembangkan kemampuan sosial kognitif dan emosional
- d. Mengembangkan keingintahuan
- e. Mengembangkan pemecahan masalah

³⁴Hariyanto, *Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya Cet.1), hal. 191

³⁵Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah Kebudayaan* , hal. 8

- f. Mengembangkan kreatifitas peserta didik
- g. Mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi
- h. Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik

Selain prinsip tersebut, adapun pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara garis besar diantaranya:

- a. Untuk melestarikan identitas kelompok dan memperkuat daya tahan kelompok itu bagi kelangsungan hidupnya.
- b. Sejarah berguna sebagai pengambilan pelajaran dan tauladan dari contoh dimasa lampau, sehingga sejarah memberikan azaz manfaat secara lebih khusus demi kelangsungan hidupnya.
- c. Sejarah berfungsi sebagai sarana pemahaman mengenai hidup dan mati.³⁶
- d. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- e. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan di dasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.

Lebih lanjut, pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, selain seperti yang telah dijelaskan diatas, dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah, Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu bagian mata

³⁶Hamid Fahmi Zarasyi, *Metodologi Pengkajian Islam: Pengalaman Indonesia-Malasya*, (Gontor: ISID, 2008), hal. 333

pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pegangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan, pengamatan dan pembiasaan yang dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan demikian dapat menjadikan seseorang bersifat dan bersikap toleransi, fleksibel serta berwawasan luas.

C. Prosedur Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan para khulafaur rosyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Al-Uyubbiyah, sampai dengan perkembangan Islam di Indonesia.

Prosedur pemahaman pembelajaran SKI ini meliputi urutan-urutan materi SKI yang akan diajarkan oleh guru.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:³⁷

- a. Pengertian dan tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam
 1. Pengertian Sejarah kebudayaan Islam (SKI)

³⁷Buku Ajar Siswa Madrasah Tsanawiyah

2. Tujuan dan manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 3. Bentuk-bentuk kebudayaan Islam
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah
1. Misi dakwah Nabi Muhammad SAW
 2. Ibrah misi dakwah Nabi Muhammad SAW
 3. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad SAW
- c. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
1. Madinah sebelum kedatangan Islam
 2. Membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan
 3. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad SAW
- d. Memahami peradaban Islam pada masa khulafaurrosyidin
1. Prestasi khulafaurrasyidin
 2. Ibrah kepemimpinan khulafaurrasyidin
 3. Gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah
1. Sejarah berdirinya Dinasti Umayyah
 2. Perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Umayyah
 3. Perkembangan ilmu pengetahuan

4. Ibrah perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Umayyah
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
1. Sejarah berdirinya Dinasti Umayyah
 2. Perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Umayyah
 3. Perkembangan ilmu pengetahuan
 4. Ibrah perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Umayyah
- g. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah
1. Sejarah berdirinya Dinasti Al-Ayyubiyah
 2. Perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah
 3. Mengidentifikasi tokoh ilmuwan muslim dan perannya dalam kemajuan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah
 4. Ibrah dari perkembangan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Dinasti Al-Ayyubiyah
- h. Memahami perkembangan Islam di Indonesia
1. Sejarah masuknya Islam di Nusantara
 2. Sejarah beberapa kerajaan Islam di Jawa, Sumatra, Sulawesi

3. Tokoh dan perannya dalam perkembangan Islam di Indonesia
4. Meneladani semangat para tokoh Islam di Indonesia

D. Penelitian Terdahulu

Untuk memperlihatkan keoriginalitas penelitian, peneliti memperlihatkan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Ada beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan bahan telaah oleh peneliti. Hasil penelitian tersebut diantaranya:

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Khairun Ni'mah, jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Skripsi yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri". Temuan dari penelitian ini adanya keaktifan siswa yang diukur dengan lembar penilaian keaktifan individu serta penilaian keaktifan dalam kelompok sangat berpengaruh sehingga dapat dilihat bahwa keaktifan dan kepercayaan diri sendiri dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dedi Rizkia Saputra, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Skripsi yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo Klaten". Temuan dari penelitian ini adanya peningkatan pemahaman materi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami

peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adelia Shinta Dewi, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Skripsi ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN Purwodadi 3 Kecamatan Blimbing Kota Malang”. Temuan penelitian atau hasil penelitiannya bahwa penerapan metode *Role Playing* telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3. Hal ini tampak dari peroleh observasi tentang aktivitas siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang dijelaskan diatas, akan tetapi saling terkait dan mendukung. Dari penelitian diatas metode *Role Playing* di gunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa, tetapi pada penelitian ini metode *Role Playing* digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep, prinsip, dan prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MTs Nurul Huda Pule.

E. Kerangka Berfikir

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Melalui model *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman materi SKI siswa kelas VII, maka siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan mengkaitkan masalah kehidupan sehari-hari siswa dengan keadaan nyata siswa yang kontekstual sehingga materi yang guru sampaikan pada mata pelajaran SKI mudah di terima oleh siswa dan memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi siswa. Kerangka berfikir dapat dilihat berdasarkan gambar berikut:

Tabel 2.1

Kerangka Berfikir

