

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Sejarah Pendidikan Islam telah dimulai sejak pertama kali Islam disampaikan oleh Rasulullah, terlebih lagi terjadi di Madinah, yaitu di Masjid Nabawi. Hal ini tampak dengan adanya proses belajar dari Rasulullah kepada umat Islam, perkembangan pendidikan Islam mengalami perjalanan terus-menerus, sehingga tidak mungkin dapat dipisahkan antara satu periode dengan periode selanjutnya. Hal ini berkaitan erat dengan tingkat kebutuhan umat Islam, sehingga diibaratkan bahwa pendidikan ini sebagai sebuah piramida.<sup>1</sup>

Sistem Pendidikan Islam diharapkan tidak saja sebagai penyangga nilai-nilai tetapi sekaligus sebagai penyeru pikiran-pikiran produktif dan berkolaborasi dengan kebutuhan zaman. Pendidikan Islam diharapkan tidak saja memainkan peran sebagai pelayanan rohaniah saja semata, yaitu fungsi yang sangat sempit dan suplementer, tetapi juga terlibat dan melibatkan diri di dalam pergaulan global.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah suatu proses untuk mendewasakan manusia. atau dengan kata lain pendidikan merupakan suatu upaya untuk “memanusiakan” manusia. melalui pendidikan manusia dapat tumbuh dan berkembang secara wajar dan “sempurna” sehingga ia dapat melaksanakan tugas sebagai manusia.<sup>3</sup> Dalam mendewasakan manusia ini tentunya melalui beberapa proses dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat mengubah manusia menjadi lebih baik.

Menurut Paul Tillich (1995) bahwa Pendidikan Agama itu idealnya bisa bertujuan dalam tiga hal sekaligus yaitu Teknis, Humanistik dan Induktif. Tujuan Teknis artinya pendidikan diorientasikan kepada kemahiran dan keahlian (Skill) seperti membaca, menulis dan lain-lain. Tujuan Humanistik adalah sikap disiplin, penundukan pada tuntutan-tuntutan objektif bagaimana mengolah partisipasi dan integrasi di dalam pergaulan sosial dan pemanfaatan secara maksimal semua potensi

---

<sup>1</sup>Suwito dan Fauzan, *Sejarah Sosial Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 244.

<sup>2</sup>Imam Thalhah dan Ahmad Barizi, *Membuka Jendela Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 4.

<sup>3</sup>Hari Jauhari Muchtar, *Fiqh Pendidikan*, (Bandung: PT. Rosda Karya, 2005), hlm. 1.

manusia secara individual dan sosial. Tujuan Induktif adalah bagaimana membangun peserta didik kearah kesadaran akan tradisi, simbol dan nilai serta kepercayaan yang dipegangi bersama sehingga terjadi proses internalisasi dan inkulturasi.<sup>4</sup>

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Bab II pasal 3 dikemukakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”<sup>5</sup>

Tercapainya Tujuan Pendidikan Nasional tersebut, tidak terlepas dalam memahami makna pendidikan itu sendiri. Sehingga dalam proses pembelajaran, seorang pendidik senantiasa mempunyai peranan penting dalam keberhasilan pendidikan dalam mengembangkan potensi peserta didik.

Tujuan mengembangkan potensi peserta didik dapat dilakukan melalui proses pendidikan, yaitu melalui sekolah maupun madrasah. Sekolah maupun madrasah merupakan lembaga yang menjalankan proses pendidikan memberi pengajaran kepada peserta didik.

Guru yang memandang anak didik sebagai pribadi yang berbeda dengan anak didik lainnya akan berbeda dengan guru yang memandang anak didik sebagai makhluk yang sama dan tidak ada perbedaan dalam segala hal. Sebaiknya guru memandang anak didik sebagai makhluk individu dengan segala perbedaannya, sehingga mudah melakukan pendekatan dalam pengajaran.<sup>6</sup>

Fungsi guru paling utama adalah memimpin anak-anak membawa ke arah tujuan yang jelas. Guru Itu, disamping orang tua, harus menjadi model atau suri tauladan bagi anak-anak. Anak mendapatkan rasa keamanan dengan adanya model itu dan rela menerima petunjuk maupun teguran bahkan hukuman.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup>Imam Thalkhah dan Ahmad Barizi, *Ibid.*, hlm. 5.

<sup>5</sup>E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan: Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), Cet. 2, hlm. 20.

<sup>6</sup>Syaiful Bahri Jamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm 5-6.

<sup>7</sup>S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm. 124.

Pengajaran SKI di madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk menumbuhkan kembangkan peserta didik dalam memahami secara mendalam peristiwa sejarah dan produk peradaban atau kebudayaan yang membawa kemajuan dan kejayaan Islam, sehingga tertanam nilai-nilai kepahlawanan, kepeloporan, kreativitas dan produktivitas serta menyiapkan mereka untuk mengikuti dan sekaligus berperan serta dalam perkembangan dunia Islam.<sup>8</sup>

Jadi pengajaran SKI tidak hanya menjangkau ranah pengetahuan teoritis saja, melainkan juga harus memberikan tatanan pada penghayatan dan kesadaran untuk bertindak (ranah afektif dan ranah psikomotorik). Peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengetahui dan menghafal peristiwa-peristiwa penting, tetapi juga bisa meneladani perjuangan pejuang Islam dalam membela agama Islam.

Pembelajaran SKI atau Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Asror Gunung Pati Semarang utamanya di kelas IX ternyata tidak mudah. Adanya anggapan bahwa SKI hanyalah pelajaran yang dihafal dan tidak termasuk pelajaran yang menentukan saat akhir sekolah yang membuat peserta didik menjadi statis dan kurang berprestasi.

SKI yang merupakan bagian dari pada Pendidikan Agama Islam (PAI) tentunya dalam pengajarannya guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan sistem belajar mengajar secara kreatif imajinatif, menguasai metode penyampaian yang mampu memotivasi siswa.

Sebagai suri tauladan yang baik, guru juga mampu melahirkan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga mengajar secara profesional benar-benar mendukung keberhasilan pembelajaran. Hakikat keprofesionalan jabatan guru tidak akan terwujud hanya dengan mengeluarkan pernyataan bahwa guru adalah jabatan atau pekerjaan profesional. Bahkan suatu profesional hanya dapat diraih melalui perjuangan yang berat dan cukup panjang.

Ditingkatan madrasah seorang pendidik memandang siswa adalah individu yang menginjak proses dewasa antara usia 11-15 tahun. Secara psikologis remaja pada usia ini adalah seorang remaja yang mampu berpikir mengenai sesuatu

---

<sup>8</sup>Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Toha Putra, 1989), hlm. 8.

khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang ia respon.<sup>9</sup>

Guru sebagai seorang pendidik berusaha merancang konsep pembelajaran di kelas yang mampu membangkitkan semangat peserta didik dan tidak menjenuhkan. Semangat dalam mengikuti pembelajaran dalam proses belajar didorong oleh motivasi intrinsik siswa. Disamping itu proses belajar juga terjadi, atau menjadi bertambah kuat, bila didorong oleh lingkungan siswa. Dengan kata lain aktivitas belajar dapat meningkat bila program pembelajaran disusun dengan baik.<sup>10</sup>

Dalam konteks merancang sistem belajar, hal yang sudah pasti bahwa belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan maksud tertentu. Belajar dalam hal ini harus dilakukan secara sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu. Maksudnya agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat.<sup>11</sup>

Lebih jauh berbicara mengenai peserta didik dalam proses belajar mengajar bahwa minat atau semangat dalam melaksanakan tugas guru, daya tangkap peserta didik dalam menerima pelajaran, kemampuan menuangkan ide, kemampuan mengerjakan tugas dirasa masih belum sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dan belum sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh guru itu sendiri yaitu siswa mampu belajar mandiri, mengembangkan ide atau pemikiran yang ada pada dirinya dan memiliki kemampuan berpikir tinggi (*higher level thinking*). Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar siswa dapat berupa penilaian yang berupa angka sebagai indeks prestasi untuk mengetahui keberhasilan siswa. Hasil penilaian memberikan informasi balikan, baik siswa maupun guru. Informasi tersebut memberikan gambaran tentang keberhasilan dan kelemahan-kelemahan serta kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan guru. Kelemahan dalam hasil belajar ditafsirkan sebagai kurang tercapainya tujuan

---

<sup>9</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Rosda Karya, 2004), Cet. III. hlm. 74.

<sup>10</sup>Dimiyati Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2006), hlm. 247.

<sup>11</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 234.

pengajaran. Dengan kata lain, ada sejumlah tujuan yang mungkin tidak tercapai atau kurang mencapai target yang direncanakan sebelumnya.<sup>12</sup>

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya. Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Dalam proses perubahan ini siswa mempunyai peranan penting dalam perubahan tingkah lakunya, sebab guru sebagai pendidik hanya berusaha bagaimana anak didiknya mengalami perubahan baik tingkah laku maupun dari sisi intelektualitasnya. Sebagaimana firman Allah SWT:



Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.*”

(Q.S Ar-Ra’du: 11)<sup>13</sup>

Dalam tafsir Al-Mishbah. M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa perubahan yang dilakukan oleh Allah haruslah dilakukan oleh perubahan yang dilakukan oleh masyarakat menyangkut sisi dalam mereka atau *nafs*. Tanpa perubahan ini, mustahil akan terjadi perubahan sosial. Karena itu boleh saja terjadi perubahan penguasa atau bahkan sistem, tetapi jika sisi dalam masyarakat tidak berubah, maka keadaan akan tetap bertahan sebagaimana sediakala.<sup>14</sup> Oleh karena itu, pendidikan sangat berperan dalam mewujudkan perubahan seseorang untuk kehidupannya yang lebih baik.

Lebih khusus pada mata pelajaran SKI yang merupakan bidang studi Agama yang berkenaan dengan masalah-masalah Sejarah. Pada bidang studi ini lebih cenderung menghafal dari pada mempraktekkan materi yang sudah didapat di kelas. Pembelajaran di kelas dan kegiatan siswa secara individu masih sangat ditentukan dan bergantung pada figur seorang pendidik.

<sup>12</sup>Oemar Hamalik, *op. cit.*, hlm. 234.

<sup>13</sup>Depag. RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Semarang: PT Tanjung Mas Inti: 1992), hlm. 370.

<sup>14</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), Vol. 6. hlm. 569.

Pengalaman pembelajaran seperti di atas menumbuhkan pemikiran baru bagaimana hal yang kurang baik tersebut dapat dirubah untuk diperbaiki. Muncul suatu gagasan untuk berkolaborasi mencari solusi masalah diatas untuk menemukan cara bagaimana memberi peran masing-masing peserta didik sesuai dengan kemampuan yang ia miliki. Bagaimana memanfaatkan kemampuan tersebut agar mereka terus bersemangat untuk belajar dan untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Sebagai seorang yang berkecimpung dibidang pendidikan, maka peneliti merasa tertantang untuk mencari alternatif sebagai bentuk model pembelajaran dengan diberi kegiatan yang langsung mempraktikan tentang kehidupan pada zaman masa Rasulullah atau shahabat nabi dengan menggunakan metode Role Playing atau Siodrama. Dengan model pembelajaran ini diharapkan membantu mengaktifkan peserta didik, menumbuhkan semangat dan motivasi siswa serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran Kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.<sup>15</sup> Strategi pelaksanaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik sehingga pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Dengan Penelitian tindakan kelas guru akan lebih banyak mendapatkan pengalaman tentang ketrampilan praktek pembelajaran secara reflektif dan bukanya bertujuan untuk menyebutkan secara eksplisit bahwa tujuan utama dalam PTK adalah pengembangan ketrampilan guru berdasarkan pada persoalan pembelajaran yang dihadapi guru di kelasnya sendiri dan bukanya bertujuan pencapaian pengetahuan umum dalam bidang pendidikan.<sup>16</sup> Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menawarkan

---

<sup>15</sup>E. Mulyasa, *Implementasi kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hlm. 137.

<sup>16</sup>Bahan Ajar; Penelitian Tindakan Kelas, *Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan*, (Semarang: UNNES, 2007), hlm. 11.

peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menampilkan pola kerja yang bersifat kolaboratif.

Berangkat dari pokok permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Meningkatkan Hasil Belajar SKI melalui pembelajaran Aktif Role Playing Materi Pokok Dinasti Al-Ayyubiah pada Siswa kelas IX di Mts Al-Asror Gunung Pati Semarang Tahun Ajaran 2009-2010*” dengan menggunakan Metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang lebih dikenal dengan *Action Research* pada kelas IX di MTs Al-Asror Semarang.

## **B. Penegasan Istilah**

Sebelum membahas lebih lanjut, Akan dijelaskan judul penelitian ini berdasarkan permasalahan yang akan penulis bahas, dengan harapan agar mudah dapat dipahami dan tidak terjadi kesalahpahaman serta salah tafsir. Adapun judul skripsi yang penulis bahas adalah “*Meningkatkan Hasil Belajar SKI melalui Pembelajaran Aktif Role Playing Materi Pokok Dinasti Al-Ayyubiah pada Siswa Kelas IX di MTs Al-Asror Gunung Pati Semarang Tahun Ajaran 2009-2010*.”

Untuk lebih jelasnya, akan dijelaskan istilah-istilah yang akan dipakai dalam pembahasan judul tersebut. Adapun istilah-istilah yang terdapat dalam judul adalah:

1. Meningkatkan adalah berasal dari kata tingkat yang artinya menunaikan derajat, taraf dan sebagainya.<sup>17</sup>
2. Hasil Belajar

Hasil belajar disini adalah hasil belajar setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Role Playing yang berupa nilai atau skor test. nilai inilah yang nantinya akan dibandingkan dengan nilai melalui pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional.

3. SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

SKI adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah adalah asal-usul, silsilah atau kejadian dan peristiwa yang lain-lain terjadi pada masa lampau.<sup>18</sup> Kebudayaan adalah pikiran, akal, budi, adat istiadat. sedangkan Agama

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa, Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 17.

Islam adalah Agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW yang berpedoman pada kitab suci Al-Qur'an yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT.

Jadi SKI adalah salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyyah, Ayyubiah sampai perkembangan Islam di Indonesia.

#### 4. Pembelajaran Aktif Role Playing

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari.<sup>19</sup>

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktifitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>20</sup>

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *Role Playing* misalnya kejadian seputar pemberontakan G30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.<sup>21</sup>

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka timbul permasalahan sebagai berikut: Apakah dengan metode Pembelajaran Aktif Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar SKI materi pokok Dinasti Al-Ayyubiah pada siswa kelas IX F di MTs Al-Asror Gunung Pati Semarang Tahun Ajaran 2009-2010?

---

<sup>18</sup>Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 10-11.

<sup>19</sup>Agus Suprijono, *op.cit.*, hlm. 13.

<sup>20</sup>Mulyasa, *op.cit.*, hlm. 191.

<sup>21</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 161.



#### **D. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Apakah dengan metode Pembelajaran Aktif Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar SKI materi pokok Dinasti Al-Ayyubiah pada siswa kelas IX F di MTs Al-Asror Gunung Pati Semarang Tahun Ajaran 2009-2010

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

##### 1. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman kepada peneliti tentang peranan pembelajaran Aktif Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, skripsi ini sebagai persyaratan menyelesaikan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo Semarang.

##### 2. Bagi Peserta Didik

- a. Memudahkan siswa dalam menghafal tokoh-tokoh yang berperan dalam materi SKI pokok bahasan Dinasti Al-Ayyubiah.
- b. Meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Siswa termotivasi belajar SKI.
- d. Memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar SKI.
- e. Memberikan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran.
- f. Melatih siswa untuk belajar aktif dengan menumbuhkan daya kreatif siswa.

##### 3. Bagi Guru

- a. Memperoleh pengetahuan baru dalam tentang penerapan metode pembelajaran Aktif Role Playing.
- b. Termotivasi untuk lebih meningkatkan kinerja dan keprofesionalismeanya dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran SKI.

- d. Bagi Sekolah
  - a. Memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran SKI siswa kelas IX.
  - b. Mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas IX.

## E. Kajian Pustaka

Skripsi Tri Mulatsih (3104912), lulus tahun 2008, dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Biologi melalui Pembelajaran Aktif Role Playing dalam Materi Pokok Pencemaran Lingkungan pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 08 Mijen Semarang Semester II Tahun Ajaran 2008/2009." Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 12,22%. Dari angket diketahui suasana dalam kelas berubah ditunjukkan dengan 73,53% siswa memiliki rasa senang, 65,59 terlibat aktif selama pelajaran dan 70,59 siswa terlibat aktif dalam pembelajaran Role Playing.<sup>22</sup>

Skripsi Kunarsih (03320019), lulus tahun 2008, dengan judul "Pembelajaran Biologi dengan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Tambakromo Pati Tahun Pelajaran 2008/2009." Berdasarkan data hasil observasi pada siklus I dan siklus II dapat diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing akan dapat menarik perhatian dan pemahaman siswa terhadap pelajaran biologi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang memenuhi ketuntasan belajar baik individu maupun klasikal.<sup>23</sup>

Skripsi Pipit Saktiani (3101403061), lulus tahun 2008, dengan judul "Efektifitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode Role Playing pada kelas VIII SMP N 1 pangkah kabupaten tegal tahun ajaran 2007/2008." Menurut penulis pembelajaran Role Playing yang dilakukan seorang pendidik sudah

---

<sup>22</sup>Tri Mulatsih (3104912) tentang "Meningkatkan Hasil Belajar Biologi melalui Pembelajaran Aktif Role Playing dalam Materi Pokok Pencemaran Lingkungan pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah )" Mijen Semarang Semester II Ajaran tahun 2008/2009." Skripsi (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Semarang, 2008)

<sup>23</sup>Kunarsih (03320019) tentang "Pembelajaran Biologi dengan Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII A SMP negeri 3 Tambakromo Pati Tahun Pelajaran 2008/2009." Skripsi (Semarang: Fakultas Pendidikan Biologi IKIP Semarang, 2008)

dilaksanakan sesuai proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik banyak mengalami perubahan atau inovasi sehingga tercipta suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan mencapai hasil yang baik.<sup>24</sup>

Skripsi Aris Kurniasih (4401401019), lulus tahun 2006, dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII SMP N 1 Semarang pada Materi Pengaruh Kepadatan Populasi Manusia Terhadap Lingkungan." Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain peran yang dilakukan oleh guru telah banyak mengalami perubahan atau inovasi sehingga tercipta suatu proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.<sup>25</sup>

Penelitian yang telah dilakukan di atas, merupakan penelitian yang menekankan ilmu pengetahuan umum, sedangkan pada skripsi ini adalah penelitian menekankan pada pengetahuan sejarah yaitu sejarah kebudayaan islam sehingga alur naskah urut. Tahun terjadinya peristiwa dan tokoh dalam naskah sama seperti yang terlibat dalam sejarah, sehingga siswa akan menyenangi pembelajaran role playing karena terlibat aktif dalam cerita.

---

<sup>24</sup>Pipit Saktiani (3101403061) tentang "Efektifitas Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Kelas VIII SMP 1 Pangkah Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2007/2008." Skripsi (Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri (UNNES) Semarang, 2008)

<sup>25</sup>Aris Kurnianingsih (4401401019) tentang "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII SMP N 1 Semarang pada Materi Pengaruh Kepadatan Populasi Manusia Terhadap Lingkungan." Skripsi (Semarang: Fakultas Pendidikan Biologi Universitas Negeri (UNNES) Semarang, 2006)