

## **BAB II**

### **METODE ROLE PLAYING PADA MATERI POKOK DINASTI AL-AYYUBIAH**

#### **A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Belajar**

Pengertian belajar menurut Kamus Besar lengkap Bahasa Indonesia adalah memiliki arti berusaha memperoleh ilmu atau menguasai suatu ketrampilan; berlatih.<sup>1</sup> Beberapa pakar juga mendefinisikan sebagai berikut:

- a) Tom Hutchinson dan Alan Waters mengatakan “*learning is a mechanical process of habit formation and proceeds by means of the frequent reinforcement of a stimulus-response sequence*”.<sup>2</sup> (bahwa belajar adalah proses mekanik yang berbentuk kebiasaan dan proses yang bermaksud untuk menguatkan jawaban rangsangan yang secara teratur).
- b) Muhibbin Syah mendefinisikan belajar adalah tahapan perubahan tingkah laku siswa yang positif sebagai hasil interaksi edukatif dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>3</sup>
- c) Syaiful Bahri Djamarah mendefinisikan belajar sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut afektif, kognitif, juga psikomotorik.<sup>4</sup>

Meskipun para ahli berbeda pendapat dalam mendefinisikan belajar seperti yang telah diuraikan di atas, namun ada kesamaan esensi atau hakikat belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku. Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut ;

- a) Apa pun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif.

---

<sup>1</sup>Pius Abdillah dan Danu Prasetya, *Kamus lengkap Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arkola, 2005), hlm. 19.

<sup>2</sup>Tom Hutchinson and Alan Waters, *English for Specific Purposes: A Learning-Centred Approach*. (England: Cambridge University Press, 2002), hlm. 40.

<sup>3</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), hlm. 14.

<sup>4</sup>Syaiful Bahri Jamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 13.

- b) Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c) Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.<sup>5</sup>

Adapun ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar.<sup>6</sup>
- 2) Perubahan perilaku relatif permanen, artinya perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap dan tidak berubah-ubah. tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak terpancang seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari latihan atau pengalaman.<sup>7</sup>

Dari beberapa definisi belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang disengaja yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif tetap melalui latihan dan pengalaman.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari.<sup>8</sup> pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.<sup>9</sup>

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan

---

<sup>5</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2008), Cet. 3, hlm. 16.

<sup>6</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995), Cet. 3, hlm. 3.

<sup>7</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit.*, hlm.15.

<sup>8</sup>Agus Suprijono, *op.cit.*, hlm. 13.

<sup>9</sup>E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 117.



Aspek pedagogis menunjuk pada kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan. Sehingga guru harus mendampingi peserta didik menuju kesuksesan belajar atau penguasaan sejumlah kompetensi tertentu.<sup>14</sup>

b) Aspek Psikologis

Aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa peserta didik pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda.<sup>15</sup>

c) Aspek Didaktis

Aspek didaktis menunjuk pada pengaturan belajar peserta didik oleh guru, sehingga guru harus menentukan secara tepat jenis belajar manakah yang berperan dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Pada hakekatnya terdapat dua proses yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran yaitu proses belajar dan mengajar. Untuk itu perlu dijelaskan lebih lanjut pengertian dari belajar dan mengajar itu sendiri:

1) Belajar

Meskipun para ahli berbeda pendapat dalam mendefinisikan belajar seperti yang telah diuraikan di atas, namun ada kesamaan esensi atau hakikat belajar ialah sesuatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri.<sup>17</sup>

Menurut Gagne, proses belajar terutama belajar yang terjadi di sekolah, melalui tahap-tahap atau fase-fase, sebagai berikut;

- a) Tahap Motivasi
- b) Tahap Konsentrasi
- c) Tahap Mengolah
- d) Tahap Menyimpan
- e) Tahap Menggali
- f) Tahap Prestasi

---

<sup>14</sup>E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan: Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), Cet. 2, hlm. 190.

<sup>15</sup>*Ibid.*, hlm. 191.

<sup>16</sup>*Ibid.*, hlm. 192.

<sup>17</sup>Slameto, *op.cit.*, hlm. 2.

g) Tahap Umpan Balik.<sup>18</sup>

Belajar adalah proses bagi peserta didik dalam mengembangkan gagasan atau pemahaman sendiri. Maka kegiatan pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan prosesnya secara lancar dan termotivasi.<sup>19</sup>

Dengan demikian belajar sangatlah penting demi kemajuan peserta didik. Terutama para pendidik untuk berusaha bagaimana anak didiknya mampu berprestasi yang tinggi, ketika di kelas tidak mengalami kejenuhan akan tetapi mereka menikmati suasana pembelajaran dengan suasana menyenangkan dan bermakna bagi mereka. Hal ini sejalan dengan pengertian belajar yang disebutkan oleh Shaleh Abdul Aziz Majid dalam kitab *At-Tarbiyatul wa Thuruqut Tadris* mendefinisikan belajar adalah:

أَنَّ التَّعْلِمَ هُوَ تَغْيِيرُ فِى ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى خِبْرَةِ سَابِقَةٍ فِىهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا<sup>20</sup>

“Belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru”.

## 2) Mengajar

Mengajar menurut definisi adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada peserta didik. Atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikut sebagai generasi penerus.<sup>21</sup>

Menurut Dequeliy dan Gazali sebagai mana yang telah dikutip oleh Slameto dalam bukunya yang berjudul "Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya," menyebutkan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan kepada seseorang dengan cara yang singkat dan tepat.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit.*, hlm. 17-19.

<sup>19</sup>Ismail. SM dan Lift Ma'shumah, *Materi Kuliah Micro Teaching: Penerapan Model atau Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah, 2008), hlm. 1.

<sup>20</sup>Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, Juz I (Mesir: Darul Ma'arif, t.th), hlm. 169.

<sup>21</sup>Slameto, *op.cit.*, hlm. 29.

<sup>22</sup>*Ibid.*, hlm. 30.

Biggs seorang pakar psikologi kognitif masa kini, membagi konsep mengajar dalam tiga macam pengertian:

a) Pengertian Kuantitatif

Mengajar berarti "*The Transmission Of Knowledge*", yakni penularan pengetahuan. Dalam hal ini, guru hanya perlu menguasai pengetahuan bidang studinya dan menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

b) Pengertian Institusional

Mengajar berarti.....*The Efficient Orchestration Of Teaching Skill*, yakni penataan segala kemampuan mengajar secara efisien. Dalam pengertian ini, guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang berbeda bakat dan kemampuan.

c) Pengertian Kualitatif

Mengajar berarti *The Facilitation Of Learning*, yakni upaya membantu memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam hal ini, guru berinteraksi sedemikian rupa dengan siswa sesuai dengan konsep kualitatif, yakni agar siswa belajar dalam arti membentuk makna dan pemahamannya sendiri.<sup>23</sup>

## **B. Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha.<sup>24</sup> Sedangkan pengertian belajar merujuk pada pengertian diatas adalah suatu aktifitas yang disengaja yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif tetap melalui latihan dan pengalaman.

Jadi hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan.<sup>25</sup> Merujuk pada Gagne, hasil berupa:

---

<sup>23</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Rosda Karya, 2004), Cet. III, hlm. 183.

<sup>24</sup>Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), hlm. 300.

<sup>25</sup>Agus Suprijono, *op.cit.*, hlm. 5.

- a. Informasi Verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
  - b. Ketrampilan Intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
  - c. Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
  - d. Ketrampilan Motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
  - e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan nilai-nilai sebagai standar perilaku.
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di sekolah. Secara garis besar faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

A. Faktor yang Berasal dari Dalam Diri Siswa (Internal)

1. Faktor Jasmaniah

a. Faktor Kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah.

b. Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna keadaan tubuh dan badan. Keadaan cacat tubuh seseorang sangat mempengaruhi belajarnya.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>Slameto, *op.cit.*, hlm. 55.

## 2. Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada 5 faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor itu adalah:

### a. Intelegensi atau Kecerdasan

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar peserta didik, karena itu menentukan kualitas belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat intelegensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar.<sup>27</sup>

### b. Sikap Siswa

Sikap individu dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.<sup>28</sup>

### c. Bakat Siswa

Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.<sup>29</sup>

### d. Minat Siswa

Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat sama halnya dengan dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar.<sup>30</sup>

### e. Motivasi Siswa

---

<sup>27</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit.*, hlm. 20.

<sup>28</sup>*Ibid.*, hlm. 24-25.

<sup>29</sup>Muhibbin Syah, *op. cit.*, hlm. 135.

<sup>30</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit.*, hlm. 24.



Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar peserta didik.<sup>31</sup> Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. sehingga para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku setiap saat.<sup>32</sup>

## B. Faktor yang Berasal dari Luar Siswa (Eksternal)

Terdiri dari beberapa faktor, yaitu:

### 1. Lingkungan Sosial

#### a. Lingkungan Sosial Sekolah

Guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa.

#### b. Lingkungan Sosial Masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa.

#### c. Lingkungan Sosial Keluarga

Ketenangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

### 2. Lingkungan Nonsosial

#### a. Lingkungan Alamiah

Lingkungan alamiah merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar seperti; kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah atau gelap, suasana yang sejuk dan tenang.

#### b. Faktor Instrumental

Perangkat belajar dapat mempengaruhi belajar seperti; gedung sekolah, alat-alat belajar, lapangan olah raga, silabus, peraturan-peraturan sekolah dan lain sebagainya.

#### c. Faktor Materi Pelajaran

---

<sup>31</sup>Slameto, *op.cit.*, hlm. 54.

<sup>32</sup>Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit.*, hlm. 22.

Materi pelajaran harus disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.<sup>33</sup>

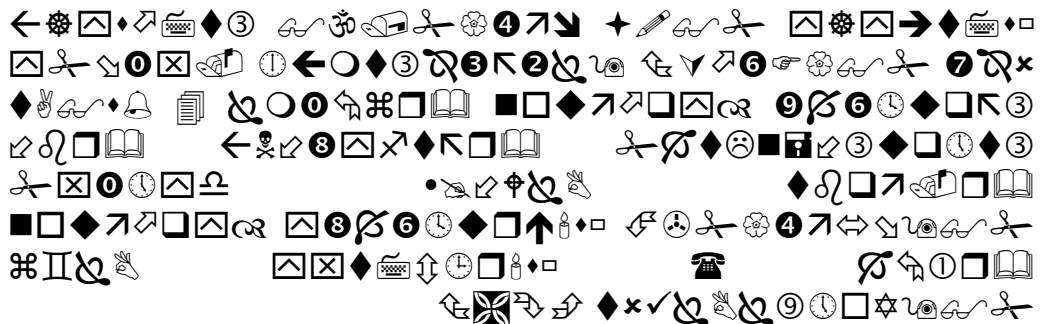
### C. Metode Role Playing

#### 1. Pengertian Role Playing

Metode Sosiodrama dan Role Playing dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakainya sering disiliahgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.<sup>34</sup>

Metode bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia lakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.<sup>35</sup>

Prinsip dasar metode ini terdapat dalam ayat Al-Qur'an pada Surat Al-Maidah (5) ayat: 31



Artinya : Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.<sup>36</sup>

<sup>33</sup>Ibid., hlm. 27-28.

<sup>34</sup>Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008), Cet. 9, hlm. 84.

<sup>35</sup>Martinis Yamin, *Profesionalisme Guru Dan Implementasinya KTSP*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), Cet. 3, hlm. 152.

<sup>36</sup>Departemen Agama, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 1996), hlm. 89.

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang dikerjakan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak.<sup>37</sup>

Soelaiman Joesoef mendefinisikan teknik Role Playing dengan Sandiwara. Dengan metode ini dimaksudkan “mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan kenyataan dimana siswa dituntut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.”<sup>38</sup>

Pada dramatisasi ini biasanya anak-anak sebagai pelaku untuk mendramatisasikan segala peristiwa atau keadaan yang berkenaan dengan pelajaran sejarah atau cerita masa lampau.<sup>39</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran Aktif Role Playing

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia 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. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai saran bagi siswa untuk :

- a) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan dari dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan sosial dan lain-lain.<sup>40</sup>
- b) Menghargai pendapat orang lain.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup>Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), Cet. 1, hlm. 180.

<sup>38</sup>Soelaiman Joesoef, *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1999), Cet. II, hlm. 121.

<sup>39</sup>Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Cet. 1, hlm. 104.

<sup>40</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran; Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Cet. 3, hlm. 26.

<sup>41</sup>Soelaiman Joesoef, *op.cit.*, hlm. 122

- c) Membantu untuk menghilangkan perasaan malu, rendah diri, keseganan, dan kemurungan pada anak.<sup>42</sup>
- d) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.<sup>43</sup>

Guru menggunakan teknik ini dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain; tepo seliro dan toleransi sehingga dapat mengurangi terjadinya perselisihan dalam pergaulan.<sup>44</sup>

### 3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Aktif Role Playing

*Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, karya Armai Arief. dalam buku ini dijelaskan prosedur pelaksanaan sebelum dilaksanakannya metode Role Playing yang meliputi:

- a) Menentukan secara pasti situasi masalah
- b) Menentukan pelaku atau peranan,
- c) Permainan peranan dimulai,
- d) Menghentikan peranan setelah mencapai klimaks,
- e) Menganalisa dan membahas permainan peran,
- f) Mengadakan evaluasi.<sup>45</sup>

Sedangkan dalam buku *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, karya Basyiruddin Usman. dalam buku ini dijelaskan prosedur pelaksanaan sebelum dilaksanakannya metode Role Playing yang meliputi:

- a) Persiapan, Tahap ini meliputi:
  - 1) Menentukan pokok masalah yang akan didramatisasikan,
  - 2) Menentukan para pemain,
  - 3) Mempersiapkan jalannya cerita.
- b) Pelaksanaan, Tahap ini meliputi:
  - 1) Mendramatisasikan masalah yang diminta selama 4-5 menit,
  - 2) Guru mengawasi dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk bermain peran,

---

<sup>42</sup>Asnawir dan Basyiruddin Usman, *op.cit.*, hlm. 104.

<sup>43</sup>Ismail. SM dan Lift Ma'sumah, *op.cit.*, hlm. 6.

<sup>44</sup>Roestiyah, N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001), hlm. 90.

<sup>45</sup>Armai Arief, *op.cit.*, hlm. 181.

- 3) Bila terjadi kemacetan, sebaiknya guru cepat bertindak dengan menunjuk siswa lain untuk menggantikannya, atau siswa yang memainkan peran tersebut diberikan isyarat atau aba-aba agar mereka dapat membetulkan permainannya.
- 4) Pelaksanaan sosio drama ini tidak perlu selesai dan juga dapat oleh siswa lainnya sebagai lanjutan.

c) Tindak Lanjut

Tahap ini meliputi:

- 1) Tanya jawab, diskusi, kritik atau analisis persoalan,
- 2) Bila dipandang perlu siswa lainnya mengulang kembali untuk memainkan peranan yang lebih baik jika bermain peranan atau dramatisasi yang dimainkan kurang memuaskan.<sup>46</sup>

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

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Aktif Role Playing

Kelebihan metode pembelajaran aktif role playing atau bermain peran adalah:

- 1) Siswa mendapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat.<sup>47</sup>
- 2) Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.<sup>48</sup>
- 3) Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka.
- 4) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian siswa.
- 5) Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup>Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputra Press, 2003), hlm. 52.

<sup>47</sup>Nuryani Y. Rustaman, *Common Text: Strategi Belajar Mengajar*, ( Universitas Pendidikan Indonesia: Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam)

<sup>48</sup>Hamzah B. Uno, *op.cit.*, hlm. 26.

<sup>49</sup>Basyiruddin Usman, *op.cit.*, hlm. 52.

Adapun kelemahan metode ini adalah:

- 1) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran
- 2) Memerlukan persiapan yang lebih teliti dan matang
- 3) Kadang-kadang siswa berkeberatan untuk melakukan peranan yang diberikan karena alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya dan sebagainya.
- 4) Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.<sup>50</sup>

#### **D. Kajian Materi tentang Dinasti Al-Ayubbiah**

Menurut MGMP Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan buku panduan kelas IX MTs, masa pendudukan Dinasti Al-Ayyubiyah dibagi menjadi:

##### 1) Latar Belakang Berdirinya Dinasti Al-Ayyubiah

Sebelum Shalahudin berkuasa di Mesir telah berdiri Dinasti Fathimiyah yang bermadzab Syi'ah yang waktu itu dipimpin oleh S. Al-Adhid Lidinillah jelas Dinasti ini sudah dalam keadaan lemah dan tinggal menunggu saat-saat terakhir keruntuhan. Dinasti ini melemah karena menghadapi ancaman pasukan Salib.

Keberhasilan Shalahuddin Al-Ayyubi meniti karier sebagai tentara pejuang pertama kali terlihat ketika ia pergi ke mesir mendampingi pamannya Asasuddin Syirkuh, yang mendapat tugas dari Nuruddin Mahmud (Nuruddin Zanki) untuk membantu Dinasti Fathimiyyah mengembalikan kekuasaannya pada tahun 1164 M.

Sebagai imbalan karena dapat mengusir tentara Amaury yang berusaha menguasai mesir secara keseluruhan dan dapat menyelamatkan Mesir dari cengkeraman tentara Salib, Khalifah Al-Adid (1160-1171) dari Dinasti Fathimiyah mengangkat Syirkuh sebagai perdana menteri tahun 564H/1169M. ini untuk pertama kalinya keluarga Al-Ayyubi menjadi perdana menteri. Syirkuh berkuasa hanya dua bulan, kemudian khalifah mengangkat Shalahuddin Al-

---

<sup>50</sup>*Ibid.*, hlm. 53.

Ayyubi sebagai perdana menteri dengan gelar Al-Malik An-Nasir (25 Jumadil Akhir 564 H/ 26 Maret 1169 M), umur Shalahudin saat itu adalah 32 tahun.<sup>51</sup>

Berkat dukungan rakyat Mesir di tambah keadaan Bani Fathimiyah yang semakin melemah, maka terbentanglah jalan untuk mendirikan Dinasti baru, Shalahudin kemudian memulai langkah-langkah penting sebagai berikut:

- a) Pada tahun 567/1171 Jum'at pertama bulan Muharram Shalahuddin Al-Ayyubi menghapus penyebutan nama Khalifah Dinasti Fathimiyah dalam khutbah keagamaan sekaligus menukarnya dengan menyebut Khalifah Dinasti Abasiyah.<sup>52</sup>
- b) Memecat seluruh hakim Mesir yang berasal dari aliran Syiah dan sebagai gantinya ia mengangkat hakim baru dari kalangan madzab Syafi'i.<sup>53</sup>

Pasca wafatnya khalifah terakhir negara Fathimiyah, Al-Adhid perdana menteri Shalahuddin Al-Ayyubi menjadi penguasa tunggal Mesir tanpa pesaing kendati ia tetap memberikan loyalitasnya kepada sultan Nuruddin Mahmud Zanki.<sup>54</sup> Tahun 1173M, Nuruddin Zanki wafat dan digantikan Ismail atau yang bergelar Al-Malik Shalih yang ketika itu berusia 11 tahun. Para ulama dan pembesar menginginkan agar Shalahuddin Al-Ayyubi mengambil alih kekuasaan karena tidak suka kepada Ismail yang kurang bertanggung jawab.<sup>55</sup>

Tidak lama kemudian Ismail wafat. Maka Shalahuddin Al-Ayyubi menyatukan syiria dan menciptakan emirat Al-Ayyubiah dengan beliau sendiri sebagai amir yang pertama, Shalahuddin memproklamasikan dirinya sebagai Sultan Mesir dengan nama *Al-Malik An Nasir* (raja yang menang).<sup>56</sup>

Shalahuddin Al-Ayyubi (Tikrit, Irak 532 H/1138 M-Damaskus, Safar 589 H/1193 M). Tikrit, merupakan sebuah kota antara Bagdad dan Mosul adapun nama lengkapnya Abdul Muzaffar Yusuf bin Najmudin bin Syadzi nama

---

<sup>51</sup>Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam, *Ensiklopedi Islam*, (Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve, 1994), cet. 2, hlm. 206.

<sup>52</sup>Muhammad Sayyid Al-Wakil, *Wajah Dunia Islam*, terj. Fadli Bachri, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 1998), cet. 1, hlm. 178.

<sup>53</sup>*Ibid*, hlm. 179.

<sup>54</sup>*Ibid*, hlm. 183.

<sup>55</sup>Dikutip dari majalah Al-Mihrab, edisi 19/ tahun ke-3/ Semarang: 2006 M/ 1427 H, hlm. 66.

<sup>56</sup>Karen Amstrong, *Holy War: The Crusades and Their Impact On Today's World*, (New York: Anchor Books, 2001), terj. Hikmat Darmawan, *Perang Suci*, (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta, 2003), hlm. 374.

pendeknya Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi merupakan panglima dan pahlawan muslim yang terkenal sebagai ahli ilmu agama Islam Sunni. Dinasti yang didirikan Shalahuddin Al-Ayyubi ini berkuasa pada tahun 567-658 H/ 1171-1250 M di Mesir.

Shalahuddin Al-Ayyubi seorang pemuda bertubuh kurus berusia 31 tahun, dengan wajah tampan dan melankolis yang bisa tiba-tiba tersenyum mempesona, dia mudah sakit-sakitan dan memiliki sifat sensitif yang membuatnya gampang berubah dan sering menangis.<sup>57</sup>

Pendidikan dan kehidupan masa muda Shalahuddin Al-Ayyubi kurang dikenal oleh masyarakat. Shalahuddin Al-Ayyubi senang berdiskusi tentang ilmu kalam, ilmu fikih, Al-Qur'an dan hadist.<sup>58</sup>

Masa kecil Shalahuddin Al-Ayyubi selama sepuluh tahun dihabiskan belajar di Damaskus di lingkungan anggota Dinasti Zangid yang memerintah Syria, yaitu Nur Ad-Din atau Nuruddin Zanki.<sup>59</sup>

Lika liku hidup Shalahuddin Al-Ayyubi penuh dengan perjuangan dan peperangan. Peperangan yang dilaluinya begitu beragam, adakalanya hanya memadamkan pemberontakan dalam negeri yang dilakukan oleh gerakan pengacau keamanan dan makar, dan adakalanya pula melawan pasukan Salib yang berusaha menguasai Islam dan merampas hak-haknya dengan penuh kekejaman.<sup>60</sup>

Shalahuddin Al-Ayyubi lebih mengutamakan perdamaian daripada perang, hal ini tergambar dalam perdamaian-perdamaian dengan kaum Assassin<sup>61</sup> yang mencoba mengganggu keamanan dalam negeri maupun dengan kaum Salib yang dipimpin oleh raja-raja Eropa.<sup>62</sup>

## 2) Kemajuan-Kemajuan Dinasti Al-Ayyubiah

---

<sup>57</sup>*Ibid.*, hlm. 372

<sup>58</sup>Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam, *op.cit.*, hlm.205.

<sup>59</sup>[Yulian.firdaus.or.id.wikipedia/2005/04/21/Shalahuddin Al-Ayyubi](http://Yulian.firdaus.or.id.wikipedia/2005/04/21/Shalahuddin%20Al-Ayyubi).

<sup>60</sup>Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam, *op.cit.*, hlm. 205.

<sup>61</sup>Nama mereka diambil dari kata Hashishim, pemakan hashish atau obat-obatan agar pemakainya tidak takut terhadap apapun. Korban kelompok ini adalah kelompok muslim Sunni. Aliran ini percaya mistis dan kedatangan mahdi yang akan muncul menghancurkan tirani dan membangun firdaus. Lihat [www.kaskus.us/showthread.php](http://www.kaskus.us/showthread.php)

<sup>62</sup>Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam, *op.cit.*, hlm. 205.



Ketika masa kekuasaan Dinasti Al-Ayyubiah, sumbangan yang dapat diberikan Dinasti Al-Ayyubiah kepada umat Islam adalah peperangan yang terbesar dalam merebut kembali Yerusalem pada tahun 1187 M. dengan demikian kerajaan latin di Yerusalem yang berlangsung selama 88 tahun berakhir.<sup>63</sup>

Shalahuddin Al-Ayyubi tidak hanya aktif dalam perang Salib saja tetapi memberikan kontribusi besar pula pada bidang pendidikan untuk memajukan pemerintahan dan peradaban umat Islam. Hal ini di mulai sejak kekuasaan Dinasti Al-Ayyubiah dipegang oleh Shalahuddin. Beliau tidak hanya dikenal sebagai pahlawan dalam peperangan, tetapi juga dikenal sebagai pelindung para sarjana dan ilmuwan serta penyokong besar dalam kajian ilmu kalam. Dimana setelah Shalahuddin berhasil mendirikan Dinasti Al-Ayyubiah beliau berusaha keras untuk mengganti paham Syi'ah dengan paham Suni dan melakukannya melalui pendidikan sehingga menjadikan Syiria sebagai kota pendidikan yang besar.

Satu konsep dan budaya dari pahlawan perang ini adalah perayaan hari lahir nabi Muhammad SAW yang kita kenal dengan sebutan maulud atau maulid. Berasal dari kata milad yang artinya tahun.<sup>64</sup>

Menurut catatan sejarah pada tahun 1184 M. Ibnu Jubair mengunjungi kota Damaskus dan di Kota tersebut sudah terdapat sekitar dua puluh (20) Madrasah, dua (2) Rumah Sakit bebas biaya (gratis) dan sejumlah Khanqah<sup>65</sup> bagi para Darwis.

a) Shalahuddin berhasil pula memperkenalkan sekolah model Madrasah ke Mesir dan Yerusalem. Sekolah model Madrasah ini dapat dinikmati pula oleh masyarakat Hijaz. Pada masanya juga Shalahuddin berhasil mendirikan akademi terkemuka yang bernama Ash-Shalafiyah di Kairo dan perjuangan di bidang pendidikan diteruskan oleh saudaranya sebagai penerusnya yang bernama Sultan Al-Adil dengan membangun sekolah yang bernama Al-Adliyah di Damaskus serta Al-Azhar sebagai lembaga pendidikan yang semula mengajarkan paham Syi'ah (masa Dinasti Fathimiyah) kemudian pada

---

<sup>63</sup>Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003), cet. 15, hlm. 78.

<sup>64</sup>Yulian.firdaus.or.id.wikipedia/2005/04/21/Shalahuddin Al-Ayyubi.

<sup>65</sup>Khanqah menurut bahasa Persia: Khanegah, Ribat, Zawiya atau Tekke, adalah bangunan yang dirancang khusus untuk pertemuan dari sebuah persaudaraan Sufi atau Tarekat, lihat [Http: //www, Wikipedia, org//](http://www.Wikipedia.org/)

masa Dinasti Al-Ayyubiah penganut madzab Suni. Al-Azhar berubah menjadi media penyebarluasan madzab Suni. Perkembangan ilmu pengetahuan saat itu berkembang pesat ditandai dengan datangnya ulama-ulama masyur untuk mengajar Al-Azhar.

#### **E. Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Role Playing pada Materi Dinasti Al-Ayyubiah**

Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Role Playing pada Materi Dinasti Al-Ayyubiah adalah sebagai berikut:

- a) Persiapan, Tahap ini meliputi:
  - 1) Memberikan penjelasan mengenai metode pembelajaran Role Playing,
  - 2) Menentukan pokok masalah yang akan didramatisasikan, dalam hal ini pada mata pelajaran SKI pokok materi Dinasti Al-Ayyubiah,
  - 3) Menyiapkan skenario pembelajaran berupa percakapan tentang materi Dinasti Al-Ayubiah,
  - 4) Membagi kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa dengan pemilihan secara acak dan siswa tergabung dengan kelompoknya masing-masing,
  - 5) Dalam setiap kelompok Menentukan para pemain,
  - 6) Membagi skenario kepada masing-masing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan memahami skenario terlebih dahulu.
  - 7) Mempersiapkan jalannya cerita dengan Membagi acak kelompok mana yang lebih dulu tampil, kelompok terdiri dari 4 kelompok.
- b) Pelaksanaan, Tahap ini meliputi:
  - 1) kelompok maju ke depan untuk memperagakan simulasi sesuai urutan, dengan skenario yang telah dipersiapkan,
  - 1) Mendramatisasikan masalah yang diminta selama  $\pm 15$  menit,
  - 2) Guru mengawasi dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk bermain peran, sedang peneliti mengawasi aktivitas siswa selama pembelajaran,
  - 3) Siswa yang tidak mendapatkan tugas berperan, duduk dan mencatat segala hal yang berhubungan dengan materi.
- c) Tindak Lanjut, Tahap ini meliputi:

- 1) Setelah semua kelompok telah selesai berperan, guru mulai mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai masalah yang telah disimulasikan, mengenai informasi apa yang bisa didapatkan, kritikan kepada kelompok yang telah melakukan simulasi,
- 2) Peneliti masih terus mengawasi jalannya diskusi,
- 3) Bila dipandang perlu siswa lainnya mengulang kembali untuk memainkan peranan yang lebih baik jika bermain peranan atau dramatisasi yang dimainkan kurang memuaskan
- 4) Mengevaluasi metode pembelajaran ini dengan soal yang telah disiapkan, yang nanti akan dijadikan sebagai patokan berhasil tidaknya pembelajaran Role Playing.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.<sup>66</sup> hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin juga salah.<sup>67</sup>

Berdasarkan kerangka teoritik di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Pembelajaran dengan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar SKI pada pokok bahasan Dinasti Al-Ayubbiah pada kelas IX F MTs Al-Asror Gunung Pati Semarang tahun ajaran 2009-2010.

---

<sup>66</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 68.

<sup>67</sup>Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), hlm. 117.