

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI KHALIFAH
UMAR BIN KHATTAB PADA MATAPELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
DI MI NEGERI KALIBUNTU WETAN KENDAL
TAHUN 2010/2011**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh
AHMAD MUHSON
NIM 093111322

**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2011**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Muhson
NIM : 093111322
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 1 Juni 2011

Saya yang menyatakan,

Ahmad Muhson
NIM 093111322



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat: Jl. Prof. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan :

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar bin Khattab Pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode *Role Playing* di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011**

Nama : Ahmad Muhson

NIM : 093111322

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakutlas Tarbiyah IAIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, Juni 2011

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Drs. Sajid Iskandar
NIP. 19480212 198703 1 001

Penguji I,

Amin Farih, M.Ag.
NIP. 19710614 200003 1 002

Sekretaris,

Dr. Muslih, M.A.
NIP. 150276926000001000

Penguji II,

Dr. Musthofa, M.Ag.
NIP. 19710403 199603 1 002

Pembimbing,

Drs. H. Jasuri, M.Si.
NIP. 19671014 199403 1 005

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 7 Juni 2011

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar bin Khattab Pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode *Role Playing* di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011**

Nama : Ahmad Muhson

NIM : 093111322

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,


Drs. H. Jasuri, M.Si.
NIP. 19671014 199403 1 005

ABSTRAK

Judul : *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar bin Khattab pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Metode Role Playing di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011*

Penulis : Ahmad Muhson

NIM : 093111322

Pembelajaran materi khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MI Negeri Kalibuntu Wetan masih menemukan kendala dan hasil belajarnya masih rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut, seorang guru dituntut mampu menggunakan suatu metode yang tepat yang salah satunya menggunakan metode *Role Playing*. Dalam mengimplementasikan metode *Role Playing*, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Tahapan-tahpaan tersebut dilaksanakan dalam empat siklus yaitu pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal. Teknik yang dipakai adalah teknik analisis kualitatif yaitu data dianalisis dengan metode deskripsi, di mana sebelum penelitian dimulai, peneliti mengumpulkan fakta empiris terlebih dahulu. Adapun langkah-langkahnya yaitu reduksi data, mengkaji data dan verifikasi data. Pengumpulan data menggunakan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif, dan lembar observasi afektif dan psikomotorik. Dari hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif dari 58,00 dengan tingkat ketuntasan klasikal 40,00 % pada pra siklus, 69,33 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 66,67 % pada siklus I, 76,22 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 93,33 % pada siklus II dan 80,22 dengan ketuntasan klasikal 100% pada siklus III. Pada aspek afektif juga mengalami peningkatan dari 50,00 % pada pra siklus, 57,91 % pada siklus I, 80,55 % pada siklus II dan 83,75 pada siklus III. Sedangkan pada aspek psikomotorik ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 52,00 % pada pra siklus, 57,92 % pada siklus I, 82,92 % pada siklus II dan 85,00 % pada siklus III.

Dari hasil analisis data di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Role Playing* pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Umar bin Khattab. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari persentase keberhasilan ketiga aspek, yaitu aspek kognitif, psikomotorik dan afektif, dimana ketiganya sudah diatas KKM 65 dan persentase ketuntasan klasikal sudah memenuhi kriteria yang diharapkan yaitu di atas 85 %.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan masukan guru, dosen dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab-Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	s	ي	y
ض	d		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

i = i panjang

u = u panjang

Bacaan Diftong:

او = au

اي = a

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Atas rahmat dan inayah-Nya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam untuk junjungan kita, Nabi Muhammad saw, untuk keluarganya, para sahabat dan orang-orang yang mengikuti petunjuknya sampai hari kiamat.

Dengan penuh kesadaran hati, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Suatu keharusan bagi pribadi penulis untuk menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Suja'i, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan segala fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
2. Drs. H. Jasuri, M.Si, selaku pembimbing yang telah berkenan memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Pada dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah yang telah membekali berbagai ilmu dan pengetahuan selama menempuh belajar di Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.
4. Bapak/Ibu karyawan perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, atas pelayanan selama penyusunan skripsi.
5. Pihak MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal yang telah memberikan tempat kepada penulis dalam melakukan penelitian sehingga terciptanya kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada mereka semua penulis mengucapkan terima kasih, semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dan selalu memperoleh rahmat, hidayah dan taufik-Nya.

Penulis menyadari atas kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu penulis senantiasa membuka diri untuk kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 1 Juni 2011

Penulis

Ahmad Muhson
NIM. 093111322

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka Berpikir.....	8
1. Role Playing Sebagai Metode pembelajaran.....	8
a. Pemahaman tentang Metode dan Dasar Penggunaannya	8
b. Pengertian Metode Role Playing.....	11
c. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Metode Role Playing.....	13
d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing	15
2. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Umar bin Khattab.....	16
3. Langkah-langkah Pembelajaran Materi khalifah Umar bin Khattab dengan Metode Role Playing.....	25
C. Hipotesis Tindakan	28

BAB III	METODE PENELITIAN	30
	A. Jenis Penelitian.....	30
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
	C. Pelaksana dan Kolaborator.....	34
	D. Rancangan Penelitian	34
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
	F. Teknik analisis data	40
	G. Indikator Pencapaian	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
	A. Hasil Penelitian	43
	1. Pelaksanaan Tindakan Pra Siklus	43
	2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	44
	3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	50
	4. Pelaksanaan Tindakan Siklus III	55
	B. Pembahasan	60
	1. Pembahasan Hasil Penelitian pada Pra Siklus	60
	2. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus I	61
	3. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus II	61
	4. Pembahasan hasil Penelitian pada Siklus III	61
BAB V	PENUTUP	65
	A. Simpulan	65
	B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP