

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Pada dasarnya urgensi kajian pustaka adalah sebagai bahan atau kritik terhadap penelitian yang ada baik mengenai kelebihan maupun kekurangannya sekaligus sebagai bahan perbandingan terhadap kajian yang terdahulu. Selain itu untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil peneliti lain yang membahas permasalahan yang sama baik dalam bentuk skripsi, buku dan dalam bentuk lainnya, maka peneliti akan memaparkan karya yang relevan dalam penelitian ini adalah :

1. Skripsi yang disusun oleh 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.”¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 08 Mijen melalui pembelajaran aktif *Role Playing* dalam materi pokok Pencemaran Lingkungan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatnya hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 12,22%. Dari angket diketahui hasil belajar senang, 65,59% terlibat aktif selama pelajaran.

¹ Tri Mulatsih, *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*, (Semarang : Perpustakaan IAIN, 2008).

2. Skripsi yang disusun oleh Kunarsih (03320019) mahasiswa program studi pendidikan Biologi UNNES dengan judul “Pembelajaran Biologi dengan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Sistem Pernafasan pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Tambakromo Pati Tahun Pelajaran 2008/2009.”²

Penelitian ini bertujuan mengetahui adakah peningkatan hasil belajar materi pokok sistem pernafasan pada siswa Kelas VIIIA SMP N 3 Tambakromo melalui metode *Role Playing*. Berdasarkan data hasil observasi pada Siklus I dan Siklus II dapat diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* akan menarik perhatian dan pemahaman siswa terhadap pelajaran biologi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa yang memenuhi KKM baik individu maupun klasikal.

3. Skripsi pipit Saktiani (3101403061), lulus tahun 2008 dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas VIII SMP N Pangkah Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2007/2008.”³

Penelitian yang ditulis mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UNNES ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana efektivitas pembelajaran sejarah pada kelas VIII SMP N Pangkah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Menurut penulis pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan pendidik sudah dilaksanakan sesuai proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan pendidik sudah banyak mengalami perubahan (inovasi) sehingga tercipta proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan mencapai hasil yang baik.

² Kunarsih, *Pembelajaran Biologi dengan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Sistem Pernafasan pada Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 3 Tambakromo Pati Tahun Pelajaran 2008/2009*, (Semarang Perpustakaan UNNES, 2009).

³ Pipit Saktiani, *Efektivitas Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Kelas VIII SMP N Pangkah Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2007/2008*, (Semarang : Perpustakaan UNNES, 2008).

Beberapa penelitian tindakan kelas di atas tidak ditemukan pembahasan secara khusus yang mengangkat Pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Umar bin Khattab, akan tetapi penelitian di atas membahas pelajaran umum. Untuk itu Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Khalifah Umar bin Khattab pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Metode *Role Playing* di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011”.

B. Kerangka Berpikir

1. *Role Playing* sebagai Metode Pembelajaran

a. Pemahaman tentang Metode dan Dasar-Dasar Penggunaannya

Peningkatan hasil belajar merupakan harapan semua orang, dengan hasil belajar yang meningkat berarti tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran dapat terwujud.

Apabila ingin meningkatkan hasil belajar, tentunya tidak akan terlepas dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, yang salah satunya penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran.⁴

Metode adalah “rencana menyeluruh yang berhubungan dengan penyajian materi pelajaran secara teratur dan tidak saling bertentangan, yang didasarkan pada pendekatan tertentu”.⁵ Metode digunakan guru dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai jembatan atau cara untuk mencapai tujuan.⁶

⁴ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta : Prestasi Pustaka : 2007), hlm. 2.

⁵ Moh, Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam : Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, (Yogyakarta : LKiS Printing Cemerlang, 2009), hlm. 91.

⁶ M. Chabib Thoha dan Abdul Mu'ti, *PBM-PAI di Sekolah : Eksistensi dan Proses Belajar – Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset, 1998), hlm. 226.

Jadi jelaslah bahwa metode adalah cara, yang dalam fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan. Makin tepat metodenya, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Dalam pembelajaran di sekolah ada beberapa faktor yang ikut berperan dalam menentukan efektivitas penggunaan suatu metode. Faktor tersebut antara lain : faktor guru, faktor anak didik dan faktor lingkungan belajar.⁷

Ahmad Tafsir dalam *Metodologi Pengajaran Agama Islam* mengemukakan beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penggunaan suatu metode. Hal-hal yang harus dipertimbangkan, antara lain :

- 1) Kondisi murid (peserta didik) yang mencakup tingkat kecerdasan, kematangan, perbedaan individu dan lainnya.
- 2) Tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Situasi kelas dan lingkungan.
- 4) Alat-alat yang tersedia.
- 5) Kemampuan mengajar, mencakup kemampuan fisik dan keahlian.
- 6) Sifat bahan pengajaran.⁸

Sedangkan Moh. Roqib dalam *Ilmu Pendidikan Islam* menjelaskan tentang dasar penggunaan metode harus memperhatikan dasar agamis, biologis dan psikologis, yang meliputi :

- 1) Tujuan pendidikan pembelajaran yang akan disampaikan, yang mencakup domain kognitif (pikir), afektif (dzikir), dan psikomotorik (amal) guna mendapatkan kesejahteraan dan kebahagiaan hidup dunia akherat.
- 2) Peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi dan sekaligus kelemahan individual dan kolektif sesuai dengan kondisi fisik, psikis, dan usianya. Kompleksitas bakat dan minat masing-masing peserta didik harus dilihat dan diperlukan secara humanis dengan cara yang bijak.

⁷ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009), hlm. 141.

⁸ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2003), Cet. VII, hlm. 33.

- 3) Situasi dan kondisi lingkungan pembelajaran, baik dari aspek fisik - materiil, sosial, dan psikis emosional.
- 4) Fasilitas dan media pembelajaran yang tersedia beserta kualitasnya.
- 5) Kompetensi pendidik (baik professional, pedagogis, sosial, maupun kepribadiannya).⁹

Beberapa ayat yang terkait secara langsung tentang motivasi untuk memilih metode secara tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah diantaranya dalam Surat An-Nahl ayat 125 :

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.¹⁰

Selain itu, dalam Surat Ali Imron ayat 159 Allah berfirman :

Maka berkat rahmat Allah, engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras dan berhati keras, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad, maka

⁹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 94.

¹⁰ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, hlm. 421.

bertawakallah kepada Allah. Sungguh, Allah menyukai orang-orang yang bertawakal¹¹

Dalam Al Qur'an dan Sunnah Nabi saw, dapat ditemukan berbagai metode pendidikan yang sangat menyentuh jiwa, perasaan dan membangkitkan semangat. Di antara metode-metode yang paling penting dan menonjol menurut Abdurrahman An-Nahlawi adalah :

- 1) Metode *hiwar* (percakapan) *Qur'ani* dan *Nabawi*.
- 2) Mendidik dengan kisah-kisah Qur'ani dan Nabawi.
- 3) Mendidik dengan perumpamaan (*amtsal*).
- 4) Mendidik dengan memberi teladan (*uswah*).
- 5) Mendidik dengan pembiasaan diri dan pengalaman.
- 6) Mendidik dengan mengambil pelajaran (*Ibrah*) dan peringatan (*Mau'idhah*).
- 7) Mendidik dengan *targhib* (membuat senang) dan *tarhib* (membuat takut).¹²

b. Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing adalah salah satu metode yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa. Melalui metode ini siswa semakin menghayati dan menghargai orang lain, bertanggung jawab, cepat dan tepat mengambil keputusan dan merangsang berpikir kreatif. Selain itu akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Role Playing atau bermain peran adalah mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan masalah sosial/psikologis.¹³ Menurut Wina Sanjaya, *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk

¹¹ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, hlm. 103.

¹² Abdurrahman an-Nahlawi, *Prinsip-prinsip dan Metoda Pendidikan Islam : Dalam Keluarga, di Sekolah dan di Masyarakat*, terj. Herry Noer Ali, Bandung : CV. Diponegoro, 1989, hlm. 283.

¹³ Rostiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : RIneka Cipta, 2008), hlm. 90.

mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹⁴

Anisatul Mufarokah berpendapat bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) adalah teknik penyajian bahan pelajaran dengan cara mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial oleh para siswa.¹⁵

Metode *Role Playing* (bermain peran) dengan metode sosiodrama pada prinsipnya hampir sama. Dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Dalam kaitan pembelajaran metode *Role Playing* (sosio drama) berarti suatu metode yang digunakan untuk menyampaikan suatu bahan materi pelajaran dengan cara memerankan suatu karakter atau tokoh tertentu melalui penghayatan dan pengembangan imajinasi peserta didik.

Role Playing merupakan aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role Playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

- 1) Mengambil peran (*Role - Taking*). Yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh berdasar hubungan keluarga, atau berdasarkan pekerjaan, dalam situasi sosial.
- 2) Membuat peran (*Role – Making*), yaitu kemampuan memegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm 161.

¹⁵ Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta : Sukses Offset, 2009), hlm. 91.

- 3) Tawar menawar peran (*Role – Negotiation*), yakni : tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.¹⁶

Dalam proses *Role – Play* peserta didik diminta untuk :

- 1) Mengandaikan suatu peran khusus sebagai dirinya sendiri atau sebagai orang lain.
- 2) Masuk dalam situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang relevan dengan pengetahuan yang sedang dipelajari.
- 3) Bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang-orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak “seolah-olah” peran tersebut perannya sendiri.
- 4) Menggunakan pengalaman peran yang sama lalu untuk mengisi gap yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.¹⁷

c. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Metode *Role Playing*

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode *Role Playing* (bermain peran), yakni :

- 1) Menentukan pokok permasalahan (tema) yang akan diperankan.
- 2) Menetapkan para pemain (anggota pemeran).
- 3) Memberi kesempatan para pemain untuk berlatih memainkan perannya.
- 4) Melaksanakan kegiatan (memainkan peran).
- 5) Menghentikan atau mengakhiri kegiatan pada waktu situasi yang klimaks.
- 6) Memberi kesempatan pada siswa yang tidak bermain peran untuk mengamati dan mencatat hal-hal yang penting.
- 7) Melakukan diskusi dan tanya jawab terhadap materi atau masalah persoalan yang diperankan.

¹⁶ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 98.

¹⁷ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 99.

8) Melaksanakan evaluasi dan penilaian hasil *Role Playing* tersebut.

Hamzah B. Uno mengemukakan sembilan langkah prosedur pelaksanaan bermain peran (*Role Playing*) antara lain : 1) Pemanasan; 2) Memilih partisipan; 3) Menyiapkan pengamat (*observer*); 4) Menata panggung; 5) Memainkan peran (manggung); 6) Diskusi dan evaluasi; 7) Memainkan peran ulang; 8) Diskusi dan evaluasi kedua; dan 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.¹⁸

Basyirudin Usman membagi langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing* dalam tiga tahap, yaitu : 1) persiapan, 2) pelaksanaan dan 3) tindak lanjut. Secara rinci diuraikan sebagai berikut :

- 1) Persiapan
 - a) Menentukan pokok masalah yang akan didramatisasikan.
 - b) Menentukan para pemain.
 - c) Mempersiapkan jalannya cerita.
- 2) Pelaksanaan
 - a) Mendramatisasikan masalah yang diminta selama $\pm 4 - 5$ menit.
 - b) Guru mengawasi dan memberi kebebasan kepada siswa untuk bermain peran.
 - c) Bila terjadi kemacetan, sebaiknya guru cepat bertindak dan membujuk siswa lain untuk menggantikannya atau siswa yang memainkan peran tersebut disyaratkan atau diberi aba-aba agar mereka dapat membetulkan permainannya.
 - d) Pelaksanaan *Role Playing* itu tidak harus selesai, tapi bisa juga dilanjutkan oleh siswa lainnya.
- 3) Tindak lanjut
 - a) Tanya jawab, diskusi, kritik, dan analisis persoalan.

¹⁸ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran; Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), Cet. V, hlm. 26.

- b) Bila dipandang perlu siswa lainnya mengulang kembali untuk memainkan peran agar lebih baik lagi, jika dramatisasi sebelumnya kurang memuaskan atau maksimal.¹⁹

Keberhasilan pembelajaran khususnya Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode *Role Playing* (bermain peran) tergantung penerapan langkah-langkah yang tepat, analisis, dan kesiapan siswa untuk memainkan peranan terhadap masalah-masalah atau pokok persoalan yang ada.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan.²⁰

1) Kelebihan *Role Playing*

- a) Melatih dan meningkatkan daya ingat serta pelajaran. Karena sebagai pemain, siswa harus memahami dan menghayati jalannya suatu cerita.
- b) Meningkatkan kreativitas siswa sehingga mempunyai inisiatif untuk mengemukakan pendapat.
- c) Memunculkan bakat yang terpendam yang selama ini belum tergali.
- d) Memupuk kesadaran siswa untuk senantiasa mengembangkan sikap toleransi, kerja sama dan gotong royong antar sesama yang dilandasi nilai-nilai luhur.
- e) Membiasakan siswa menggunakan bahasa lisannya sehingga terbiasa berbicara yang mudah dipahami oleh orang lain.
- f) Proses kegiatan belajar dan mengajar lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini dikarenakan pembelajaran lebih menyenangkan.

¹⁹ Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta : Ciputra Press, 2003), hlm. 52.

²⁰ Lihat : Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 102.; Lihat juga : Rostiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 92-93.; dan lihat juga : Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 90-91.

2) Kekurangan *Role Playing*

- a) Bagi siswa yang tidak mendapat peran menjadi kurang aktif dan kreatif.
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaannya.
- c) Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para pengamat (penonton) yang kadang-kadang tertawa, bertepuk tangan, dan sebagainya.
- d) Bila tidak terkontrol dengan baik, terkadang bisa memunculkan masalah-masalah personal seperti saling mengejek, prasangka buruk, dendam, pertentangan, dan sebagainya.

Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*, seorang pendidik dapat mengoptimalkan kelebihan yang ada dan berusaha mengatasi kelemahan dan kekurangannya, sehingga penerapan metode ini bisa efektif dan efisien yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik.

2. Karakteristik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Umar bin Khattab

Dalam proses pendidikan di sekolah khususnya di Madrasah Ibtidaiyah, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang penting, sebab berhasil tidaknya pencapaian tujuan tergantung kepada proses kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran yang dialami oleh peserta didik.

Belajar menurut Abu Ahmadi didefinisikan sebagai berikut : “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.²¹

²¹ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), Cet. II, Hlm. 128.

Menurut Nana Sujdana belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan itu berupa perubahan pada pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya dan kemampuannya, daya reaksi dan lain-lain aspek yang ada pada diri seseorang.²² Dengan kata lain belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mengarah pada tindakan yang lebih baik, perubahan ini menyangkut beberapa aspek kepribadian, baik psikis maupun fisik, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan masalah, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, atau sikap.²³

Hal ini bersesuaian dengan firman Allah SWT dalam surat ar-Ra'du ayat 11 :

...Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri ...²⁴

Dalam tafsir *Al Misbah*, M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa 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.²⁵

Sedangkan pembelajaran menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah “Proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”²⁶

²² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2009), Cet. X, hlm. 28.

²³ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta : Delia Press, 2004), Cet. II, Hlm. 49.

²⁴ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang : Asyifa', 1992), hlm. 370.

²⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah*, (Jakarta : Lentera Hati, 2002), Vol. 6, hlm. 569.

²⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1997), Cet. IX, hlm. 15.

Dapat juga dikatakan pembelajaran adalah usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru.²⁷

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah atas motivasinya sendiri untuk mempelajari apa-apa yang teraktualisasi dalam kurikulum dan menjabarkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam rangka mencapai tujuan.²⁸

Dalam pembelajaran terdapat interaksi belajar-mengajar antara peserta didik dan pendidik. Seorang pendidik berpesan mengembangkan, menciptakan dan mengatur situasi yang memungkinkan peserta didik melakukan proses belajar sehingga bisa mampu berubah tingkah lakunya dalam proses pembelajaran.

Sejarah Kebudayaan Islam terdiri atas tiga kata yaitu “Sejarah, Kebudayaan dan Islam”. Kata sejarah secara etimologi berarti kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.²⁹

Adapun secara terminologi berarti perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dari masa ke masa yang mempunyai arti penting dan bernilai di mana manusia itu bagaikan dunia yang berputar di sekeliling dirinya sendiri.³⁰

Kebudayaan sendiri dalam *Advanced English – Indonesian Dictionary* disebut dengan *Culture*.³¹ Dalam buku *The World University Encyclopedia* seperti yang dikutip Dedi Supriyadi bahwa *culture* adalah

the way of life of a society. It is the totality of the spiritual, intellectual, and artistic attitudes shared by a group, including its tradition, habits, social customs, morals, laws, and social relations, (Kebudayaan adalah pandangan hidup sebuah masyarakat, ia adalah totalitas spiritual, intelektual, dan sikap artistik yang dibentuk oleh

²⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2007), Cet. III, hlm. 104.

²⁸ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang, Ra SAIL Media Group, 2009), Cet. IV, hlm. 9.

²⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 891.

³⁰ Departemen Agama, Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta : Departemen Agama RI, 2005), hlm. 1.

³¹ Peter Salim, *Advanced English – Indonesian Dictionary*, (Jakarta : Modern English Press, 1993), Ed. IV, hlm. 208.

masyarakat, termasuk, tradisi, kebiasaan, adat, moral, hukum, dan hubungan sosial).³²

Islam berasal dari bahasa Arab “*Salima*” yang berarti selamat sentosa. Dari asal kata itu dibentuk menjadi “*Aslama*” yang berarti memelihara diri dalam keadaan selamat sentosa dan berarti pula menyerahkan diri, patuh, tunduk.³³

Selanjutnya sebagai suatu agama, Islam adalah agama yang ajaran-ajarannya disampaikan oleh Allah SWT kepada umat manusia melalui Rasul-Nya, Muhammad SAW yang bersumber pada al- Qur’an dan Hadis.

Sejarah Kebudayaan Islam dapat diartikan sebagai cabang ilmu yang membahas dan mempelajari peristiwa perkembangan dan pertumbuhan kebudayaan Islam dari satu waktu ke waktu lainnya, sejak zaman lahirnya Islam sampai dengan masa sekarang.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat diidentifikasi sebagai bentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mempelajari peristiwa masa lampau yang saling mempengaruhi ke arah yang lebih baik demi kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan secara optimal.³⁴

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat juga didefinisikan sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mengkaji dan mempelajari peristiwa perkembangan perjalanan hidup manusia dari masa ke masa dalam usaha beribadah, bermuamalah, berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh aqidah Islam.

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam banyak memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya memberikan motivasi peserta didik agar senantiasa dapat mengenal, mengidentifikasi, meneladani, dan mengambil teladan (*ibrah*) dari sejarah

³² Dedi Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Bandung : Pustaka Setia, 2008), hlm. 16.

³³ M. Ali Hasan, *Materi Pokok Agama Islam*, (Jakarta : Ditjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka, 1992), hlm. 4.

³⁴ Fatah Syukur NC, *Sejarah Peradaban Islam*, (Semarang : PT. Pustaka Rizki Putra, 2009), hlm. 1.

tersebut. Di samping itu bisa mengambil nilai-nilai luhur yang mengandung kearifan yang bisa digunakan untuk merangsang dan melatih peserta didik mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotiriknya secara optimal.

Hal ini bersesuaian dengan firman Allah SWT dalam surat Yusuf ayat 111 :

Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal, Al- Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (Kitab-Kitab), yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.³⁵

Ayat di atas menegaskan tentang kisah Nabi Yusuf as dan kisah-kisah para rasul yang lain yang disampaikan-Nya bahwa demi Allah, sungguh pada kisah-kisah mereka terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Ia, yakni al- Qur'an yang mengandung kisah-kisah mereka, bukanlah cerita yang dibuat-buat sebagaimana yang dituduhkan oleh mereka yang tidak percaya, akan tetapi kitab suci itu membenarkan kitab-kitab suci dan peristiwa-peristiwa yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu dalam bentuk prinsip-prinsip segala yang dibutuhkan umat manusia menyangkut kemaslahatan dunia dan akhirat mereka, dan di samping itu Al Qur'an juga sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang ingin beriman.³⁶

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) lingkup materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diatur berdasarkan kaidah-kaidah keilmuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini

³⁵ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, hlm. 366.

³⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah, Pesan, Kesan dan Keserasian Al Qur'an*, (Jakarta : Lentera Hati, 2009), Cet. II, hlm. 193-194.

dilakukan agar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik. Dengan demikian kemungkinan adanya transfer belajar positif pada peserta didik menjadi lebih besar.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar didasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara optimal yang difasilitasi oleh guru.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut :

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *Ibrah* dan peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.³⁷

³⁷ Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah* (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2008), hlm. 21-22.

Adapun ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah, meliputi : 1) Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW; 2) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW; 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathul Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW; 4) Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin dan 5) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.³⁸

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:³⁹

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

SKI Kelas VI MI

Semester I

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengenal sejarah khalifah Abu Bakar As-Shiddiq	1.1. Menjelaskan arti dan tugas <i>Khulafaurrasyidin</i> 1.2. Menceritakan silsilah, kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq dan perjuangannya dalam dakwah-dakwah islam 1.3. Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq 1.4. Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Abu Bakar as-shiddiq
2. Mengenal sejarah khalifah	2.1. Menceritakan silsilah,

³⁸ Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008*, hlm. 21-22.

³⁹ Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008*, hlm. 41-42.

Umar bin Khattab	<p>kepribadian Umar bin Khattab dan perjuangannya dalam dakwah Islam</p> <p>2.2. Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Umar bin Khattab</p> <p>2.3. Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Umar bin Khattab</p>
3. Mengenal sejarah Khalifah Utsman bin Affan	<p>3.1. Menceritakan silsilah, kepribadian Utsman bin Affan dan perjuangannya dalam dakwah Islam</p> <p>3.2. Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Utsman bin Affan</p> <p>3.3. Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Utsman bin Affan</p>

Semester II

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
4. Mengenal sejarah Khalifah Ali bin Abi Thalib	<p>4.1. Menceritakan silsilah kepribadian, dan perjuangan Khalifah Ali bin Abi Thalib</p> <p>4.2. Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari kekhalifahan Ali bin Abi Thalib</p> <p>4.3. Meneladani nilai-nilai positif</p>

	dari kekhalifahan Ali bin Abi Thalib
5. Mengenal sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing - masing	<p>5.1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh agama Islam di daerah masing-masing</p> <p>5.2. Menceritakan sejarah perjuangan tokoh-tokoh agama Islam di daerah masing-masing</p> <p>5.3. Meneladani perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing</p>

Dari tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di atas jelas bahwa materi khalifah Umar bin Khattab adalah salah satu materi yang harus diajarkan. Secara substansial materi khalifah Umar bin Khattab memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih mengenal, memahami, menghayati sejarah khalifah Umar bin Khattab, yang mengandung kisah keteladanan dan nilai-nilai positif yang dapat dijadikan sebagai *ibrah* (teladan) dalam membentuk sikap – watak dan kepribadian peserta didik.

Materi khalifah Umar bin Khattab dikembangkan dalam Kompetensi Dasar (KD) yang dapat diklasifikasikan dalam tiga bagian yaitu tingkat pengetahuan, tingkat proses, dan tingkat penerapan. Kata kerja pada tingkat pengetahuan lebih rendah dari pada tingkat proses maupun tingkat penerapan. Tingkat penerapan merupakan tuntutan kompetensi paling tinggi yang diinginkan.⁴⁰

⁴⁰ Abdul Kholiq, *Analisis Kurikulum Madrasah*, (Semarang : Kementerian Agama, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2010), hlm. 56.

Klasifikasi tingkat kompetensi berdasarkan kata kerja yang digunakan dalam rumusan standar kompetensi (KD) pada standar kompetensi “Mengenal Sejarah Khalifah Umar bin Khattab” adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.2 Klasifikasi Tingkat Kompetensi
Materi Khalifah Umar bin Khattab**

Kompetensi Dasar	Tingkat Kompetensi		
	Pengetahuan	Proses	Penerapan
2.1. Menceritakan silsilah, kepribadian Umar bin Khattab dan perjuangannya dalam dakwah Islam	√		
2.2. Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari khalifah Umar bin Khattab	√	√	
2.3. Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Umar bin Khattab			√

3. Langkah-langkah Pembelajaran Materi Khalifah Umar bin Khattab dengan Metode Role Playing

Pada dasarnya langkah Pembelajaran Materi Khalifah Umar bin Khattab dengan metode *Role Playing* sama halnya dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.⁴¹

⁴¹ Khoirudin, dkk., *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Konsep dan Implementasinya di Madrasah*, (Jogjakarta : Pilar Media, 2007), hlm. 145, cet. 2.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun RPP sebagaimana dijelaskan oleh Khoirudin, dkk adalah sebagai berikut :⁴²

- a. Mengisi kolom identitas
- b. Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan.
- c. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat pada silabus yang telah disusun.
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- e. Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok pembelajaran yang terdapat dalam silabus. Materi standar merupakan uraian dari materi pokok/pembelajaran.
- f. Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- g. Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.
- h. Menentukan sumber belajar yang digunakan.
- i. Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi Khalifah Umar bin Khattab melalui metode *Role Playing* yang telah tersusun diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi 3 tahapan yaitu : 1) perencanaan dan persiapan; 2) interaksi (pelaksanaan); dan 3) refleksi dan evaluasi.⁴³

a. Perencanaan dan Persiapan

Perencanaan dan persiapan yang matang dalam pembelajaran materi Khalifah Umar bin Khattab merupakan hal yang penting dalam kegiatan *Role Playing*. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru sebelum memulai pembelajaran dengan metode *Role Playing* antara lain :⁴⁴

- 1) Mengetahui peserta didik
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran
- 3) Kapan menggunakan metode *Role Playing*

⁴² Khoirudin, dkk., *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Konsep dan Implementasinya di Madrasah*, hlm. 151, cet. 2.

⁴³ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 104.

⁴⁴ Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 105.

- 4) Pendekatan yang dipakai.
- 5) Mengidentifikasi dan membuat skenario.
- 6) Menempatkan peran.
- 7) Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik.
- 8) Merencanakan waktu yang baik.
- 9) Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

Dalam persiapan pembelajaran materi Khalifah Umar bin Khattab yang perlu dilakukan adalah :

- 1) Menentukan materi yang akan didramatisasi.
- 2) Memilih para pelaku (pemain peran)
- 3) Mempersiapkan pelaku untuk menentukan peranan masing-masing.⁴⁵
- 4) Mempelajari skenario yang telah disiapkan.

b. Interaksi (Pelaksanaan)

Dalam pelaksanaan *Role Playing*, guru lebih memosisikan dirinya sebagai fasilitator pembelajaran yang mengatur sirkulasi dan jalannya pembelajaran. Peserta didiklah yang banyak berperan dalam proses pembelajaran tersebut dan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan saja.

Langkah-langkah pelaksanaan *Role Playing* adalah :

- 1) Peserta didik melakukan kegiatan *Role Playing*, yaitu membaca dialog sesuai skenario yang telah disiapkan secara bergantian. Peserta didik yang tidak bermain peran menyaksikan, dan mencatat hal-hal yang penting.
- 2) Guru menghentikan kegiatan *Role Playing* pada saat situasi yang sedang memuncak (tegang).
- 3) Guru mengajak peserta didik mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan *Role Playing* seperti jalannya cerita, materi penting yang ada, atau pemecahan masalah selanjutnya.

⁴⁵ Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 115.

c. Refleksi dan Evaluasi

Pada tahap ini peserta didik diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksanaan *Role Playing*. Selain itu peserta didik diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil *Role Playing*.

Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai diadakan kegiatan evaluasi. Dari evaluasi ini dapat diketahui hasil belajar peserta didik “Apakah sudah tuntas atau belum”. Hasil belajar adalah “Kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.”⁴⁶ Apabila setelah diadakan evaluasi belum tuntas, maka dilaksanakan evaluasi selanjutnya (kegiatan remedial), dan yang sudah tuntas diadakan pengayakan. Ketuntasan hasil belajar didasarkan pada pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil belajar perlu diketahui karena bisa dijadikan parameter berhasil tidaknya tujuan suatu pendidikan. Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu : ranah kognitif, psikomotorik dan afektif.⁴⁷ Pada ranah kognitif menekankan pada teori, sejauh mana peserta didik menguasai materi khalifah Umar bin Khattab setelah diadakan kegiatan *Role Playing*. Ranah psikomotorik lebih menekankan pada aspek ketrampilan, bermain peran (*Role Playing*) dan ranah afektif berkaitan pada nilai atau sikap yaitu meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Umar bin Khattab.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis berasal dari kata “*Hypo*” yang berarti di bawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat

⁴⁶ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, hlm. 77.

⁴⁷ Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta : Gaung Persada Pers, 2007), hlm. 22.

sementara terhadap permasalahan penelitian sampai akhirnya terbukti melalui data yang terkumpul.⁴⁸

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah : “Melalui Metode *Role Playing* Hasil Belajar Materi Khalifah Umar Bin Khattab pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011” dapat ditingkatkan.

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm. 64.