

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*)
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
DI MI GUPPI PAKUNCEN BOBOTSARI PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**



SKRIPSI

Diajukan kepada Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

IAIN PURWOKERTO

Oleh :

ULFAH NUR HIDAYATI

NIM. 082336059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBİYAH STAIN PURWOKERTO
2011**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ulfah Nur Hidayati

NIM : 082336059

Jenjang : S -1

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan hasil penelitian / karya sendiri kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.



IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 19 Januari 2011

Yang Menyatakan

Ulfah Nur Hidayati
NIM. 082336059

NOTA PEMBIMBING

Purwokerto, 19 Januari 2011

Drs. Rohmad M. Pd
Dosen STAIN Purwokerto

Hal : Pengajuan Skripsi
Sdri. Ulfah Nur Hidayati

Lamp : 5 (lima) eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan skripsi saudara :

Nama : Ulfah Nur Hidayati

NIM : 082336059

Jurusan/ Prodi : Tarbiyah / PGMI

Judul : “ Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sisswa Kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Tahun Pelajaran 2010/2011”

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara Ulfah Nur Hidayati segera di munaqosyahkan.

Atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Pembimbing

Drs Rohmad M. Pd
NIP. 19661222 19910310 02



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**

Alamat : Jl. Jend.A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Tlp. 0281-635624,628250 Fax.0281-636553 www.stainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Saudara : Ulfah Nur Hidayati
NIM : 082336059
Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **“ Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Tahun Pelajaran 2010/2011 “**

Telah dimunaqosyahkan oleh Dewan Penguji Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto pada tanggal :

26 Januari 2011

Dan dapat diterima sebagai kelengkapan ujian akhir studi Strata 1 (S1) guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.I)

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

IAIN PURWOKERTO

Drs. Subur, M.Ag

NIP. 19670307 199303 1 005

Rohmat, M.Ag, M.Pd

NIP. 19720420 200312 1 001

Pembimbing,

Drs. Rohmad, M.Pd

NIP. 19661222 19910310 02

Penguji I

Penguji II

Kholid Mawardi, M. Hum

NIP. 19740228 199903 1 005

H. A. Sangid, B.Ed, M.A

NIP.19700617 200112 1 001

Purwokerto, 26 Januari 2011

Ketua STAIN Purwokerto

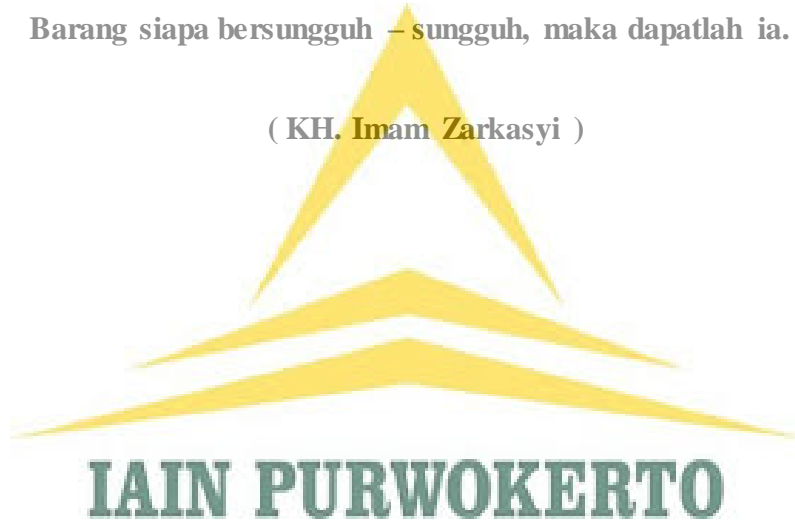
Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag
NIP.19670815 199203 1 003



MOTTO

- **Menimbang (buat ambil keputusan) hendaklah pelan – pelan,
Tetapi mengerjakan hendaklah cepat- cepat.**
- **Sebesar Keinsyafanmu, Sebesar itu pula keuntunganmu**
- **Barang siapa bersungguh – sungguh, maka dapatlah ia.**

(KH. Imam Zarkasyi)



PERSEMBAHAN

Dengan ketulusan hati skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Suamiku tercinta, yang telah memberikan doa, restu dan bimbingannya demi langkah kesuksesanku dalam menggapai cita – cita.
2. Kedua buah hatiku, Adil dan Ahdan, yang selalu menjadi penghibur hatiku.
3. Kedua orang tua, yang tak pernah berhenti memanjatkan doanya untuk kesuksesan ananda.
4. Saudara- saudaraku, yang selalu memberi dorongan dan semangat untuk terselesainya skripsi ini.
5. Almamaterku STAIN Purwokerto



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah penulis senantiasa panjatkan kehadiran Illahi Robbi Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah dan inayah Nya sehingga penulis dapat mengetahui sebagian kecil dari hamparan ilmu Nya dan penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “ **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI DI MI GUPPI PAKUNCEN BOBOTSARI PURBALINGGA TAHUN PELAJARAN 2010/2011** “ sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto meskipun dalam bentuk sederhana.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan wawasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan semua pihak yang terkait baik itu secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang setulus- tulusnya kami sampaikan atas bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Penghargaan yang tulus dan penuh hormat penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. A. Lutfi Hamidi, M.Ag Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto

2. Bapak Drs Rohmad, M.Pd. Pembantu Ketua I Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto sekaligus pembimbing dalam proses penyelesaian skripsi
3. Bapak Drs Munjin, M. Pd.I Ketua Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto
4. Bapak Siswadi, M.Ag Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto
5. Bapak Kepala Sekolah, dewan guru serta karyawan MI GUPPI Pakuncen Bobotsari yang telah memberikan ijin penulis melakukan penelitian
6. Para Dosen dan Karyawan STAIN Purwokerto yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi.
7. Suami tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa restunya.
8. Anak – anakku tersayang yang telah memberikan semangat dan doa
9. Kedua orang tua yang telah membesarkan, merawat dan membimbing serta mendoakan penulis
10. Teman – teman senasib seperjuangan PGMI 2008
11. Semua pihak yang banyak membantu penyusunan skripsi ini yang tak bisa penulis tuliskan satu persatu.

IAIN PURWOKERTO

Atas bantuan dan dorongan semua pihak baik yang penulis sebutkan ataupun tidak, penulis tidak dapat membalasnya kecuali ucapan terima kasih yang setulus – tulusnya dan penulis berdoa semoga kebaikan yang selama ini diberikan akan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin...

Purwokerto, 19 Januari 2011

Penulis

Ulfah Nur Hidayati
NIM. 082336059

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Definisi Operasional.....	5
D. Telaah Pustaka	8
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11

	G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II	LANDASAN TEORITIS DAN HIPOTESIS	
	A. Metode Bermain Peran.....	13
	B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	24
	C. Hasil Belajar.....	28
	D. Kerangka Berpikir.....	32
	E. Hipotesis Tindakan.....	32
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Setting Penelitian.....	34
	B. Subjek Penelitian.....	36
	C. Prosedur Penelitian.....	36
	D. Kriteria Keberhasilan.....	50
	E. Teknik Pengumpulan data.....	50
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil penelitian.....	52
	B. Pembahasan.....	63
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	71
	B. Saran.....	71
	C. Penutup.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

TABEL

Tabel 1	Nilai rata – rata pencapaian UAMBN di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari tahun pelajaran 2009/2010	1
Tabel 2	Keadaan Siswa MI GUPPI Pakuncen Tahun Pelajaran 2010/ 2011	
Tabel 3	Keadaan Guru MI GUPPI Pakuncen Bobotsari	34
Tabel 4	Teknik Pengumpulan Data	
Tabel 5	Rekapitulasi Nilai Tes Formatif Pembelajaran SKI Setiap Siklus Pembelajaran	
Tabel 6	Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Setiap Siklus	63
Tabel 7	Rekapitulasi Peningkatan Keterlibatan Siswa Setiap Siklus Perbaikan Pembelajaran	
Tabel 8	Rekapitulasi Tingkat Keterlibatan tiap Siklus Pembelajaran	66



IAIN PURWOKERTO

GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas	32
Gambar 2	Model Penelitian Tindakan Kelas	36
Gambar 3	Diagram Siklus Perbaikan Pembelajaran	37
Gambar 4	Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa	64
Gambar 5	Diagram Perbandingan Keterlibatan Siswa Dalam Proses pembelajaran Tiap Siklus	66



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam sudah seharusnya mendapat perhatian lebih dari pemerintah dan masyarakat seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi seperti sekarang ini. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan Agama Islam dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, Direktur Jendral Pendidikan Islam dalam keputusannya nomor : Dj.I/576/2009 menetapkan penyelenggaraan Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional (UAMBN) mulai tahun pelajaran 2009/ 2010.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu pelajaran yang masuk dalam pelajaran UAMBN. Berdasarkan hasil UAMBN siswa kelas VI MI Guppi Pakuncen Bobotsari tahun yang lalu, mata pelajaran SKI mendapatkan nilai yang terendah. Padahal pelajaran SKI adalah salah satu pelajaran yang seharusnya dapat membantu membentuk karakter siswa kelas VI. Karena diusia – usia mereka, proses pencarian figur untuk dijadikan tauladan.

Berikut hasil perolehan rata – rata nilai UAMBN MI Guppi Pakuncen Bobotsari tahun pelajaran 2009/2010 :

Tabel
 Nilai rata – rata pencapaian UAMBN di MI Guppi Pakuncen Bobotsari
 Tahun pelajaran 2009/2010

No	Mata Pelajaran	Nilai rata-rata
1	Al Qur'an Hadist	6,75
2	Aqidah Akhlak	7,65

3	Fiqih	6,66
4	Bahasa Arab	6,91
5	SKI	6,15

(Sumber : Dokumen MI Guppi Pakuncen Bobotsari 2009/2010)

Sadar akan hal tersebut, penulis telah melakukan pembelajaran sesuai dengan prosedur pembelajaran di kelas VI MI Guppi Pakuncen Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Pada studi awal pembelajaran SKI untuk Kompetensi dasar “ Menceritakan silsilah dan kepribadian Abu Bakar As – siddiq dan perjuangannya dalam da'wah Islam “ ternyata hanya 3 siswa dari 12 siswa yang mendapat nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Jika hal ini dibiarkan, jelas akan berdampak buruk bagi proses dan hasil belajar siswa selanjutnya.

Penulis mencoba mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan dari proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan siswa dan teman sejawat terungkap beberapa dugaan rendahnya nilai mereka, diantaranya adalah :

1. Semangat belajar siswa masih rendah. (wawancara dengan guru kelas III)
2. Metode pembelajaran kurang menarik.(wawancara dengan guru kelas IV)
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (wawancara dengan guru kelas V)
4. Materi SKI kurang disukai siswa karena terlalu banyak hafalan nama, tahun dan sebagainya.(wawancara dengan siswa kelas VI)

Berdasarkan kenyataan diatas, penulis pun menganalisis dugaan penyebab timbulnya masalah. Dari hasil analisis disimpulkan bahwa dugaan dari penyebab masalah – masalah yang timbul adalah sebagai berikut :

1. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah
2. Metode pembelajaran kurang bervariasi
3. Guru kurang menguasai materi pelajaran
4. Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai bentuk pemecahan masalah yang penulis hadapi, perlu kiranya penulis mencari beberapa alternatif tindakan, berdasarkan berbagai pertimbangan dan pemikiran , maka didapatkan alternatif tindakan tersebut, diantaranya adalah :

- a. Menggunakan metode mengajar inkonvensional yaitu suatu tehnik mengajar yang baru berkembang dan belum lazim digunakan secara umum.

Contohnya : menggunakan OHP dalam pembelajaran dsb.

- b. Menggunakan metode bermain peran dengan melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Menggunakan metode tanya jawab agar siswa aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan.

Dan penulis memilih alternatif tindakan ke 2 yaitu menggunakan metode bermain peran untuk mengatasi dugaan penyebab masalah pembelajaran SKI Kompetensi Dasar “Menceritakan silsilah dan kepribadian Abu Bakar As Siddiq serta perjuangannya dalam da’wah Islam ”, dengan argumen bahwa :

- 1) Unsur yang menonjol pada metode bermain peran adalah unsur hubungan sosial, dalam bermain peran siswa dapat :

- a) mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu.
- b) berlaku sebagai benda – benda. melalui aktifitas ini siswa juga dilatih mengembangkan daya imajinasi. (Conny Semiawan , 1992 : 82)

2) Karakter siswa Madrasah Ibtidaiyah diantaranya adalah :

- a) siswa senang bermain
- b) siswa lebih dapat menangkap dan melakukan sesuatu secara langsung
- c) siswa lebih senang bergerak
- d) siswa senang dalam hal kerja kelompok.

3) Menurut Dr.Vernon A. Magnesen, 1983 yang dikutip dari buku Quantum

Teaching, bahwa :

“ Kita belajar : 10 % dari apa yang kita baca, 20 % dari apa yang kita dengar, 30 % dari apa yang kita lihat, 50 % dari apa yang kita lihat dan dengar, 70 % dari apa yang kita katakan, 90 % dari apa yang kita katakan dan lakukan “ (De Porter,1992:57)

Metode bermain peran adalah metode yang merangsang siswa untuk lebih banyak berkata dan berbuat, sehingga pembelajaran semacam ini menurut teori diatas hasilnya akan lebih efektif.

Atas tiga pertimbangan diatas, disimpulkan bahwa metode yang sesuai menurut penulis untuk mengatasi hal – hal diatas adalah metode bermain peran.

“ Berdasarkan latar belakang masalah itulah penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas tentang Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI Guppi Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

“ Apakah penerapan metode bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran SKI dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Tahun pelajaran 2010 / 2011 ? “

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman judul diatas, maka penulis akan menegaskan pengertian – pengertian yang terdapat dalam judul PTK sebagai berikut :

1. Penerapan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia arti dari kata penerapan adalah berasal dari kata dasar terap yang berarti : proses, cara, perbuatan menerapkan. Jadi penerapan adalah suatu proses atau cara yang dilakukan atau yang berarti pula suatu perbuatan menerapkan, adapun yang diterapkan adalah sebuah metode bermain peran pada pelajaran SKI guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Guppi Pakuncen Purbalingga.

2. Metode Bermain peran

Metode bermain peran merupakan teknik mengajar yang baik kaitannya dengan mendemonstrasikan kejadian - kejadian yang bersifat sosial. Menurut Engkoswara bahwa metode bermain peran adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan cukup diceritakan secara singkat dalam tempo empat atau lima menit kemudian anak menerangkannya. (M. Basyiruddin Usman,2002:51)

Metode pengajaran yaitu suatu cara penyampaian bahan pelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, fungsi metode mengajar tidak dapat diabaikan karena metode mengajar turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar dan merupakan bagian yang integral dalam suatu sistem pengajaran. Oleh karena itu, pemakaian metode harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi, kondisi lingkungan (setting) di mana pengajaran berlangsung.(Usman, 2002: 31)

Secara umum metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Jadi dalam hal ini metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan diterapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya adalah alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Bermain peran merupakan salah satu potensi dasar (fitrah islam) yang diberikan Allah kepada setiap manusia, orang tua, pendidik dan lingkungan yang akan membentuk kepribadian anak yang paripurna atau tujuan mencari ridho Allah.

IAIN PURWOKERTO

Dengan cara menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memainkan peran sebagai tokoh hidup ataupun mati, akan membuat siswa lebih meresapi perolehannya. (Abdurahman Sholeh,2000:71)

Dari pengertian diatas yang penulis maksud dengan metode bermain peran adalah metode pengajaran yang telah dimodifikasi dengan metode – metode yang lain yang diterapkan penulis dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam khususnya pada kompetensi dasar “ menceritakan silsilah

dan kepribadian Abu Bakar As-siddiq serta perjuangannya dalam da'wah Islam “, dengan tujuan, diharapkan siswa dapat secara aktif mengikuti pembelajaran dan dengan berperan tersebut siswa dapat juga dengan mudah menghafal nama - nama dari tokoh yang ada dalam materi pelajaran, serta akan meninggalkan kesan yang tak terlupakan dengan memainkan peranan tersebut.

3. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dikelas VI Madrasah Ibtidaiyah yang juga merupakan salah satu dari pelajaran yang masuk dalam UAMBN, mata pelajaran ini diajarkan 2 x 35 menit dalam satu minggu.

Mata pelajaran SKI memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Memberikan pengetahuan tentang sejarah Agama Islam dan kebudayaan Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaur Rosyidin kepada siswa, agar ia memiliki konsep yang objektif dan sistematis dalam perspektif sejarah.
- b. Mengambil ibrah atau hikmah, nilai, makna yang terdapat dalam sejarah.
- c. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk, berdasarkan cermatannya atas fakta sejarah yang ada.
- d. Membekali siswa untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh – tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.
(Depag propinsi jawa tengah,2006)

Adapun untuk kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam hal ini adalah “ Menceritakan silsilah dan kepribadian Abu Bakar As-siddiq dan perjuangannya dalam da'wah Islam “

4. MI Guppi Pakuncen Bobotsari

Suatu lembaga pendidikan formal tingkat dasar dalam lingkup

Kementerian Agama yang berada di desa Pakuncen kecamatan Bobotsari

kabupaten Purbalingga.

Jadi yang dimaksud dengan judul ini adalah suatu studi atau penelitian tindakan kelas mata pelajaran SKI dengan kompetensi dasar “ Menceritakan sejarah Abu Bakar As-siddiq serta perjuangannya dalam da’wah Islam “ yang menerapkan metode bermain peran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Guppi Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011.

D. Telaah Pustaka

Dalam telaah pustaka ini ada beberapa teori yang akan dijelaskan dimana relevansinya dengan penelitian ini dan akan menjadi dasar pemikiran dalam penyusunan skripsi ini.

1. Sejarah Kebudayaan Islam.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting kaitannya dalam membantu siswa mencari figur – figur yang patut untuk mereka contoh karena usia-usia mereka dalam proses pencarian jati diri.

Kegunaan studi sejarah pendidikan Islam adalah :

- a. mengetahui dan memahami pertumbuhan dan perkembangan islam sejak zaman lahirnya sampai sekarang.
- b. mengambil manfaat dari proses pendidikan islam guna memecahkan problematika pada masa kini.
- c. memiliki sikap positif terhadap perubahan- perubahan dan pembaharuan sistem pendidikan Islam.

d. ikut menunjang pembangunan dan pengembangan pendidikan Islam pada zaman era globalisasi sekarang ini. (Akbar Zuhairini,2004:30)

Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menyampaikan ilmu sejarah tersebut dengan baik agar tidak membosankan siswa, berkesan bagi siswa dan dapat menjadi pedoman bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang.

2. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran telah ada sejak tahun 1930an, dimana metode itu merupakan psikotherapy dan terus berkembang menjadi berbagai bentuk dan variasi pendidikan dari tingkat pemula sampai ke tingkat yang lebih tinggi. ([http:// www.sabda.org/lead/mengajar-dengan-bermain-peran-role-play](http://www.sabda.org/lead/mengajar-dengan-bermain-peran-role-play))

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran - peran dalam dunia nyata ke suatu pertunjukan peran didalam kelas. Dalam metode ini anak – anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan dan tidak untuk hiburan, namun lebih menekankan pada masalah yang di angkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan peran. Metode bermain peran biasanya menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan masalah itu. Anak - anak yang memainkan peran itu menunjukkan apa yang mereka lakukan, bagaimana reaksi mereka terhadap suatu kejadian atau situasi. (<http://rinshop.com/pengertian-bermain-peran/>)

Kelebihan - kelebihan metode bermain peran :

a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.

- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir – butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- e. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan kesempatan bagi lapangan kerja.

(<http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/>)

Penelitian yang hampir sama dengan penelitian penulis adalah penelitian yang ditulis oleh saudara Khasbi Istanto (2010) dengan judul Efektifitas Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Maarif NU Sindang Mrebet Purbalingga, skripsi ini berisikan tentang studi eksperimen pembelajaran SKI dengan menggunakan metode *role playing*, dalam hal ini penulis mengadakan dua pembelajaran dimana yang satu menerapkan metode *role playing* sedang yang lain tidak. Adapun hasil yang diperoleh adalah pembelajaran dengan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran yang tidak menerapkan metode *role playing*.

Dalam penelitian ini, penulis dan peneliti sebelumnya yaitu saudara Khasbi Istanto membahas satu tema yang sama yaitu metode pembelajaran yang

diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan. Letak perbedaannya adalah pada objek dan jenis penelitiannya. Penelitian yang penulis angkat adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas untuk siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah dengan materi Kholifah Abu Bakar As Siddiq. sedangkan penelitian saudara Khasbi adalah jenis Penelitian Kuantitatif dengan materi Muhajirin dan Anshor untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Dari hasil telaah pustaka terdahulu, maka penulis mengangkat penelitian dengan judul “ Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010 / 2011 “

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian akan bermanfaat :

1. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kreatifitas dan ketrampilan guru dalam mengembangkan metode dan pendekatan dalam pembelajaran.
- b. Guru menjadi aktif dan kreatif dalam memotivasi siswa dan lebih sadar akan fungsinya sebagai mediator dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa materi Kholifah Abu Bakar As-siddiq
- c. Menumbuhkan sikap kritis dan kreatif dalam pembelajaran.
- d. Menambah pengalaman siswa karena metode ini termasuk baru bagi mereka.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab dengan uraian sebagai berikut :

Bab satu memuat pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, sistematika penulisan skripsi.

Bab dua memuat kerangka teori dan hipotesis yang meliputi kajian teori tentang metode bermain peran, kajian teori tentang mata pelajaran SKI, kajian teori tentang hasil belajar, kerangka berpikir, hipotesis tindakan.

Bab tiga memuat metode penelitian yang meliputi setting penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, tehnik pengumpulan data, kriteria keberhasilan.

Bab empat memuat hasil penilaian dan pembahasan yang meliputi hasil penelitian refleksi awal, siklus I dan siklus II. Sedang untuk pembahasan meliputi hasil pengolahan data, Deskripsi Hasil dan Refeksi serta Pembahasan Setiap Siklus.

Bab lima memuat penutup yang meliputi kesimpulan, saran dan penutup.

BAB II

LANDASAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson (1962) yang dikutip oleh Mudjiono dan Dimiyati (1992 : 80) mengemukakan bahwa simulasi merupakan istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses - proses perilaku. Sedangkan menurut Ali (1996: 83) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses secara tiruan.

Metode pengajaran simulasi terbagi menjadi 3 kelompok seperti yang di kemukakan oleh Ali (1993 : 83) berikut ini :

- a. *sosiodrama* : semacam drama sosial berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisa situasi sosial.
- b. *psikodrama* : hampir mirip dengan sosiodrama. Perbedaan terletak pada penekanannya. Sosiodrama menekankan kepada permasalahan sosial sedangkan psikodrama menekankan pada pengaruh psikologinya.
- c. *role playing* : *role playing* atau bermain peran menggambarkan suatu peristiwa masa lampau.

Sedangkan Moedjiono dan Dimiyati (1992:80) juga membagi metode pengajaran simulasi menjadi 3 kelompok :

- a. permainan simulasi (*simulation games*) yakni suatu permainan dimana para pemainnya berperan sebagai tempat pembuat keputusan, bertindak seperti jika mereka dalam suatu situasi yang sebenarnya. Dan atau berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan peran yang di tentukan oleh mereka.
- b. Bermain peran (*role playing*) yakni memainkan peranan dari peran - peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah atau peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan – kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat di perkaya atau menghayal situasi pada suatu tempat dan atau waktu tertentu.
- c. sosiodrama (*sociodrama*) yakni suatu pembuatan pemecahan masalah kelompok yang dipusatkan pada suatu masalah yang berhubungan dengan relasi kemanusiaan. Sosiodrama memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan alternatif pemecahan masalah yang timbul dan menjadi perhatian kelompok.

Berdasarkan kutipan diatas berarti metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura - pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura - pura memainkan tokoh atau peran yang terlibat dalam proses sejarah. (<http://www.pro-ibid.com/content/view/104/1/>)

Metode bermain peran telah ada sejak tahun 1930an, dimana metode itu merupakan psikotherapy dan terus berkembang menjadi berbagai bentuk dan variasi pendidikan dari tingkat pemula sampai ke tingkat yang lebih tinggi. ([http:// www.sabda.org/lead/mengajar-dengan-bermain-peran-role-play](http://www.sabda.org/lead/mengajar-dengan-bermain-peran-role-play))

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran - peran dalam dunia nyata ke suatu pertunjukan peran didalam kelas. Dalam metode ini anak – anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan dan tidak untuk hiburan, namun lebih menekankan pada masalah yang di angkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan peran. Metode bermain peran biasanya menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan masalah itu. Anak - anak yang memainkan peran itu menunjukkan apa yang mereka lakukan, bagaimana reaksi mereka terhadap suatu kejadian atau situasi. (<http://rinshop.com/pengertian-bermain-peran/>)

2. Dasar Pemikiran Metode Bermain Peran

Untuk memudahkan proses penelitian ini, penulis mendefinisikan konsep dasar berfikir sebagai berikut :

a. Konsep Belajar Sambil Melakukan

Belajar sambil melakukan merupakan aktifitas proses belajar yang sangat efektif, karena anak – anak sering mementingkan bermain daripada kegiatan – kegiatan yang lain. Dengan bermain peran anak akan berkembang secara wajar dan utuh menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya.

Hal ini sesuai dengan ungkapan Melvin L.Silberman (2006 :23)

tentang belajar aktif, ia berpendapat bahwa belajar aktif adalah :

Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan, saya mulai faham.

Apa yang saya dengar, lihat dan diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan ketrampilan.

Bermain peran merupakan pembelajaran sambil melakukan (*learning by doing*) dapat diartikan sebagai metode yang mengutamakan pengalaman langsung terhadap objek yang dipelajari agar memberikan pemahaman (pengetahuan permanen).

Dari bermain peran anak sudah mulai dapat membedakan mana yang salah, sebagaimana sang anak mulai mengetahui beberapa perangai atau akhlak seperti adil, jujur, amanah, kepercayaan dan jiwa yang sportif. (Muhammad Said Mursi, 2003: 166)

b. Konsep Belajar Siswa Kelas VI

Masa anak dimulai dari setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni kira - kira usia 2 tahun sampai usia 14 tahun (usia peralihan kemasa remaja). Usia rata – rata siswa kelas VI berkisar antara 11 – 13 tahun sehingga mereka masih dikategorikan anak – anak. Hal – hal yang perlu pendidik ketahui berkaitan dengan usia anak – anak tersebut adalah sebagai berikut :

1) Perkembangan pada masa anak – anak.

Pada masa – masa ini sangat penting bagi anak untuk memperoleh latihan dan pengalaman untuk mencapai suatu kesempurnaan. Untuk itu

perlu suatu contoh dan tauladan yang baik yang berfungsi sebagai pedoman bagi anak – anak untuk mencapai masa kesempurnaan. dalam penerapannya metode bermain peran (*role play*) memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak untuk berperilaku dalam masyarakat karena materi yang diperankan dalam bentuk drama ini mengambil permasalahan sosial yang ada yang nantinya peserta didik mampu mengekspresikan kemampuan dalam bermain serta mengambil manfaat dari drama yang diperankan sehingga secara psikologis anak nantinya dalam perkembangan di masyarakat mampu menghadapi terutama masalah sosial.

2) Ketrampilan masa anak –anak

Ketrampilan yang dipelajari anak muda belia bergantung kepada kesiapan kematangan terutama kesempatan yang diberikan untuk mempelajari dan bimbingan yang diperoleh dalam menguasai ketrampilan ini secara cepat dan efisien. (Elizabeth Hurlock, 2004 : 111

). Sehingga diupayakan dengan penerapan metode bermain peran (*role play*) yang menekankan pada ketrampilan berbicara dalam berperan mengatasi permasalahan sosial yang secara nyata diperankan oleh peserta didik dapat membawa pengalaman belajar dan mampu dijadikan tauladan dari figur yang diperankan dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini membuktikan bahwa dengan ketrampilan berbicara dapat dijadikan pedoman dalam berperilaku. (Yeti Mulyati, 2008 : 71)

3. Langkah – Langkah Penggunaan Metode *Role Play* Dalam Pembelajaran

Adapun langkah – langkah yang perlu ditempuh guru agar metode ini efektif dan dapat berkesan bagi siswa adalah sebagai berikut :

- a. Bila sosio drama baru ditetapkan dalam pengajaran maka hendaknya guru menerangkan terlebih dahulu tehnik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.
- b. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan.
- c. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
- d. Setelah sosiodrama itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. hal ini dimaksudkan agar kemungkinan - kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai sosiodrama yang dimainkan. sosiodrama dapat pula dihentikan ketika menemui jalan buntu.
- e. Guru dan siswa dapat berkomentar , kesimpulan atau berupa catatan jalannya sosiodrama untuk perbaikan - perbaikan selanjutnya.

(<http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/>)

Sedang menurut J.J. Hasibuan dan Moedjiono (1995 : 27) langkah – langkah metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- a. Guru menentukan topik pembelajaran dan menjelaskan tujuan dari metode tersebut.
- b. Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan diperankan.
- c. Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan – peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan media, dan sebagainya.
- d. Guru memilih pemegang peranan.
- e. Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan.
- f. Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan.
- g. Guru menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan.
- h. Pelaksanaan bermain peran.
- i. Evaluasi dan pemberian balikan.
- j. Latihan Ulang.

Ramayulis dalam bukunya yang berjudul Metodologi Pendidikan Agama Islam menerangkan langkah – langkah dalam metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- a. Persiapan

Mempersiapkan masalah serta situasi hubungan sosial yang akan diperagakan. Metode ini tidak dapat dipisahkan dengan metode ceramah karena metode ceramah digunakan untuk menghantar peserta didik memahami perannya.

- b. Penentuan Pelaku dan pemeran

Para pelaku diberi petunjuk dan contoh sederhana agar mereka siap mental.

c. Permainan sosiodrama

Para pelaku mulai memerankan peran yang masing – masing.

d. Diskusi

Diskusi berkisar pada tingkah laku pada drama yang ditampilkan sehingga hadirilah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan kesimpulan.

e. Ulangan Permainan

Refleksi diadakan terhadap drama yang telah diperankan dengan pertanyaan tidak hanya bagi yang memerankan, namun kepada seluruh peserta didik secara merata. (2004 : 277)

4. Tujuan Metode Bermain peran

Tujuan permainan atau bermain peran ada pada permainan itu sendiri.

Bahkan, beberapa ahli psikologi mengatakan permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Tujuan yang dapat dicapai dalam menggunakan metode bermain peran diantaranya adalah:

- a. Memahami perasaan orang lain.
- b. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya
- c. Menghargai pendapat orang lain.
- d. Mengambil keputusan dalam kelompok.

(Abdurahman Shaleh , 2000:71)

Menurut Oemar Hamalik (2004 : 199) mengatakan bahwa tujuan bermain peran adalah :

- a. Belajar dengan berbuat. Yang bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan – ketrampilan interaktif atau ketrampilan – ketrampilan kreatif.
- b. Belajar melalui peniruan – peniruan (imitasi).
- c. Belajar melalui pikiran.tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur – prosedur kognitif dan prinsip – prinsip yang mendasari perilaku ketrampilan yang telah didramatisasi.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

Dengan demikian metode bermain peran bertujuan bagaimana belajar memahami perasaan orang lain, menggambarkan bagaimana seseorang memecahkan masalah serta melukiskan bagaimana seharusnya seseorang bertindak atau bertingkah laku dalam situasi sosial tertentu (Arnai Arif, 2002 : 182)

5. Bentuk – bentuk bermain peran

Berikut ini adalah uraian mengenai bentuk – bentuk bermain peran diantaranya adalah :

Bentuk secara tehnik :

- a. Pameran lakon yang tidak membuat grogi siswa.

Tehnik ini mengurangi ancaman atau rasa khawatir siswa dalam pemeranan lakon. caranya adalah dengan menempatkan guru pada peran utama dan melibatkan siswa dalam memberi respon dan menetapkan arah skenarionya.(Melvin L. Silberman, 2006 : 228)

b. Menggilir peran

Aktifitas ini adalah cara yang baik untuk memberikan kesempatan bagi tiap siswa untuk mempraktekkan ketrampilan melalui pemeran lakon tentang situasi kehidupan nyata.(Melvin L. Silberman, 2006 : 232). Secara tidak langsung permainan bergilir akan menyentuh ranah – ranah psikologis (afektif , kognitif dan psikomotor), yang sering mempengaruhi karakteristik anak sehingga akan mengakar pada jiwa anak sampai menginjak dewasa serta akan menumbuhkan rasa kagum dengan mengambil hikmah dari tokoh yang diperankan.

c. Bermain peran sebagai pola organisasi.

Berikut ini adalah uraian mengenai bermain peran sebagai pola organisasi menurut Oemar Hamalik (2004 : 200), bermain peran dilihat dari pola organisasinya ada beberapa macam diantaranya :

1). Bermain peran tunggal

Prosedur ini yaitu mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan.

2). Bermain peran jamak

Prosedur ini misal : para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan pengetahuan disesuaikan dengan banyaknya peran yang guru butuhkan. Tiappeserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing – masing. Tujuannya adalah untuk mengembangkan sikap.

6. Kelemahan dan Kelebihan Metode Bermain Peran

Dalam setiap pembelajaran,, metode memiliki kelemahan dan kelebihan. Oleh karena itu seorang guru hendaknya dapat menganalisis penggunaan metode dalam setiap pembelajaran agar tidak salah penggunaan. Diantara kelemahan dan kelebihan metode bermain peran (*role play*)menurut Sri Anitah (2008: 52) adalah:

a. Kelemahan metode *role play*

- 1) Relatif memerlukan waktu yang lama.
- 2) Sangat bergantung pada aktifitas siswa.
- 3) Cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar
- 4) Siswa yang biasa pasif menjadi tetap pasif

b. Kelebihan metode bermain peran (*Role play*)

- 1) Siswa dapat melakukan sikap interaksi dan komunikasi dalam kelompoknya
- 2) Aktifitas siswa tinggi karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.
- 3) Dapat membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial, hal ini dapat dikaitkan sebagai implementasi pembelajaran yang berbasis kontekstual
- 4) Melalui kegiatan kelompok dapat membina hubungan personal yang positif
- 5) Dapat meningkatkan daya imajinasi peserta didik.
- 6) Membina hubungan komunikatif dan bekerjasama dalam kelompok.

Sedang menurut Ramayulis dalam bukunya Metodologi Pendidikan Agama

Islam mengatakan :

a. Kelebihan metode bermain peran

- 1) Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
- 2) Guru dapat melihat kenyataan bahwa sebenarnya dari kemampuan siswa.
- 3) *Role play* dapat menimbulkan metode diskusi yang rumit.
- 4) Dapat menimbulkan daya tarik minat belajar peserta didik.
- 5) Melatih peserta didik berinisiatif dan kreatif.

b. Kekurangan atau kelemahan metode *role play* adalah:

- 1) Sukar untuk memilih anak – anak yang berwatak untuk menyelesaikan amanat
- 2) Anak – anak yang tidak mendapat giliran akan pasif
- 3) Kalau metode ini dipakai untuk tujuan yang tidak layak
- 4) Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang akan dicapai akan tidak memuaskan.

B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari masalah – masalah pendidikan islam dari awal mulai pertumbuhan hingga sekarang dalam peradaban umat manusia. (Chabib Toha, 1999: 240)

Sejarah mengandung kegunaan yang sangat besar bagi kehidupan umat manusia, karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat

menimbulkan dinamisme dan melahirkan nilai – nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Sumber utama ajaran Islam Al Quran mengandung cukup banyak nilai – nilai kesejarahan, yang langsung atau tidak mengandung makna yang besar, pelajaran yang sangat tinggi dan pimpinan utama khususnya bagi umat Islam.

Dalil Naqli tentang perintah mempelajari sejarah ada dalam Al quran :

- a. QS. 59 : 18. yang artinya “ Hai orang – orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah di perbuatnya untuk hari esok (akhirat), dan bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.(Al Hasr:18)
- b. QS. 11 : 120. yang artinya “ Dan semua kisah dari rosul rosul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah – kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang – orang yang beriman “ (Al Hud : 120)

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu pelajaran PAI yang menelaah tentang asal usul, perkembangan dan peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah kelahiran dan kerosulan Nabi Muhammad SAW sampai dengan masa Khulafaurrosyidin. Secara substansial, mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai – nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 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 Rosulullah 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* dari peristiwa – peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh – tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain – lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.(Permenag no 2 tahun 2008)
3. Fungsi Dasar Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- Fungsi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum MI tahun 2004 diantaranya adalah :

a. Fungsi Edukatif

Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari – hari.

b. Fungsi Keilmuan

Melalui sejarah peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam beserta kebudayaannya.

c. Fungsi Transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat. (Abdul Azis, 2004: 2)

4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

- a. Sejarah masyarakat Arab pra – Islam, sejarah kelahiran dan kerosulan Nabi Muhammad SAW
- b. Da'wah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berda'wah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa fathu makkah, dan peristiwa akhir hayat Rosulullah SAW.
- d. Peristiwa – peristiwa pada masa khulafaurrosyidin
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing – masing.

(Permenag no. 2 Tahun 2008)

5. Materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Didalam silabus Madarasah Ibtidaiyah, materi Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas VI meliputi :

Semester 1

- a. Khulafaur Rosyidin
- b. Kholifah Abu Bakar As-Siddiq
- c. Kholifah Umar bin Khottob
- d. Kholifah Usman bin Affan

Semester 2

- a. Kholifah Ali bin Abi Tholib
- b. Tokoh Agama Islam di Daerah

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman. Sedangkan menurut Good dan Brophy dalam belajar bukan tingkah laku yang nampak, tetapi terutama adalah prosesnya yang terjadi secara internal didalam diri individu dalam usaha memperoleh hubungan – hubungan baru. (Ngalim Purwanto, 2007: 84 -85)

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2003:2)

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan aktifitas belajar. Faktor tersebut dibagi menjadi dua yaitu :

a. Faktor yang ada dalam diri organisme itu sendiri. (Faktor individual).

Faktor Individual mencakup beberapa hal, antara lain : Faktor kematangan / pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

b. Faktor yang ada diluar individu (Faktor sosial)

Faktor luar terdiri dari : faktor keluarga / keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. (Ngalim Purwanto, 2007: 102)

Pemilihan metode merupakan faktor luar yang mempengaruhi aktifitas siswa dalam belajar. Jadi metode bermain peran merupakan faktor luar yang mempengaruhi aktifitas siswa dalam belajar. Sedangkan Kriteria materi yang bisa diterapkan dengan metode bermain peran adalah materi yang mengandung unsur keteladanan, sikap, nilai dan prinsip kehidupan. (Yusi Rosdiana, 2008: 915)

Belajar yang baik adalah mengalami sendiri dengan panca indra karena dengan begitu akan lebih bermakna dan akan menjadi ingatan yang tak terlupakan. (Sumardi Suryabrata, 2004 : 231)

Hal – hal pokok yang kita dapat dari belajar adalah :

- 1) Belajar membawa perubahan.
- 2) Perubahan itu adalah kecakapan baru.
- 3) Perubahan terjadi karena ada usaha. (Sumardi Suryabrata, 2004: 232)

2. Jenis – Jenis Belajar

Diantara jenis – jenis belajar yang sesuai dengan pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam adalah :

a. Belajar Sosial

Yaitu belajar memahami masalah – masalah dan tehnik – tehnik untuk memecahkan masalah. dengan tujuan agar menguasai permasalahan dan memiliki kecakapan dalam memecahkan masalah – masalah tersebut.

b. Belajar Pemecahan Masalah

Yaitu belajar menggunakan metode – metode ilmiah atau berfikir secara sistematis, logis, teratur dan teliti. dengan tujuan memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas dan tuntas.

c. Belajar Kebiasaan

Yaitu proses pembentukan kebiasaan – kebiasaan yang sudah ada. dengan tujuan agar memperoleh sikap – sikap dan kebiasaan – kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu.

d. Belajar Apresiasi

Yaitu belajar mempertimbangkan arti penting atau nilai suatu objek. dengan tujuan agar memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap objek tertentu.

Demikianlah jenis – jenis belajar yang sesuai dengan metode bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.(Muhibbin Syah, 2008 : 122 – 124)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses pengajaran dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Winkel, 1991: 36)

Menurut teori belajar orang dewasa disebutkan bahwasanya belajar bukanlah semata – mata rentetan pola respons, tetapi justru dapat dilakukan melalui proses yang lebih aktif, sehingga warga belajar dapat mengeksplorasi lingkungannya, menjajaki, menerka, dan mencoba, bahkan meneliti lingkungan secara sistematis. Maka menurut Thorpe, bentuk belajar aktif akan menghasilkan penghayatan. Akibatnya, warga belajar menemukan dirinya sendiri dan lingkungannya, sehingga penemuan itu menuntut pemahaman terhadap alasan – alasan dibalik peristiwa yang telah atau sedang dihadapinya (Nystrom dan Starbuck,1981:4)

Untuk mengukur tingkat kemampuan siswa disebut istilah penilaian. Hasil dari penilaian itu dituangkan dalam pendapat yang bermacam – macam. Dalam dunia pendidikan penilaian dituangkan dalam bentuk angka sebagai simbol dari keberhasilan siswa dalam belajar. Dan pada masa tertentu dituangkan dalam bentuk raport. (Sumardi Suryabrata, 2004 : 296 – 297)

Pada akhirnya, hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yaitu kecakapan kecakapan baru yang diperoleh melalui usaha sengaja. Karena itu ada tiga unsur pokok terdapat didalamnya, yaitu belajar membawa perubahan, perubahan berupa kecakapan baru, dan perubahan karena usaha sengaja. (Zainuddin,2008: 87-88)

4. Efektifitas Metode Bermain Peran (*Role Play*) pada Pembelajaran SKI.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, penggunaan metode merupakan sarana yang tepat dalam mengkondisikan situasi agar tidak menjenuhkan peserta didik sehingga penggunaan metode membawa daya tarik bagi peserta didik itu sendiri.

Kemampuan dan ketrampilan melakukan proses serta sikap tidak hanya dapat dibangun melalui pengalaman tetapi melakukan serangkaian proses yang berkesinambungan, itu berarti peran keaktifan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar merupakan keberhasilan. Oleh karena itu, perlu dicari beberapa metode untuk melibatkan keaktifan peserta didik didalam proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Belajar Mengajar* bahwa suatu metode dikatakan efektif apabila dalam proses kegiatan belajar mengajar melibatkan siswa secara aktif didalamnya dan mereka berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan (1992 : 63)

Dalam pendidikan agama, metode bermain peran ini efektif dalam menyajikan pelajaran sejarah Islam, akhlak dan topik – topik lainnya. Dalam pelajaran Sejarah misalnya, guru ingin menggambarkan kisah sahabat kholifah

Abu Bakar ketika beliau masuk Islam. Kisah tersebut tentu amat menarik jika disajikan melalui metode bermain peran. Sebab siswa disamping mengetahui proses jalannya kholifah Abu Bakar masuk Islam, juga dapat menghayati ajaran dan hikmah yang terkandung dalam kisah tersebut. (<http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/>)

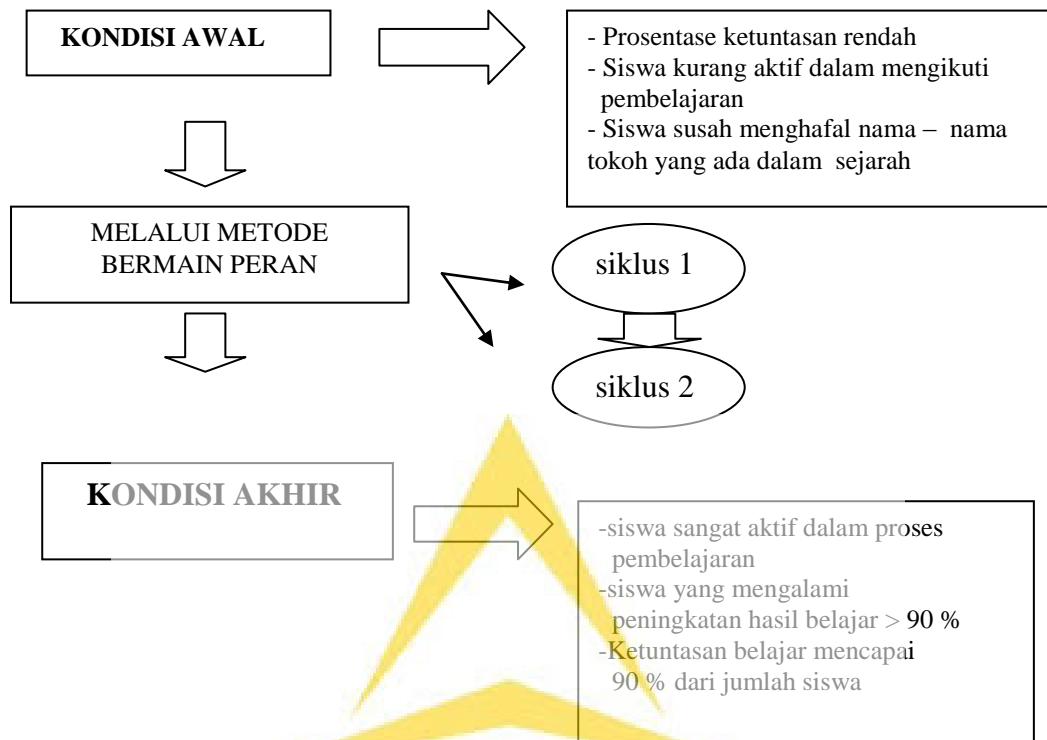
Penggunaan Metode *Role Play* yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang direncanakan karena tidak semua materi dalam suatu mata pelajaran dapat memakai metode ini. Materi yang bisa menggunakan metode ini biasanya berisikan masalah sosial baik itu pola tingkah laku, perbuatan serta tindakan yang digunakan nantinya bagi peserta didik sebagai cerminan atau teladan dalam berbuat, bertingkah laku dalam kehidupannya.

Jadi, karena pelajaran SKI merupakan pelajaran yang mengandung unsur hubungan sosial, dimana siswa dapat mengambil pelajaran dari kisah – kisahnya, dan untuk memunculkan pada diri siswa rasa cinta terhadap sejarah Islam, maka metode bermain peran ini sangat efektif untuk diterapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dan penghayatan terhadap materi yang diajarkan.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teoritis diatas, metode bermain peran dapat membantu siswa menghafal dan memahami sejarah secara lebih dalam sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam hal sejarah Islam.

Berikut kerangka berpikir dari Penelitian Tindakan Kelas yang akan penulis lakukan :



Gambar 2.1 : Kerangka berpikir

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian pada tinjauan pustaka diatas dapat dirumuskan hipotesis bahwa Melalui Penerapan Metode Bermain Peran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kholifah Abu Bakar As- Siddiq di MI Guppi Pakuncen Bobotsari Purbalingga.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting Penelitian meliputi tempat dan waktu berlangsungnya penelitian Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 4 November 2010 sampai dengan 5 Desember 2010. Penelitian diadakan di MI Guppi Pakuncen kecamatan Bobotsari kabupaten Purbalingga.

MI Guppi Pakuncen merupakan sekolah formal yang berstatus swasta dibawah naungan Kementerian Agama. Madrasah ini beralamatkan di Rt 01, Rw VI Pakuncen Bobotsari. Didirikan pada tahun 1984, oleh pemerintah desa Pakuncen dengan nomor statistik sekolah 152030309112. Luas tanah seluruhnya adalah 912 m², dan luas bangunannya sekitar 412 m².

Adapun sarana dan prasarana yang ada di Madrasah ini diantaranya adalah :

1. Ruang kelas I - VI : 6 ruang
 2. Ruang guru : 1 ruang
 3. Ruang perpustakaan : 1 ruang
 4. Ruang UKS : 1 ruang
 5. Ruang dapur : 1 ruang
 6. Ruang komputer : 1 ruang
 7. Ruang tamu : 1 ruang
 8. Toilet : 2 ruang
- Jumlah : 14 ruang

Sumber : bank data madrasah (01 Agustus 2010)

Keadaan siswa pada tahun pelajaran 2010 / 2011 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Keadaan siswa MI Guppi Pakuncen
Tahun pelajaran 2010 / 2011

No	Kelas	Siswa Laki – laki	Siswa Perempuan	Jumlah
1	I	14	7	21
2	II	14	13	27
3	III	16	16	32
4	IV	14	10	24
5	V	14	13	27
6	VI	4	8	12
JUMLAH		76	67	143

Sumber : bank data madrasah (01 Agustus 2010)

Keadaan guru MI Guppi Pakuncen adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Keadaan guru MI Guppi Pakuncen Bobotsari Purbalingga

No	Nama / NIP	Jenis kel	TTL	Ijazah/ Thn	Jabatan
1	Mustofik, S.Ag	L	Purbalingga, 25-01-1971	S 1 1998	Kepala sekolah
	Afiah Yuniarti, A.Ma	P	Purbalingga, 23-01-1978	D2 2003	Guru Kelas 1
3	Sutarti	P	Purbalingga, 20-12-1955	PGA 1975	Guru kelas 2
4	Mudhinun, S.Pd.I	L	Purbalingga, 27-09-1981	S 1 2010	Guru Kelas 3
5	Teguh Santosa, A.Ma	L	Purbalingga, 04-06-1978	D2 2005	Guru kelas 4
6	Muhammad, S.Ag	L	Purbalingga, 22-01-1971	S 1 1998	Guru Kelas 5
7	Ulfah Nur Hidayati, A.Ma	P	Purbalingga, 27-03-1980	D2 2005	Guru kelas 6
8	Sri Kustanti, S.Pd.I	P	Purbalingga, 13-06-1980	S 1 2010	Guru Mapel
9	Sobari, S.Pd.I	L	Purbalingga, 05-04-1969	S 1 2010	Guru Mapel
10	Novita Rahmawati	P	Purbalingga, 28-11-1992	SMA 2010	Tenaga Perpustakaan

Sumber : Laporan bulanan MI (1 Agustus 2010)

B. Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah siswa kelas VI MI Guppi Pakuncen, kecamatan Bobotsari, kabupaten Purbalingga pada semester I tahun pelajaran 2010 / 2011. Subjek penelitian sebanyak 12 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki – laki dan 8 siswa perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah :

Kelas : VI (Enam)

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kompetensi Dasar : Menceritakan silsilah dan kepribadian Abu bakar As-Siddiq dan perjuangannya dalam da'wah Islam.

Materi Pokok : Kholifah Abu Bakar As-Siddiq

3. Waktu pelaksanaan.

Siklus I : Pertemuan 1 Kamis , 4 November 2010

: Pertemuan 2 Kamis , 11 November 2010

Siklus II : Pertemuan 1 Kamis , 18 November 2010

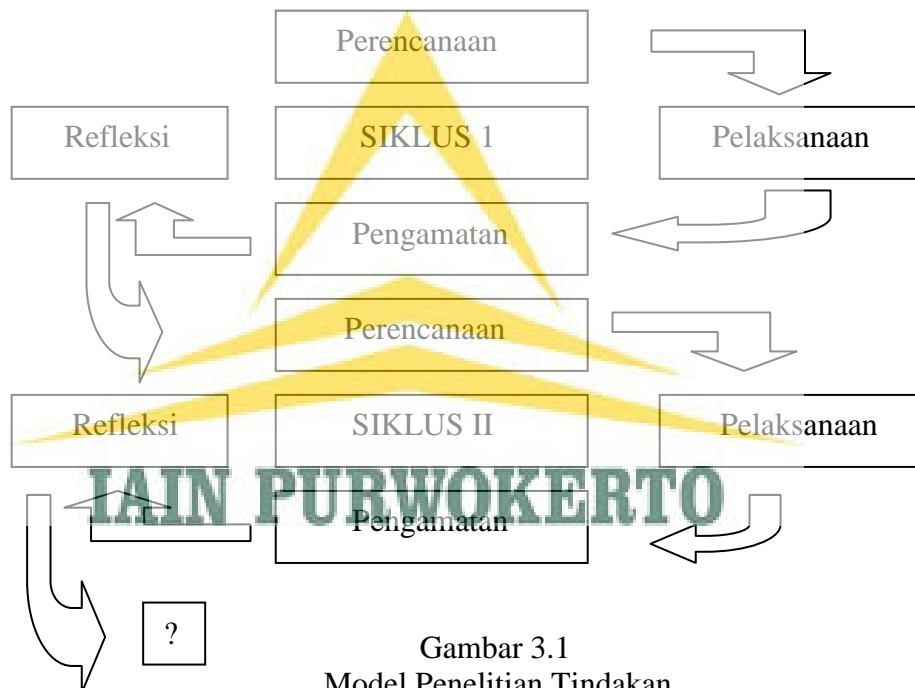
: Pertemuan 2 Kamis , 25 November 2010

C. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan tindakan ini penulis menginformasikan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat digunakan untuk setiap siklus perbaikan pembelajaran yaitu siklus I dan siklus II.

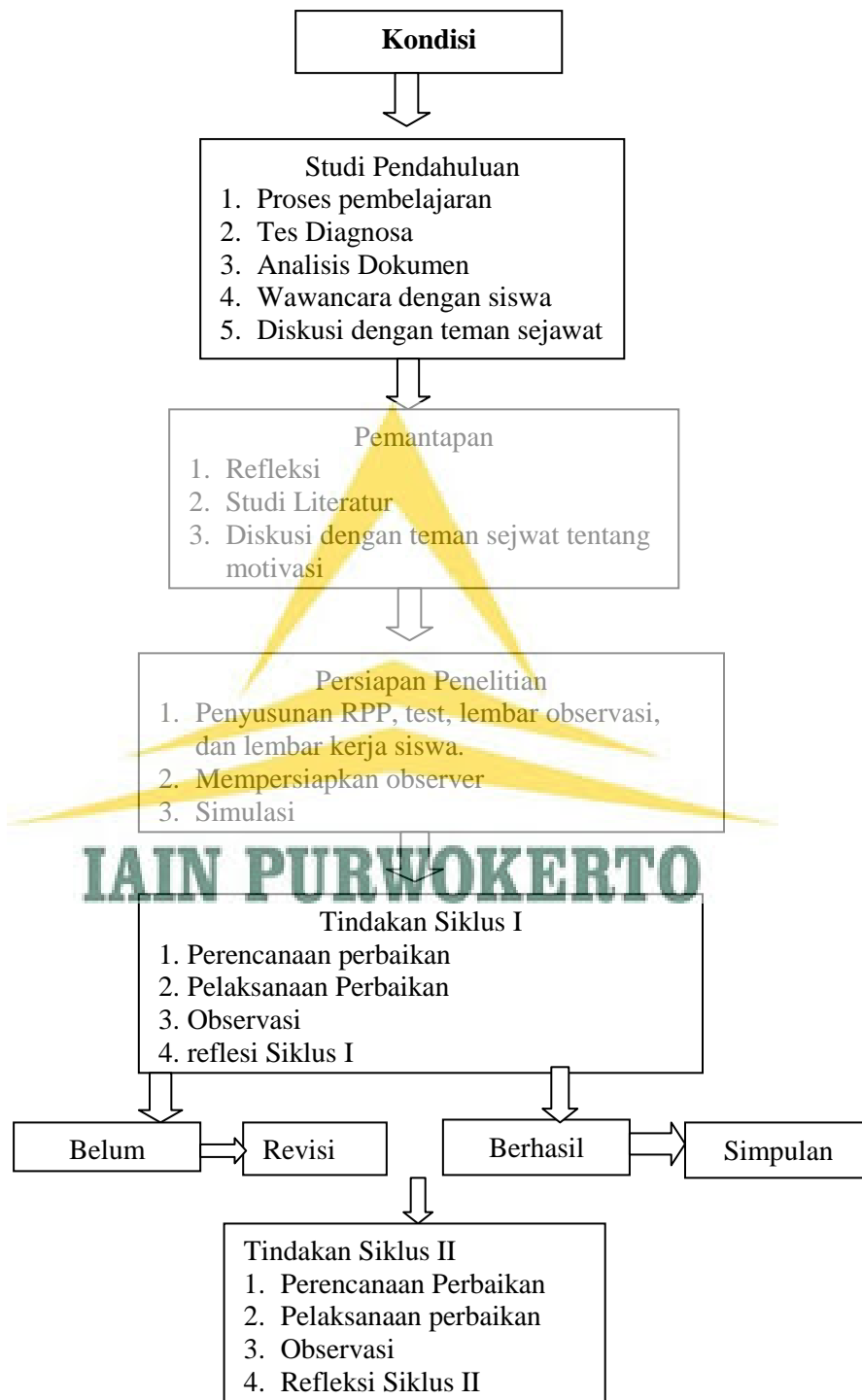
1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan ini dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilakukan, akan digunakan kembali untuk merevisi rencana jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah, seperti yang tampak pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1
Model Penelitian Tindakan
(Suharsimi Arikunto, 2006: 16)

Jika siklus menunjukkan kebaikan telah tercapai, maka perbaikan pembelajaran telah berakhir. Namun biasanya akan muncul masalah dan kembali dipecahkan melalui daur penelitian Tindakan Kelas. Secara lebih rinci dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut :



Gambar 3.2. Diagram Siklus perbaikan pembelajaran (dimodifikasi dari Rusna Ristasa, 2006 : 46)

2. Prosedur Umum Pembelajaran dan Prosedur Umum Perbaikan Pembelajaran

a. Prosedur Umum Pembelajaran

Gagne dan briggs (dalam Rusna Ristana dan Prayitno, 2006 : 47)

menyebutkan bahwa prosedur umum pembelajaran terdapat 9 urutan kegiatan pembelajaran yaitu :

- 1). Memberi motivasi dan menarik perhatian
- 2). Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
- 3). Mengingatnkan kompetensi prasyarat
- 4). Memberikan stimulus (masalah, topik, konsep)
- 5). Memberikan petunjuk belajar (cara mempelajari)
- 6). Menimbulkan penampilan peserta didik
- 7). Memberi umpan balik
- 8). Menilai penampilan
- 9). Menyimpulkan

Prosedur umum pembelajaran dapat diuraikan dalam urutan kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Pra kegiatan
 - a) Menciptakan kondisi mendidik;
 - b) Menciptakan kesiapan belajar siswa;
 - c) Menciptakan suasana belajar kondusif.
- 2) Kegiatan awal
 - a) Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya;

- b) Memberikan komentar atas jawaban siswa dalam kegiatan pembelajaran;
 - c) Membangkitkan motivasi dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Kegiatan inti
- a) Menyiapkan tujuan pembelajaran khusus pada siswa;
 - b) Menyiapkan alternatif kegiatan yang akan ditempuh siswa;
 - c) Membahas materi pembelajaran atau menyampaikan materi pembelajaran;
 - d) Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan penemuan informasi material;
 - e) Melaksanakan penilaian proses disela-sela penyampaian materi.
- 4) Pasca Kegiatan
- a) Melaksanakan kegiatan umpan balik;
 - b) Menyimpulkan materi;
 - c) Melaksanakan penilaian hasil';
 - d) Melaksanakan kegiatan tindak lanjut;
 - e) Mengemukakan topik yang akan dibahas pada waktu yang akan datang;
 - f) Menutup kegiatan pembelajaran.

Tujuan Perbaikan Pembelajaran :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa;
- 2) Meningkatkan minat siswa pada pembelajaran SKI;

3) Meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi “Khalifah Abu Bakar As Siddiq”

b. Prosedur Umum Perbaikan Pembelajaran

- 1) Mengidentifikasi masalah, menganalisis dan merumuskan masalah serta merumuskan hipotesis
- 2) Menemukan cara pemecahan masalah atau tindakan perbaikan
- 3) Merancang kegiatan skenario perbaikan yang dikemas dalam Rencana Kegiatan Perbaikan
- 4) Melaksanakan pembelajaran sesuai skenario
- 5) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 6) Merancang tindak lanjut

c. Prosedur Khusus Perbaikan Pembelajaran

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Standar Kompetensi : Mengenal sejarah Kholifah Abu Bakar As-Siddiq

Kompetensi Dasar : Menceritakan silsilah kepribadian Abu Bakar As-Siddiq dan perjuangannya dalam da'wah Islam.

Tema : Kholifah Abu Bakar As-Siddiq

Tujuan Perbaikan : - Meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafalkan nama–nama dan berbagai situasi yang terjadi dalam sejarah tersebut.
- Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses

pembelajaran

- Meningkatkan motivasi hasil belajar siswa

3. Rincian Prosedur Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan I

Pada tahap ini penulis mengadakan kegiatan sebagai berikut :

- a) Melaksanakan pembelajaran SKI dengan metode yang biasa digunakan yaitu metode ceramah.
- b) Mengidentifikasi faktor – faktor hambatan dan kemudahan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- c) Merumuskan alternatif tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran SKI sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d) Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (*role play*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan tindakan adalah sebagai berikut :

- a) Membuat skenario pembelajaran menggunakan metode bermain peran.
- b) Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika metode tersebut diaplikasikan.
- c) Membuat alat bantu mengajar berupa kertas – kertas yang digantungkan di dada siswa yang sudah diberi nama – nama tokoh

yang ada dalam materi yang akan diajarkan.

- d) Mendesain alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik tes dan non tes. Tehnik tes digunakan untuk mengetahui aspek kognitif dari masing – masing siswa setelah pembelajaran berlangsung. Adapun jenis tes yang digunakan adalah tes lisan dan tertulis. Untuk tes tertulis adalah berupa soal – soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dimana jenis tes ini siswa diminta memilih jawaban yang benar dari beberapa jawaban yang sudah ada. penulis memilih jenis tes pilihan ganda karena soal pilihan ganda lebih menekankan pada siswa dalam aspek hafalan dan pemahaman merangkum ilmu pengetahuan yang telah diterimanya dalam setiap pembelajaran.(Ismi Ardiati, 2010: 19). sedangkan untuk tehnik non tes, penulis menggunakan lembar observasi yang mencatat situasi pembelajaran, perubahan yang terjadi selama pembelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, ketrampilan penulis dalam memberikan motivasi pada siswa, dan ketrampilan penulis menggunakan tehnik ketrampilan proses. Tehnik ini digunakan untuk mengukur aspek afektif dan psikomotor siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan I

Tindakan Siklus I ini dilaksanakan melalui 2 Pertemuan.

Adapun pokok bahasan yang dibahas adalah sebagai berikut :

- a) Pertemuan I

- Abu Bakar As-Siddiq Sebelum masuk Islam
 - Berjuang Dalam Islam
- b) Pertemuan II
- Diangkat menjadi Kholifah
 - Melawan Kaum Murtad

Berdasarkan hipotesis yang telah dibuat, Penulis menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta skenario tindakan. Skenario tindakan mencakup langkah – langkah yang akan dilakukan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Penulis juga menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan, meliputi lembar kerja siswa, lembar tes formatif, lembar observasi dan alat bantu pembelajaran.

Adapun kegiatan yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebelum kegiatan berlangsung, penulis menyiapkan alat peraga berupa kertas – kertas yang akan digantungkan di dada siswa yang bertuliskan nama – nama tokoh dalam materi dan juga lembar observasi. Siswa terlebih dahulu diperkenalkan dengan metode bermain peran dan langkah–langkah pelaksanaannya agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran nantinya, sehingga mereka akan mudah menerima materi pelajaran.

b) Kegiatan Inti

Setelah kondisi kelas memungkinkan untuk dimulainya kegiatan belajar mengajar, penulis mulai menceritakan secara global tentang

tokoh Abu Bakar As-Siddiq dengan tujuan memunculkan rasa simpati siswa terhadap tokoh, sehingga siswa mendapatkan gambaran tentang sang tokoh. Kemudian penulis mulai menceritakan secara bertahap pokok bahasan yang telah penulis bagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan sub pokok bahasan, bersamaan dengan itu penulis juga meminta siswa untuk maju ke depan kelas bermain peran menjadi apa yang diceritakan dengan berkalung kertas yang telah dipersiapkan penulis. Agar siswa tidak lupa dengan nama tokoh yang diperankan, penulis meminta siswa yang sedang berperan untuk berkeliling kelas memperkenalkan diri sesuai tokoh yang diperankan, dan pada setiap akhir adegan, penulis memberikan pertanyaan – pertanyaan lisan terutama untuk siswa yang kebetulan belum terkena giliran berperan. Begitu seterusnya, hingga pertemuan kedua berakhir.

Penulis pun menerima *feed back* atau umpan balik dari siswa berupa keaktifan mereka dalam berperan bahkan mereka saling berebut untuk maju berperan menjadi tokoh yang diceritakan.

c) Kegiatan Akhir

Penulis membagikan soal tes formatif yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui keberhasilan dan daya serap siswa selama pembelajaran berlangsung sebagai data penelitian. Kemudian hasil tes tersebut dikoreksi oleh penulis. Penulis juga memberikan saran dan tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya, sehingga kelemahan – kelemahan pembelajaran berkurang.

3) Pengamatan

Penulis melaksanakan observasi terhadap proses pembelajaran siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan siswa.

4) Analisis dan Refleksi Tindakan I

Dari pelaksanaan tindakan I, penulis melakukan analisis dan refleksi hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil analisis pada tindakan I diketahui bahwa kemampuan siswa lebih meningkat dari sebelum menggunakan metode bermain peran. Hasil Analisis Tindakan I diketahui sebagai berikut :

- 1) Siswa masih merasa canggung untuk memainkan peran tokoh yang dimainkan. Meski setelah beberapa tahap permainan mereka mulai terbiasa dan mulai muncul kepercayaan dirinya. Hal ini dimungkinkan karena mereka belum pernah menggunakan metode bermain peran ini sebelumnya.
- 2) Siswa dengan mudah menghafal nama – nama tokoh dan tempat dalam materi pelajaran yang sebelumnya mereka merasa kesulitan untuk menghafalnya.
- 3) Siswa dengan mudah menjawab semua pertanyaan – pertanyaan secara lisan yang diajukan penulis.

Meskipun demikian, pada tindakan I tersebut masih terdapat kendala yaitu berdasarkan hasil tes yang telah dikoreksi, didapatkan masih ada 4 siswa yang nilainya belum mencapai KKM, dan juga belum semua siswa

aktif dalam proses pembelajaran. Jadi keberhasilan yang dicapai penulis baru 70 %. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, kemungkinan penyebab tidak tuntasnya siswa adalah penulis kurang memperhatikan faktor kemampuan masing – masing siswa, sehingga porsi bermain peran untuk siswa terlalu merata, padahal seharusnya siswa yang belum tuntas tersebut yang lebih banyak ditunjuk untuk memainkan peran, sehingga mereka bisa dengan mudah mengingat tokoh – tokoh yang diperankan.

Selanjutnya disusunlah kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi > 90 %.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan II

Tindakan II ini dilaksanakan setelah pembelajaran pada Tindakan I dianalisis dan direfleksi. Tindakan II ini untuk melanjutkan Tindakan I yang kurang berhasil sehingga penulis melakukan langkah selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan penulis dalam tahap perencanaan pada Tindakan II ini sama dengan yang dilakukan pada Tindakan I, perbedaannya ada pada pelaksanaan tindakan.

2) Pelaksanaan Tindakan II

Tindakan pada Siklus II ini dilaksanakan melalui 2 pertemuan.

Adapun pokok bahasan yang dibahas adalah :

a) Pertemuan 1

- Perluasan Wilayah

- Usaha – Usaha Dalam Pemerintahan

b) Pertemuan 2

- Wafatnya Abu Bakar As-Siddiq

Langkah – langkah yang dilakukan penulis pada Tindakan II ini sama dengan yang dilakukannya pada Tindakan I. Perbedaannya hanya pada permainan peran yang dilakukan oleh siswa, pada Tindakan II ini lebih banyak diberikan kepada siswa yang pada Tindakan I belum tuntas, dengan tujuan agar mereka lebih mudah menghafal tokoh – tokoh yang diperankannya dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penulis juga dalam memberikan pertanyaan – pertanyaan secara lisan pada setiap akhir adegan lebih memperhatikan siswa yang belum tuntas untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan tersebut dengan tujuan, semakin banyak menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan, maka semakin menambah hafalan mereka dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dan pada akhir pembelajaran pertemuan 2, penulis kembali memberikan soal – soal tes sebanyak 20 soal, yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa dan untuk menentukan langkah selanjutnya yang harus dilakukan penulis.

3) Pengamatan

Ada dua lembar observasi yang dikerjakan penulis pada saat pembelajaran berlangsung. Yaitu lembar observasi untuk mengetahui aktifitas siswa dan juga aktifitas penulis pada saat mengajar. Adapun

langkah – langkah pengamatan dalam penelitian ini adalah menyiapkan lembar observasi, mencatat setiap kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung, membahas kelemahan – kelemahan yang berarti.

4) Analisis dan Refleksi Tindakan II

Penulis mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas dampak dari tindakan. Penulis menganalisis temuan ketika kegiatan observasi, menganalisis kelemahan dan keberhasilan proses belajar mengajar baik penulis sebagai guru ataupun siswanya, serta merefleksi terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes formatif dilakukan analisis dan refleksi. Dari hasil pengolahan data hasil tes formatif dapat diketahui semua tujuan perbaikan pembelajaran telah tercapai. Siswa yang tuntas belajar sampai 100%, bahkan seluruh nilai yang diperoleh masing – masing siswa mengalami peningkatan. Selain itu keaktifan siswa pun semakin meningkat, terlihat dari semangat mereka dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran. Artinya pada Siklus II ini hasil belajar siswa yang diperoleh telah memperoleh nilai sesuai yang diharapkan.

Dengan demikian upaya perbaikan pembelajaran untuk materi Kholifah Abu Bakar As- Siddiq pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah berhasil dan berakhir pada Siklus II dengan 4 kali pertemuan. Refleksi masih tetap dilaksanakan terutama untuk mengetahui kelemahan – kelemahan yang masih ada, untuk dijadikan masukan pada Penelitian Tindakan Kelas berikutnya.

D. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan siswa dinilai dari hasil belajar siswa melalui evaluasi. Jika nilai siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka dikatakan telah tuntas. Adapun KKM untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Guppi Pakuncen Bobotsari adalah 60. Kriteria keberhasilan bagi penulis dalam pembelajaran ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan berjumlah $> 90 \%$ dari semua siswa. Ini artinya jumlah siswa yang tuntas diatas 10 siswa dari 12 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber data

Data yang akan dikumpulkan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil pembelajaran dari tes formatif. Sedangkan data kualitatif berupa proses pembelajaran.

2.-Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa :

- a. Wawancara dengan siswa dan guru untuk mengetahui sebab – sebab dari rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas VI.
- b. Tes Tertulis untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran.
- c. Lembar observasi untuk mencatat situasi pembelajaran,perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran, ketrampilan penulis dalam memberikan motivasi pada siswa, ketrampilan penulis dalam menggunakan teknik pendekatan proses.

Data Penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan. Teknik Pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Tehnik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Guru dan Siswa	Hasil wawancara tentang rendahnya hasil belajar siswa kelas VI	Wawancara	Pedoman wawancara
2	Siswa	Jumlah siswa yang dapat menjawab benar soal	Melaksanakan test tertulis	Soal Test
3	Guru	Langkah – langkah pembelajaran	Observasi	Pedoman Observasi
4	Guru dan siswa	Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung	Observasi	Pedoman Observasi

IAIN PURWOKERTO

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Refleksi Awal

Seperti yang telah penulis uraikan pada awal bagian penelitian ini bahwa hasil belajar dan pemahaman siswa kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari amatlah rendah. Ini terbukti dari hasil nilai UAMBN siswa untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memperoleh nilai rata-rata paling rendah dari mata pelajaran yang lain. Kondisi seperti ini diduga dipengaruhi oleh metode guru yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, guru juga terlalu sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari hasil study awal pembelajaran menggunakan metode ceramah, sebanyak 25% siswa mendapat nilai di atas KKM, sedang 75% yang lain belum mencapai KKM.

2. Siklus I **IAIN PURWOKERTO**

a. Perencanaan

Siklus I terdiri atas 2 pertemuan yang mana pada setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Adapun materi yang diberikan pada adalah :

Pertemuan I

- Abu Bakar As Sidiq sebelum masuk islam
- Berjuang dalam islam

Pertemuan II

- Diangkat menjadi Khalifah
- Menghadapi kaum murtad

Langkah-langkah yang ditempuh antara lain :

1. Membuat seting *role play* agar tampak sebagaimana mestinya. misal: menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan.

Disini, penulis juga melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan seting *role play* dan atributnya.

2. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan
3. Memberikan gambaran permainan atau tahap-tahap permainan yang akan dilaksanakan. Dalam hal ini penulis juga memotivasi siswa untuk selalu aktif karena dengan keaktifan tersebut mereka akan dapat dengan mudah menghafal nama-nama para tokoh dan jalur cerita sejarah. Hal ini dilakukan dengan maksud agar siswa merasa percaya diri melakukan peran apapun dalam permainan tersebut.
4. Menyiapkan lembar observasi dan soal-soal sebagai bahan evaluasi.

b. Pelaksanaan

Pertemuan I

Siswa diminta mempraktekkan *role play* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 50 menit. Untuk 5 menit pertama, penulis membuat persiapan-persiapan sebagai seting *role play*. seperti menata kelas, menyiapkan atribut, menceritakan kepada siswa peran yang akan dimainkan. 10 menit berikutnya, penulis mulai bercerita sekilas tentang kesetiaan Abu

Bakar As Sidiq kepada Rasulullah SAW, dengan tujuan memunculkan rasa simpati siswa kepada Khalifah Abu Bakar As Sidiq. Diantara yang diceritakan adalah keteguhan hati Abu Bakar sejak kecil ketika diajak Bapaknya untuk menyembah berhala, kesetiaan Abu Bakar membela Rasulullah pada saat berdakwah, ketika membebaskan Bilal dari siksaan Umayyah. 50 menit berikutnya adalah memulai permainan *role play*. Dan pada 5 menit terakhir, penulis gunakan untuk evaluasi tahap awal berupa pertanyaan-pertanyaan lisan seputar materi yang baru disampaikan.

Pada permainan peran, penulis membaginya menjadi 4 tahap dengan ketentuan sebagai berikut :

1) Silsilah Abu Bakar As Siddiq.

- 7 siswa maju kedepan kelas dengan berkalung kertas yang sudah disiapkan penulis untuk berperan sebagai :

- a) Tahun kelahiran Abu Bakar (1 siswa)
- b) Nama asli Abu Bakar yang mengalami 3 perubahan (3 siswa)
- c) Nama Ayah dan Ibu Abu Bakar (2 siswa)
- d) Nama Suku asli Abu Bakar (1 siswa)

- 12 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :

- a) Keturunan atau silsilah Abu Bakar As Siddiq (6 siswa)
- b) Keturunan atau silsilah Nabi Muhammad SAW (6 siswa)

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai sahabat yang berhasil diajak masuk Islam oleh Abu Bakar

2) Kepribadian Abu Bakar As Sidiq

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Sifat Abu Bakar (1 siswa)
 - b) Pekerjaan Abu Bakar (1 siswa)
 - c) Kelebihan Abu Bakar (1 siswa)
- 4 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai budak-budak pernah yang dimerdekakan oleh Abu Bakar As-Siddiq.

3) Keturunan Abu Bakar.

- 4 siswa maju kedepan untuk berperan sebagai :
 - a) Putri Abu Bakar (2 siswa)
 - b) Putra Abu Bakar (2 siswa)

4) Kesetiaan Abu Bakar As-Siddiq.

- 3 siswa maju kedepan untuk berperan sebagai Abu Bakar ketika menyelamatkan Rasulullah dari orang yang akan membunuh beliau.

Selain itu, pada saat permainan peran berlangsung, penulis juga meminta kepada setiap siswa yang sedang berperan untuk berkeliling kelas memegang kertas yang dikalungkan dan mengenalkan diri dengan suara lantang tentang apa dan siapa peran yang dimainkan dengan tujuan agar siswa yang lain lebih mengenal dan siswa yang berperan lebih mudah menghafal perannya tersebut.

Penulis juga menyelipkan cerita-cerita penuh hikmah pada setiap tahap yang sedang dimainkan siswa dengan tujuan menghidupkan suasana,

menambah kepercayaan diri siswa dan menghilangkan ketegangan pada saat permainan berlangsung.

Pada setiap selesai satu tahap permainan, penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dijawab secara lisan oleh siswa. Sementara pada 5 menit akhir pembelajaran pertemuan I, penulis mulai memberikan soal secara lisan untuk keseluruhan siswa.

Pertemuan II

Pelaksanaan pertemuan II sama dengan pertemuan I. Perbedaannya pada pertemuan II ini diakhiri dengan evaluasi tes tertulis berupa 20 soal pilihan ganda yang dikerjakan siswa guna mengetahui hasil belajar dan pemahaman siswa tentang materi yang telah diberikan. Pada 5 menit kegiatan awal, penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang lalu, disamping memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Penulis juga menjelaskan kembali sekilas tentang aturan-permainan agar siswa menjadi semakin memahaminya. Pada 45 menit berikutnya, penulis mulai meminta siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tahapan yang telah dibagi penulis. Adapun permainan peran pada pertemuan ini dibagi menjadi 2 tahap :

1) Diangkat menjadi Kholifah

- 12 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Sahabat Anshor ketika bermusyawarah memilih khalifah di Saqifah (8 siswa)
 - b) Sahabat terpilih calon Kholifah dari kaum anshor (1 siswa)

- c) Sahabat Muhajirin yang mendatangi Saqifah ketika mengetahui pemilihan tersebut (3 siswa)

2) Menghadapi kaum murtad.

- 1 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai panglima perang kerajaan Gassan
- 3 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai :
 - a) Aswad Al Ansi (1 siswa)
 - b) Panglima perang melawan Aswad Al Ansi (1 siswa)
 - c) Gubernur Yaman (1 Siswa)
- 3 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai :
 - a) Panglima perang melawan Tulaikhah (1 siswa)
 - b) Tulaikhah bin Khuwailid (1 siswa)
 - c) Tempat terjadinya pertempuran atau sumur Buzakhah (1 siswa)
- 2 orang maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Malik bin Nuwairah (1 siswa)
 - b) Panglima perang melawan Malik bin Nuairah (1 siswa)
- 5 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Musailamah al Kadzab (1 siswa)
 - b) Istri Musailamah Al Kadzab (1 siswa)
 - c) Panglima perang melawan Musailamah Al Kadzab (3 siswa)

Seperti pada pertemuan I, pada setiap tahap permainan penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan, terutama adalah untuk siswa yang tidak berperan pada saat itu. Pertanyaan-pertanyaan lisan secara keseluruhan

di akhir tahap adalah diberikan sebelum mereka mengerjakan soal-soal sebagai bahan evaluasi yang sudah disiapkan oleh penulis. Dan pada 20 menit sisa jam pelajaran, penulis membagikan soal-soal tes formatif yang sudah disiapkan, guna mengukur hasil belajar siswa.

c. Pengamatan

Pengamatan siklus I dilaksanakan melalui lembar observasi yang diisi penulis saat proses pembelajaran berlangsung. Diantara yang diamati adalah kegiatan penulis sebagai guru dan kegiatan siswa. Pada siklus I ini, siswa masih masih canggung memainkan peran dan juga belum semua siswa aktif dalam proses pembelajaran, meskipun siswa sudah mulai terlihat tertarik dengan metode pembelajaran yang dilaksanakan.

d. Refleksi

Hasil refleksi yang penulis peroleh di lapangan selama pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Pada awal pelaksanaan siklus I sebagian besar siswa masih merasa canggung atau kurang percaya diri melakukan praktik permainan peran, kondisi semacam ini dimungkinkan karena siswa belum terbiasa melakukan role play.
- 2) Penulis terlalu merata membagi peran-peran kepada siswa sehingga porsi yang sama ini menjadikan 4 siswa yang memiliki kemampuan menghafal lambat menjadi lebih sedikit memainkan peran sehingga pertanyaan-pertanyaan yang dikerjakan lewat evaluasi siklus I hanya dengan mudah mereka jawab pada peran-peran yang telah mereka mainkan.

3) Waktu yang diberikan penulis untuk evaluasi terlalu sedikit, sehingga siswa merasa terburu-buru mengerjakan soal.

Dari hasil refleksi Siklus I, penulis memandang perlu diadakannya Siklus II guna perbaikan kekurangan-kekurangan yang ada pada Siklus I.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II, diadakan 2 pertemuan. Yang mana pada setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Materi-materi untuk kedua pertemuan adalah sebagai berikut :

Pertemuan I

- Perluasan wilayah

Pertemuan II

- Kebijakan Pemerintah Abu Bakar As Sidiq
- Wafatnya Abu Bakar AS Sidiq

Langkah-langkah yang ditempuh pada perencanaan siklus II antara lain :

- 1) Mempersiapkan seting role play agar berjalan lebih baik dan lancar
- 2) Menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan agar siswa lebih aktif. Dan bagi siswa yang belum berhasil memperoleh nilai diatas KKM untuk siap ditunjuk dengan porsi yang lebih banyak dibanding dengan yang lain.
- 3) Memotivasi siswa untuk lebih percaya diri dalam permainan.
- 4) Menambah pengulangan pada tiap tahap permainan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi dan tes formatif sebagai bahan evaluasi.

b. Pelaksanaan

Pertemuan I

Siswa diminta kembali mempraktekkan *role play* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 60 menit. Untuk 5 menit pertama, penulis mempersiapkan seting *role play* diantaranya menata kelas dan menyiapkan atribut.

Siswa tampaknya lebih mudah beradaptasi dengan seting yang telah penulis siapkan. Dalam hal ini penulis menekankan permainan peran kepada siswa-siswa yang pada siklus I belum berhasil mencapai KKM yaitu sebanyak 4 siswa. dengan tujuan agar siswa-siswa tersebut menjadi lebih mudah menghafal nama-nama tokoh yang diperankan. Penulis juga lebih sering menggilir peran kepada siswa selain untuk memantapkan siswa dalam menghafal nama-nama tokoh dalam materi juga karena materi untuk siklus II ini lebih sedikit dibanding materi pada siklus I.

Untuk pertemuan I, penulis membagi permainan peran menjadi 2 tahap :

1) Perang Menghadapi Persia

- 8 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai :
 - a) Panglima perang menghadapi persia (2 siswa)
 - b) Tempat-tempat yang berhasil dikuasai oleh pasukan Islam (6 siswa)

2) Perang Melawan Bizantium

- 12 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Nama pusat pemerintahan Bizantium (1 siswa)
 - b) Panglima perang menghadapi Bizantium (5 siswa)

c) Kota tempat panglima perang ditugasi memimpin perang

(5 siswa)

d) Tempat terjadinya puncak perang (1 siswa)

Seperti pada siklus I, penulis juga memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan pada tiap tahap. Dan pada akhir tahap, penulis mulai memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan yang lebih banyak penulis ajukan kepada 4 siswa yang belum berhasil mencapai KKM.

Pertemuan II

Pada kegiatan awal, penulis melakukan apersepsi seperti biasa kemudian menjelaskan kembali tentang tehnik dan aturan permainan, penulis juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyumbangkan sarannya demi lancarnya kegiatan pembelajaran. Tak lupa pula penulis menyiapkan lembar observasi dan tes formatif untuk pelaksanaan evaluasi diakhir pembelajaran. Permainan peran pun dimulai pada menit ke 10.

Pada pertemuan ke II ini penulis membagi permainan menjadi 2 tahap :

1) Kebijakan Pemerintah Abu Bakar As Siddiq

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Orang yang punya saran pengumpulan Al Quran (1 siswa)
 - b) Orang yang ditugasi mengumpulkan Al Quran (1 Siswa)
 - c) Tempat penyimpanan hasil pengumpulan Al Quran (1 siswa)
- 2 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Pengelola Baitul Mal (1 siswa)
 - b) Julukan untuk pengelola baitul Mal (1 siswa)

- 1 siswa maju kedepan berperan sebagai pemimpin lembaga peradilan

2) Wafatnya Abu Bakar As-Siddiq.

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Tanggal meninggalnya Abu Bakar (1 siswa)
 - b) Usia Abu Bakar (1 siswa)
 - c) Masa Pemerintahan Abu Bakar (1 siswa)

Setelah 40 menit berjalan, pembelajaran berakhir. Seperti biasa, penulis memberikan pertanyaan – pertanyaan lisan kepada seluruh siswa terutama adalah kepada 4 siswa yang belum tuntas pada evaluasi siklus I. Dan pada 30 menit sisa waktu pembelajaran, penulis melaksanakan evaluasi tes tertulis. Waktu pelaksanaan tes sengaja penulis tambah, agar siswa dapat mengerjakan soal – soal dengan tenang tanpa diburu waktu seperti pada saat evaluasi tes pada siklus I. Adapun untuk test tertulis masih berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan Siklus II ini, penulis melihat keaktifan siswa yang semakin bertambah, semua pertanyaan-pertanyaan lisan yang penulis ajukan dapat terjawab dengan baik. Dalam mengerjakan evaluasi test tertulis pun mereka tampak lebih santai dan percaya diri, karena yakin untuk bisa menyelesaikannya.

d. Refleksi

Hasil refleksi yang penulis peroleh di lapangan selama pelaksanaan siklus II adalah kepercayaan diri siswa yang semakin kuat sehingga mereka

tidak canggung lagi berperan sebagai apapun. Dan porsi yang banyak yang diberikan penulis kepada 4 siswa yang belum mencapai KKM menjadikan mereka semakin mudah menghafal nama-nama tokoh dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan penulis. Ini terbukti dari hasil evaluasi pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang baik sehingga seluruh siswa dapat tuntas mengikuti pembelajaran SKI.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengelolahan Data

Pada pelaksanaan pembelajaran SKI melalui penerapan metode bermain peran (*role play*) di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari diperoleh data melalui daftar nilai hasil belajar. Dari catatan-catatan yang diperoleh selama pelaksanaan kedua siklus pada pembelajaran SKI materi “Khalifah Abu Bakar As Siddiq” adalah sebagai berikut :

a. Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat diperoleh dari perolehan nilai selama proses pembelajaran pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai Tes formatif Pembelajaran SKI Setiap Siklus Pembelajaran

No	Nama Siswa	Pembelajaran Sebelumnya	Siklus		Ket
			I	II	
1	Dwi Febrianto	38	90	95	Tuntas
2	Dwi Siami Nur L.	76	100	100	Tuntas
3	Dwi Yulianti	38	50	65	Tuntas
4	Eka Dina S.	30	50	65	Tuntas
5	Fragil Andrianto	42	65	100	Tuntas
6	Febri Indriani	32	85	85	Tuntas
7	Gita Riski N.	40	70	80	Tuntas
8	Lutfiah	30	50	80	Tuntas

9	Muhtadi	70	90	90	Tuntas
10	Niang Mentari	46	80	100	Tuntas
11	Safirli Khatimah	68	100	100	Tuntas
12	Tegar Reza	20	40	60	Tuntas

Dari tabel 4.1 diatas diterangkan bahwa :

- a) Pada studi awal, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 3 siswa dari 12 siswa yang ada atau 25 %.
- b) Pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 8 siswa dari 12 siswa yang ada atau 67 %.
- c) Pada siklus II, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 12 siswa dari 12 siswa yang ada atau 100%.

Sedangkan siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Pada studi awal, siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 9 siswa dari 12 siswa yang ada atau 75%.
- b) Pada siklus I, siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 4 siswa dari 12 siswa yang ada atau 33%.
- c) Pada siklus II, siswa yang belum tuntas tidak ada atau 0%.

Berdasarkan data diatas maka terlihatlah adanya kenaikan pemahaman materi pada setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya dilihat pada tabel 4.2

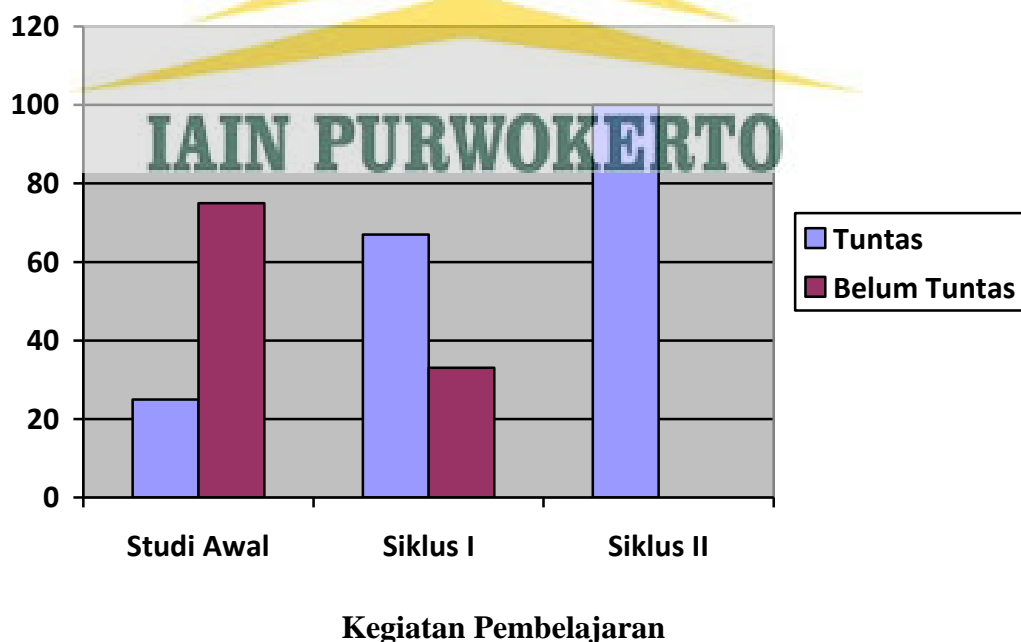
Tabel 4.2 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Setiap Siklus

No	Pembelajaran	Hasil Belajar			
		Tuntas	Persentase	Belum	Persentase
1	Sebelum perbaikan	3	25	9	75
2	Siklus I	8	67	4	33
3	Siklus II	12	100	0	0

Dari Tabel 4.2 terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi “ Kholifah Abu Bakar As-Siddiq “ disetiap siklusnya, yaitu :

- a. Sebelum perbaikan ke Siklus I naik 42 %
- b. Dari Siklus I ke Siklus II naik 33 %

Untuk mengetahui lebih jelas peningkatan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 4.1

**Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa**

b. Tingkat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Rekapitulasi Peningkatan Keterlibatan Siswa Setiap Siklus Perbalikan Pembelajaran

No	Nama Siswa	Studi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Aktif	Tidak	Aktif	Tidak	Aktif	Tidak
1	Dwi Febrianto	-	√	√	-	√	-
2	Dwi Siami Nur L.	√	-	√	-	√	-
3	Dwi Yulianti	-	√	-	√	√	-
4	Eka Dina S.	-	√	√	-	√	-
5	Fragil Andrianto	-	√	√	√	√	-
6	Febri Indriani	√	-	√	-	√	-
7	Gita Riski N.	-	√	√	-	√	-
8	Lutfiah	-	√	√	-	√	-
9	Muhtadi	-	√	√	√	√	-
10	Niang Mentari	-	√	√	-	√	-
11	Safirli Hatimah	√	-	√	-	√	-
12	Tegar Reza	-	√	-	√	√	-
Jumlah		3	9	10	2	12	0
Prosentase (%)		25	75	83	17	100	0

Dari Tabel 4.3 di atas dapat dilihat peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sehingga dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Pada pembelajaran sebelum perbaikan, siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran adalah 3 siswa dari 12 siswa atau 25 %.
- 2) Pada siklus I, siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran adalah 10 siswa dari 12 siswa atau 83 %.
- 3) Pada Siklus II, siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran adalah siswa 12 dari 12 siswa atau 100 %.

Dari data tersebut terlihat adanya kenaikan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Tingkat Keterlibatan tiap Siklus Pembelajaran

No	Pembelajaran	Keterlibatan siswa			
		Aktif	Prosentase	Tidak Aktif	Prosentase
1	Sebelum Perbaikan	3	25	9	75
2	Siklus I	10	83	2	17
3	Siklus II	12	100	0	0

Lebih lanjut dapatlah dijelaskan bahwa peningkatan keterlibatan siswa dalam setiap siklus pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut :

1. Dari pembelajaran sebelum adanya perbaikan ke siklus I, keterlibatan siswa naik 58 %.
2. Dari siklus I ke siklus II, keterlibatan siswa naik 17 %.

Dari Tabel 4.4 di atas jumlah siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran berbanding terbalik dengan siswa yang aktif. Artinya jumlah siswa yang aktif setiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan, sedangkan jumlah siswa yang tidak aktif semakin menurun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Tiap Siklus

2. Deskripsi Hasil dan Refleksi

Siklus I

Dari studi awal ke siklus I, pembelajaran SKI materi “Khalifah Abu Bakar As Sidiq” mengalami peningkatan. Pada siklus I, tingkat pemahaman siswa naik dari studi awal 25% menjadi 67%. Dengan nilai rata-rata pada studi awal 44,17 menjadi 72,5 pada siklus ke I. Demikian juga dengan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat dari 25 % menjadi 83 %.

Hal ini karena digunakan metode bermain peran (*role play*) oleh penulis. Meskipun peningkatan tersebut belum menunjukkan ketuntasan belajar yang ditetapkan. Dimungkinkan penyebabnya adalah karena penulis terlalu merata dalam membagi peran dan pertanyaan-pertanyaan lisan kepada siswa, padahal tingkat pemahaman masing-masing siswa berbeda-beda, juga karena waktu

yang penulis berikan pada saat evaluasi tes tertulis terlalu sedikit sehingga siswa merasa terburu – buru mengerjakan soal. Meskipun demikian, penulis cukup merasa gembira dengan peningkatan keaktifan siswa dalam permainan peran tersebut. Bahkan mereka menyatakan ketertarikannya pada pelajaran SKI setelah metode pembelajaran itu menggunakan metode bermain peran.

Siklus II

Pada siklus II, penulis lebih menekankan perhatian kepada siswa yang belum tuntas dalam belajar sehingga mereka yang belum tuntas mendapatkan porsi bermain peran dan pertanyaan-pertanyaan lisan lebih banyak dari yang lain. Proses pembelajaran seperti ini ternyata memberi pengaruh yang positif. Tingkat ketuntasan siswa terhadap materi pelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa PTK yang penulis laksanakan berhasil bahkan melampaui kriteria yang telah ditetapkan.

3. Pembahasan dari Setiap Siklus

Siklus I

Tindakan yang dilakukan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI melalui metode bermain peran (*role play*) ternyata memberikan pengaruh yang positif. Pada siklus I, tingkat pemahaman siswa naik dari 25% menjadi 67%, sementara tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga naik dari 25 % menjadi 83 %. Kenaikan ini tidak lain adalah karena karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah adalah masih suka bermain meskipun itu dalam proses pembelajaran sehingga metode bermain peran ini

sangat sesuai dengan karakteristik mereka. Begitu pula sesuai dengan pendapat Dr.Venon A Magnesen, 1983 yang menyatakan bahwa kita akan lebih cepat memahami suatu pelajaran hingga 90% dari apa yang kita katakan dan kita lakukan. *Role play* adalah metode yang merangsang siswa untuk lebih banyak berkata dan berbuat sehingga hasilnya lebih efektif.

Siklus II

Pada siklus II, dilaksanakan pembelajaran yang lebih banyak mengulang adengan tiap tahapnya. Hal ini memberikan dampak yang positif. Dalam tindakan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran mencapai 100% dan juga tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga menghasilkan peningkatan yang sangat signifikan.. Dari hasil siklus II dapat dikatakan bahwa tindakan perbaikan telah berakhir karena memenuhi kriteria yang telah ditentukan baik hasil belajar ataupun keaktifan siswa.



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Tindakan kelas untuk perbaikan pembelajaran materi “Khalifah Abu Bakar As Sidiq” dengan metode bermain peran pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI GUPPI Pakuncen Bobotsari terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dinyatakan dari hasil belajar pada tindakan siklus II mencapai 100% siswa yang dinyatakan tuntas.

Peningkatan hasil belajar berdampak pada peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga diharapkan dengan memahami materi pelajaran maka siswa akan dapat mengambil ibrah dan pelajaran yang baik untuk mereka jadikan figur dalam hidup mereka serta dapat menambah kecintaan mereka terhadap sejarah yang kini sudah mulai tidak disukai anak-anak.

B. Saran

IAIN PURWOKERTO

1. Saran Untuk Penelitian Lanjut

- a. Mengingat pelaksanaan penelitian ini baru berjalan 2 siklus, maka peneliti atau guru lain dapat melanjutkan untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.
- b. Mengingat subjek yang diteliti dan faktor yang mempengaruhi dalam penelitian ini masih terbatas untuk melakukan penelitian lebih lanjut dapat diupayakan dengan memperbanyak subjek yang diteliti dan melibatkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi dalam proses dan hasil belajar.

2. Saran Untuk Hasil Penelitian

- a. Metode bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran SKI tentang materi “Khalifah Abu Bakar As- Siddiq” mampu meningkatkan hasil belajar. Mudah-mudahan hal ini menjadi pendorong untuk selalu berinovasi dalam upaya peningkatan pendidikan sehingga menjadi peneliti yang profesional.
- b. Alangkah baiknya jika metode bermain peran juga diterapkan pada pembelajaran SKI untuk materi yang lain.

C. Penutup

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesabaran, dan ketabahan kepada penulis dalam menyusun skripsi sehingga penulisan skripsi dapat terselesaikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan ilmu dan literature penulis.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Hanya kepada Allah Yang Maha Kuasa untaian beribu syukur penulis panjatkan. Semoga ridlo-Nya akan senantiasa terlimpah kepada kita semua. amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 2004. DEPAG : Jakarta
- Abdurahman Shaleh. 2000. *Pendidikan Agama dan Keagamaan*. Gema Windu Pancakarsa : Jakarta
- Akbar Zuhairini, Dra, dkk. 2004. *Sejarah Pendidikan Islam*, Bumi Aksara & Departemen Agama RI, Jakarta
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara : Jakarta
- Arnai Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Ciputat Press: Jakarta
- Chabib Toha. 1999. *Metodologi Pengajaran Agama*. Pustaka Pelajar : Semarang
- Conny Semiawan. 1992. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Gramedia : Jakarta.
- DePorter, Bobbi. 1992. *Quantum Teaching*. Dell Publishing : New York
- Hasibuan, Moedjiono. 1993. *Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya : Bandung
- Hamid Ahmad, Dr. 2004. *Kisah Teladan 20 Shahabat Nabi untuk Anak*. Ibs: Bandung
- Ismi Ardiati. 2010. *Majalah Bulanan Rindang*. No.06.TH.XXXV. Januari 2010
- Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Tengah. 2006. *Sejarah Kebudayaan Islam 4 Untuk Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah*. PT Intimedia Nusantara : Jakarta
- Melvin. L. Silberman. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Yappendis : Yogyakarta
- Muhammad Said Mursi. 2006. *Seni Mendidik Anak*. Pustaka Al Kautsar : Jakarta
- Muhibbin Syah, M.Ed. 2008. *Psikologi Pendidikan Remaja* Rosdakarya : Bandung
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Bumi Aksara : Jakarta
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. remaja Karya : Bandung
- Oemar Hamalik. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara : Jakarta

- 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. PT Sinar Baru. Bandung
- Rina Ekawati . 2009. *Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini*. Skripsi tidak diterbitkan. STAIN : Purwokerto
- Ramayulis. 2004. *Metodologi Pengajaran Agama* . Pustaka Pelajar: Semarang
- Rochiati Wiriadmadja,Dr,Prof. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rusna Ristasa, Prayitno. 2006. *Panduan Penulisan Laporan PTK*. Universitas Terbuka : Purwokerto
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*.PT Grasindo : Jakarta
- Sugiharto, Sugeng. 2008. *Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam 4*. Tiga Serangkai : Solo
- Sumardi Suryabrata. 2004. *Psikologi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Sri Anitah.W. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Usman, Basyirudin. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Ciputat Press: Jakarta
- W.S Winkel. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi: Yogyakarta
- Yeti Mulyati,dkk. 2008. *Ketrampilan Berbahasa Indonesia untuk SD*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Yusi Rosdiana,dkk. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Kalam Mulia. Jakarta
- Zainuddin. 2008. *Reformasi Pendidikan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- <http://alhafidz84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/>
- <http://rinshop.com/pengertian-bermain-peran/>
- <http://www.sabda.org/lead/mengajar-dengan-bermain-peran-role-play>
- <http://www.pro-ibid.com/content/view/104/1/>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS I

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VI/I

Standar Kompetensi : Mengenal Sejarah Abu Bakar As Sidiq

Kompetensi Dasar : Menceritakan Silsilah dan Kepribadian Abu Bakar As Sidiq serta perjuangannya dalam dakwah Islam

Indikator : - Mampu menjelaskan silsilah dan kepribadian Khalifah Abu Bakar As Sidiq
- Mampu menjelaskan perjuangan Khalifah Abu Bakar As Sidiq

Materi Pokok : Khalifah Abu Bakar As Sidiq

Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran (2 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Pertemuan I : Kamis, 04 November 2010
Pertemuan II : Kamis, 11 November 2010

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menceritakan silsilah Abu Bakar As Siddiq dengan baik.
2. Siswa dapat menjelaskan perjuangan Khalifah Abu Bakar As Sidiq dengan baik.

Tujuan Perbaikan Pembelajaran :

1. Siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih efektif.
2. Siswa lebih menguasai materi tentang Khalifah Abu Bakar As Sidiq.
3. Hasil belajar siswa lebih meningkat.

Materi Pembelajaran :

A. Abu Bakar As Sidiq sebelum masuk islam

Abu Bakar dilahirkan pada tahun 572 M, nama aslinya adalah Abdul Ka'bah kemudian setelah masuk islam namanya diubah menjadi Abdullah karena beliau termasuk orang yang pertama masuk islam Nabi Muhammad SAW memberikan gelar Abu Bakar yang artinya Orang Yang Bersegera. Ayahnya bernama Abu Kuhafah sedangkan Ibunya bernama Umu Khoir Salma Binti Sahr kedua orang tua nya berasal dari suku Taim yang banyak melahirkan tokoh terhormat.

Pada masa kecil Abu Bakar dikenal sebagai anak yang baik, sabar, jujur dan lemah lembut. Ia bersahabat dengan Nabi Muhammad sejak keduanya masih remaja, ketika dewasa Abu Bakar mencari nafkah dengan jalan berdagang ia dikenal jujur dan dapat dipercaya dalam menjalankan usaha dagangnya.

Abu Bakar juga dikenal mahir dalam ilmu nasab yaitu ilmu tentang silsilah keturunan. Ia menguasai dengan baik berbagai nasab kabilah suku-suku arab, ia juga mengetahui tinggi rendahnya masing-masing suku dalam bangsa arab.

B. Berjuang Dalam Islam

Abu Bakar adalah orang yang pertama masuk islam dari kalangan dewasa. Setelah masuk islam ia tidak segan-segan mendermakan hartanya untuk kepentingan perjuangan islam, ia juga menyebarkan ajaran islam kepada sahabat-sahabatnya. Diantara orang-orang yang masuk islam karena ajakan Abu Bakar adalah Ustman Bin Afan, Abdurahman Bin Auf, Zubair Bin Awan.

Abu Bakar sangat mencintai Nabi Muhammad SAW. ia selalu memberi dorongan semangat dan membela beliau pada masa perjuangan islam, diantaranya beliau pernah menyelamatkan Nabi Muhammad SAW. ketika akan dibunuh oleh Ukbah Bin Muiat saat sedang shalat. Meskipun setelah itu Abu Bakar terluka karena berkelahi dengan Ukbah Bin Muiat namun beliau merasa senang sudah menyelamatkan Nabi Muhammad SAW.

Kisah lain perjuangan beliau adalah ketika menemani Nabi Muhammad SAW. hijrah ke madinah, beliau mengeluarkan seluruh hartanya untuk kepentingan hijrah.

Abu Bakar juga tidak keberatan untuk menyedekahkan harta bendanya demi memperjuangkan islam, contohnya beliau membebaskan budak-budak yang sudah masuk islam diantara budak-budak yang dibebaskan beliau adalah Bilal Bin Rabah, Abu Fukaihah, Labibah

C. Diangkat Menjadi Khalifah

Nabi Muhammad SAW. meninggal pada tahun 632 M . Beliau tidak meninggalkan pesan pengganti pemimpin setelah beliau. Keadaan seperti itu menimbulkan perpecahan dikalangan umat islam, beberapa saat setelah meninggalnya Nabi Muhammad SAW. kaum anshor mengadakan musyawarah di Saqifah Bani Saad yaitu tempat perkumpulan penduduk madinah, mereka bermusyawarah memilih Saad Bin Ubadah sebagai pemimpin mereka.

Mendengar keputusan itu Abu Bakar beserta Umar Bin Khatab bergegas menuju Saqifah, disertai oleh Abu Ubaidah Bin Jarrah. Abu Bakar kemudian berbicara dihadapan mereka ia merinci jasa dan kebaikan kaum anshor namun beliau juga menekankan keistimewaan kaum muhajirin yang telah diberikan keistimewaan oleh Allah SWT. oleh karena itu pemimpin selayaknya dipilih dari salah satu diantara kaum muhajirin.

Musyawarahpun terjadi dengan hasil diangkatlah Abu Bakar AS Sidiq sebagai khalifah pengganti Rasulullah SAW. dengan pertimbangan 2 faktor utama :

1. Seorang khalifah hendaklah berasal dari suku kurais.
2. Kaum muslimin berpendapat bahwa Abu Bakar memiliki beberapa keutamaan yaitu :
 - a. Abu Bakar adalah satu-satunya sahabat yang menemani Nabi Muhammad SAW. ketika berhijrah ke madinah.
 - b. Abu Bakar selalu ditunjuk menggantikan Nabi Muhammad ketika beliau berhalangan.
 - c. Abu Bakar merupakan keturunan bangsawan yang cerdas dan berakhlak mulia.

D. Menghadapi Kaum Murtad

Hal pertama yang dilakukan Abu Bakar setelah menjadi khalifah adalah melaksanakan keinginan Nabi Muhammad yang tertunda yaitu mengirimkan pasukan untuk memerangi kerajaan gassan dengan panglima perang Usamah Bin Zaid, setelah 2 bulan kemudian pasukan Usamah pun kembali dengan membawa kemenangan yang gemilang. Selanjutnya Abu Bakar berusaha memadamkan beberapa pemberontakan melawan kaum murtad diantara tokoh-tokoh kaum murtad adalah :

1. Aswad Al Ansi
Ia adalah pemimpin suku badui di yaman. Abu Bakar mengirimkan Zubair Bin Awan sebagai panglima perang menghancurkan mereka, namun Aswad Al Ansi berhasil dibunuh oleh Gubernur yaman.
2. Tulaikhah Bin Khuailid Al Asadi

Dia menganggap dirinya sebagai nabi, panglima perang yang dikirim Abu Bakar adalah Khalid Bin Walid, pertempuran dimenangkan kaum muslimin di dekat sumur buzhakah.

3. Malik Bin Nuairah

Ia adalah pemimpin bani yarbu' dan tamim. Panglima perang yang dikirim adalah Khalid Bin Walid, dan kemenangan kembali diraih oleh kaum muslimin dengan kematian Malik Bin Nuairah sehingga pengikutnya tercerai berai.

4. Musailamah Al Kadab

Dia adalah Nabi palsu yang didukung oleh bani alifah di Yamamah. Dia menikah dengan Sajjah yang juga Nabi Palsu dari kalangan Kristen. Abu Bakar mengirimkan Ikrimah bin Abu Jahal dan Syurahbil Bin Khasanah. Kemudian dikirim lagi panglima perang Khalid bin Walid karena pertempuran begitu besar. Perang ini disebut perang Yamamah yang merupakan perang terbesar melawan kaum murtad.

Rangkaian perang melawan kaum murtad ini disebut Perang Ridah, yang dimenangkan oleh kaum muslimin.

Metode Pembelajaran :

1. Metode Bermain Peran (*role play*)
2. Metode Ceramah
3. Tanya Jawab

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan I

IAIN PURWOKERTO

a. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Memberi salam
2. Apersepsi
 - a) Menanyakan siswa tentang tokoh Abu Bakar As Siddiq
 - b) Mempersiapkan atribut role play
 - Atribut berupa kertas yang berisi nama-nama tokoh atau tempat yang akan digantungkan di dada siswa.
 - c) Menjelaskan kepada siswa tentang teknik permainan peran yang akan dilaksanakan.
 - Pembelajaran dibagi menjadi beberapa tahapan
 - Seluruh siswa siap untuk berperan sebagai apapun
 - Siswa yang berperan maju kedepan kelas
 - d) Menjelaskan kepada siswa tentang aturan-aturan permainan peran

- Setelah memakai atribut siswa diminta berkeliling kelas memperkenalkan peran yang dimainkan sehingga dia hafal
- e) Menjelaskan kepada siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran
 - Siswa lebih mudah menghafal nama-nama tokoh dan tempat dalam sejarah
 - Siswa lebih aktif dalam pembelajaran
 - Meningkatkan hasil belajar siswa

b. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Siswa mendengarkan cerita guru tentang kesetiaan Abu Bakar kepada Rasulullah dengan tujuan memunculkan rasa simpati siswa kepada Abu Bakar.
2. Siswa mulai mempraktikkan setiap tahap permainan peran yang telah guru bagi sesuai aturan permainan yang sudah diterangkan pada awal pembelajaran

Adapun bagiannya adalah sebagai berikut :

1) Silsilah Abu Bakar As Siddiq.

- 7 siswa maju kedepan kelas dengan berkalung kertas yang sudah disiapkan penulis untuk berperan sebagai :
 - a) Tahun kelahiran Abu Bakar (1 siswa)
 - b) Nama asli Abu Bakar yang mengalami 3 perubahan (3 siswa)
 - c) Nama Ayah dan Ibu Abu Bakar (2 siswa)
 - d) Nama Suku asli Abu Bakar (1 siswa)

2) 12 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :

- a) Keturunan atau silsilah Abu Bakar As Siddiq (6 siswa)
- b) Keturunan atau silsilah Nabi Muhammad SAW (6 siswa)

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai sahabat yang berhasil diajak masuk Islam oleh Abu Bakar.

2) Kepribadian Abu Bakar As Sidiq

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Sifat Abu Bakar (1 siswa)
 - b) Pekerjaan Abu Bakar (1 siswa)
 - c) Kelebihan Abu Bakar (1 siswa)

- 4 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai budak-budak pernah yang dimerdekakan oleh Abu Bakar As-Siddiq.

3) Keturunan Abu Bakar.

- 4 siswa maju kedepan untuk berperan sebagai :
 - a) Putri Abu Bakar (2 siswa)

- b) Putra Abu Bakar (2 siswa)
 - 4) Kesetiaan Abu Bakar As-Siddiq.
 - 3 siswa maju kedepan untuk berperan sebagai Abu Bakar ketika menyelamatkan Rasulullah dari orang yang akan membunuh beliau.
 3. Siswa bergantian/bergilir peran dengan temannya
 4. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru secara lisan pada setiap akhir babak
 5. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil permainan peran
 6. Guru menyampaikan kisah-kisah yang tidak perlu diprankan sebagai selingan dari permainan peran
 7. Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami sehubungan dengan materi pelajaran.
- c. Kegiatan Akhir (5 menit)
1. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru yang diajukan secara lisan sehubungan dengan materi yang sudah diprankan
 2. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung

Pertemuan II

Pada dasarnya kegiatan yang dilakukan penulis pada pertemuan ke II ini sama dengan pertemuan ke I yang berbeda hanya pada materi yang diberikan pada pertemuan ke II ini adalah lanjutan dari materi pertemuan pertama. Adapun hal-hal yang dilakukan guru pada pertemuan ke II ini sama dengan yang dilakukan pada pertemuan ke I yaitu :

- a. Kegiatan Awal (5 menit)
 1. Mengucapkan salam
 2. Apersepsi
 - a. Menanyakan materi yang lalu
 - b. Mempersiapkan atribut role play
 - c. Menjelaskan kembali tentang teknik permainan
 - d. Menekankan kembali aturan-aturan permainan peran
 - e. Memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan Inti (40 menit)
 1. Siswa memainkan peran yang telah guru bagi sesuai tahapan yang telah dijelaskan.
Dengan pembagian setiap tahap sebagai berikut :

- 1) Diangkat menjadi Kholifah
 - 12 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Sahabat Anshor ketika bermusyawarah memilih khalifah di Saqifah (8 siswa)
 - b) Sahabat terpilih calon Kholifah dari kaum ansor (1 siswa)
 - c) Sahabat Muhajirin yang mendatangi Saqifah ketika mengetahui pemilihan tersebut (3 siswa)
- 2) Menghadapi kaum murtad.
 - 1 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai panglima perang kerajaan Gassan
 - 3 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai :
 - a) Aswad Al Ansi (1 siswa)
 - b) Panglima perang melawan Aswad Al Ansi (1 siswa)
 - c) Gubernur Yaman (1 Siswa)
 - 3 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai :
 - a) Panglima perang melawan Tulaikhah (1 siswa)
 - b) Tulaikhah bin Khuwailid (1 siswa)
 - c) Tempat terjadinya pertempuran atau sumur Buzakhah (1 siswa)
 - 2 orang maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Malik bin Nuwairah (1 siswa)
 - b) Panglima perang melawan Malik bin Nuairah (1 siswa)
 - 5 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Musailamah al Kadzab (1 siswa)
 - b) Istri Musailamah Al Kadzab (1 siswa)
 - c) Panglima perang melawan Musailamah Al Kadzab (3 siswa)
2. Siswa bergantian peran dengan temannya
3. Siswa menyimpulkan hasil permainan peran.
4. Siswa menerima pertanyaan-pertanyaan secara lisan

c. Kegiatan Akhir (25 menit)

1. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru secara lisan
2. Siswa mengerjakan tes formatif yang sudah disiapkan guru

Sumber dan Media Pembelajaran :

1. Silabus kelas VI
2. Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam 4, untuk kelas VI MI penerbit Tiga Serangkai
3. Buku Kisah Teladan 20 Sahabat Nabi Untuk Anak, Penerbit Ibs Bandung

Penilaian :

a. Prosedur

1. Tes awal : ada (dalam apersepsi)
2. Tes proses : ada (dalam kegiatan inti)
3. Tes akhir : ada (tes formatif)

b. Bentuk tes

1. Lisan
2. Tertulis

c. Alat Evaluasi

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Nama asli Abu Bakar adalah
 - a. Abdul Kufah
 - b. Abdul Kabah
 - c. Abu Siddiq
 - d. Abu Sa'ad
2. Nabi Muhammad memberikan gelar Abu Bakar dengan gelar nam As siddiq yang artinya....
 - a. arif dan bijaksana
 - b. tidak kenal kompromi
 - c. amat membenarkan
 - d. dapat dipercaya
3. Silsilah Abu Bakar dengan Nabi Muhammad bertemu pada kakeknya yang bernama
 - a. Umar bin Ka'ab
 - b. Abdul Manaf
 - c. Abu Quhafah
 - d. Murrab bin ka'ad
4. Sebelum masuk islam, Abu Bakar memiliki kepribadian
 - a. kasar dan kejam
 - b. mulia dan bersih
 - c. sombong dan tamak
 - d. pemberani dan suka berkelahi
5. Abu Bakar banyak membebaskan budak-budak, yang tidak termasuk budak yang dimerdekakannya adalah
 - a. Umayyah
 - b. Bilal bin rabab
 - c. Labibah
 - d. Abu fukaidah
6. Sahabat yang berhasil diajak Abu Bakar masuk islam adalah sebagai berikut, *kecuali*
 - a. Umar bin Khatab
 - b. Abdurrahman bin Auf
 - c. Usman bin Affan
 - d. Zubair bin Awwam
7. Abu Bakar terkenal memiliki ilmu nasab, yaitu ilmu pengetahuan tentang
 - a. ramal meramal
 - b. silsilah keturunan
 - c. hukum agama
 - d. pembagian waris
8. Dalam musyawarah kaum anshor, mereka menetapkan seorang khalifah yang bernama

- a. Sa'ad bin Ubaidah c. Abu Ubaidah
 b. Basyir bin Sa'ad d. Hubah bin Muudir
9. Berikut adalah tokoh-tokoh Muhajirin yang datang dalam Musyawarah kaum anshor, *kecuali*
 a. Umar bin Khatab c. Abu Bakar As Sidiq
 b. Abu Ubaidah bin Jarah d. Basyid bin Saad
10. Orang yang berusaha membunuh Nabi ketika Nabi sedang shalat adalah
 a. Bilal bin Rabab c. Uqbah bin Mu'it
 b. Usman bin Affan d. Abdurahman bin Auf
11. Abu Bakar di baiat oleh kaum muslimin di masjid
 a. Quba c. Aqsa
 b. Nabawi d. Haram
12. Nama ibu dari Abu Bakar adalah
 a. Ummu Khoir Salma c. Siti Amanah
 b. Siti Khatijah d. Hafisah
13. Perti Abu Bakar yang ditugaskan mengantar makanan pada saat Nabi Muhammad SAW. dan Abu Bakar berada dalam gua Tsur adalah
 a. Aisyah c. Asma'
 b. Siti Khatijah d. Siti Amanah
14. Abu Bakar adalah gelar yang di berikan Nabi Muhammad yang berarti
 a. membenarkan
 b. dapat dipercaya
 c. orang yang bersegera
 d. orang yang dijamin masuk surga
15. Dua purta dari Abu Bakar adalah
 a. Abdurahman dan Abdullah
 b. Umar dan Abdullah
 c. Amin dan Ahsan
 d. Usman dan Abdurahman
16. Panglima perang yang ditunjuk Rasulullah untuk menyerang kerajaan Gassan adalah
 a. Zaid bin Tsabit c. Syurahbil bin Hasanah
 b. Usman bin Zaid d. Khold bin Walid
17. Pemimpin suku Badui yang murtad dan terbunuh oleh gubernur Yaman adalah
 a. tulaik\hah bin Khuwailid c. Aswal Al Ansi
 b. Musalamah Al Kaddab d. Kais bin Abdi Yaguts
18. Musailamah Al Kazab menikah dengan seorang nabi palsu umat kristen yang bernama
 a. Sajah b. Asma

- c. hafsah
d. Aisyah
19. Perang melawan kaum murtad yang terbesar dinamakan perang
a. Yarmuk
b. Khandak
c. Yamamah
d. Uhud
20. Rangkaian peperangan melawan kaum murtad dinamakan perang
a. Yamamah
b. Yarmuk
c. Khandak
d. Riddah

Kunci Jawaban :

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. B | 6. A | 11. B | 16. B |
| 2. D | 7. B | 12. A | 17. C |
| 3. D | 8. A | 13. C | 18. A |
| 4. B | 9. D | 14. C | 19. C |
| 5. A | 10. C | 15. A | 20. D |

Pedoman Penilaian

1. Skor benar tiap soal bernilai 1
2. Nilai Maximum : 100
3. Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

IAIN PURWOKERTO

Pakuncen, 4 November 2010

Mengetahui,

Kepala MI GUPPI Pakuncen

Guru Kelas VI

Mustofik, S.Ag
NIP.

Ulfah Nur Hidayati.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS II

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VI/I

Standar Kompetensi : Mengenal Sejarah Abu Bakar As Sidiq

Kompetensi Dasar : Menceritakan Silsilah dan Kepribadian Abu Bakar As Sidiq serta perjuangannya dalam dakwah Islam

Indikator : - Mampu menjelaskan silsilah dan kepribadian Khalifah Abu Bakar As Sidiq
- Mampu menjelaskan perjuangan Khalifah Abu Bakar As Sidiq

Materi Pokok : Khalifah Abu Bakar As Sidiq

Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran (2 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Pertemuan I : Kamis, 18 November 2010
Pertemuan II : Kamis, 25 November 2010

Tujuan Pembelajaran : **IAIN PURWOKERTO**

1. Siswa dapat menceritakan silsilah Abu Bakar As Siddiq dengan baik.
2. Siswa dapat menjelaskan perjuangan Khalifah Abu Bakar As Sidiq dengan baik.

Tujuna Perbaikan Pembelajaran :

1. Siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih efektif.
2. Siswa lebih menguasai materi tentang Khalifah Abu Bakar As Sidiq.
3. Hasil belajar siswa lebih meningkat.

Materi Pembelajaran :

A. Perluasan Wilayah Islam

Setelah perang melawan kaum murtad, umat Islam dihadapkan kepada melawan Persia di bagian Timur dan Bizantium di bagian Barat. Keduanya merupakan kekaisaran terbesar pada masa itu. Kedua kekaisaran ini memerangi satu sama lain, sehingga kondisi ini memudahkan kaum muslimin untuk menaklukkannya.

1. Menghadapi Persia

Persia meliputi Irak, bagian barat Suriah (Syam), dan bagian utara Jazirah Arab. Abu Bakar mengirim pasukan kesana dengan 2 panglima perang yaitu Kholid bin Walid dan Musanna bin Haristah. Mereka mampu menguasai beberapa kota yaitu Hirah, Anbar, Daumatul Jandal, dan fars. Peperangan dihentikan karena Kholid bin Walid ditarik untuk memimpin pasukan perang melawan Bizantium.

2. Menghadapi Bizantium.

Bizantium disebut juga dengan Romawi Timur. Kota Damaskus merupakan pusat pemerintahan Bizantium. Abu Bakar mengirim beberapa pasukan dengan panglima perangnya yaitu :

- a. Pasukan Yazid bin Abi Sufyan ke Damaskus
- b. Pasukan Amr bin Ash ke Palestina
- c. Pasukan Syurahbil bin Hasanah Ke Jordania
- d. Pasukan Abu Ubaidah bin Jarrah ke Hims

Karena perlawanan ini sangat besar maka Khold bin Walid pun dipanggil untuk membantu perlawanan. sedangkan Kholid dikirim ke Syam.

Pertempuran pecah di sungai Yamuk sehingga perang ini dinamakan dengan perang Yarmuk. Ketika perang sedang berkecamuk, datanglah kabar bahwa Abu Bakar meninggal Dunia. dan pengganti beliau adaah Umar bin Khottob. Namun peperangan tetap berlanjut dengan kemenangan kaum muslimin. Hal ini menjadi kunci utama runtuhnya kekuasaan Bizantium di tanah Arab.

B. Kebijakan Pemerintah Abu Bakar

Selain usaha – usaha militer, Abu Bakar juga melaksanakan usaha dalam bidang pemerintahan. diantaranya adalah :

1. Mengumpulkan Mushaf Al Quran

Hal ini dilakukan atas saran dari Umar bin Khottob yang memandang bahwa perlu adanya pengumpulan Al Quran karena para Hafidz banyak yang

gugur di medan perang. Dalam hal ini Abu Bakar mengutus Zaid bin Tsabit untuk mengumpulkannya. Hasil pengumpulan itu dikumpulkan di rumah Hafsa binti Umar Bin Khattab.

2. Mendirikan Baitul Mal.

Lembaga keuangan negara ini dikelola oleh Abu Ubaidah bin Jarrah. Beliau bahkan mendapat julukan Amin Al Ummah (Kepercayaan Umat) karena kejujuran beliau.

3. Mendirikan Lembaga Peradilan

Lembaga ini dipimpin oleh Umar bin Khattab karena beliau adalah orang yang berani dan adil menegakkan kebenaran.

4. Membagikan harta rampasan perang

C. Wafatnya Abu Bakar As-siddiq

Abu Bakar wafat karena sakit yang diderita. Beliau wafat pada tahun 634 M bertepatan dengan tanggal 23 Agustus 634 M. Masa pemerintahannya berlangsung selama 2 tahun 3 bulan. Umur beliau 63 tahun. Sebelum wafat, beliau meninggalkan wasiat setelah diadakan musyawarah para sahabat yang menunjuk Umar bin Khattab menggantikan beliau sebagai Kholifah. Hal ini dilakukan karena menghindari perpecahan yang terjadi di kalangan umat Islam seperti yang terjadi pada masa wafatnya Rasulullah SAW.

Metode Pembelajaran :

1. Metode Bermain Peran (*role play*)
2. Metode Ceramah
3. Tanya Jawab

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan I

1. Kegiatan Awal

Sebelum kegiatan berlangsung, penulis menyiapkan atribut permainan berupa kertas – kertas yang akan digantungkan pada dada siswa sebagai identitas dari sang tokoh atau tempat, penulis juga menyiapkan lembar observasi sebagai bahan evaluasi.

Pada kegiatan ini pula penulis menjelaskan tentang teknik permainan, aturan – aturan permainan, serta tujuan dari permainan itu sendiri.

2. Kegiatan Inti

Setelah kondisi memungkinkan dan siswa sudah siap menerima pelajaran, penulis pun memulai permainan role play dengan menjelaskan terlebih dahulu tahapan – tahapan permainan. Sebelum permainan peran dimulai, guru menceritakan dulu hal – hal yang berkaitan dengan Persia sehingga siswa mendapatkan gambaran tentang peran yang akan dimainkan.

Adapun tahapan – tahapan permainannya adalah sebagai berikut :

1) Perang Menghadapi Persia

- 8 siswa maju kedepan kelas berperan sebagai :
 - a) Panglima perang menghadapi persia (2 siswa)
 - b) Tempat-tempat yang berhasil dikuasai oleh pasukan Islam (6 siswa)

2) Perang Melawan Bizantium

- 12 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Nama pusat pemerintahan Bizantium (1 siswa)
 - b) Panglima perang menghadapi Bizantium (5 siswa)
 - c) Kota tempat panglima perang ditugasi memimpin perang (5 siswa)
 - d) Tempat terjadinya puncak perang (1 siswa)

Bersamaan dengan hal tersebut, penulis juga meminta beberapa siswa maju kedepan kelas untuk mempraktekkan permainan peran sesuai dengan skenario yang telah penulis buat. Siswa yang berperan, menggunakan atribut role play. dan untuk memudahkan siswa menghafal nama tokoh, penulis meminta siswa yang sedang berperan untuk berkeliling kelas sambil memperkenalkan tokoh yang diperankan. Penulis juga menceritakan tentang materi yang tidak perlu untuk diperankan, disamping untuk mencapai kompetensi siswa, cerita – cerita itu juga menghilangkan kecanggungan siswa. Begitu seterusnya hingga setiap tahapan digilir peran. Pertanyaan – pertanyaan lisan untuk setiap akhir tahapan pun penulis ajukan, guna memudahkan siswa yang tidak berperan untuk menghafalkan nama- nama tokoh. Dalam siklus II ini, penulis lebih menfokuskan perhatian kepada siswa yang belum tuntas pada siklus I. Sehingga mereka selalu penulis tunjuk untuk memerankan setiap tahapan peran. Begitu seterusnya hingga tahapan – tahapan itu berakhir.

3. Kegiatan Akhir

Pada 5 menit akhir pembelajaran, penulis mengajukan pertanyaan – pertanyaan lisan kepada seluruh siswa, terutama adalah siswa yang belum tuntas. Tak lupa pula, penulis terus memotivasi siswa untuk rajin belajar dan membaca di rumah.

Pertemuan II

1. Kegiatan Awal (5 Menit)

Pada kegiatan awal ini penulis melakukan apersepsi seperti biasa. Penulis juga memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran karena nanti akan diadakan evaluasi guna mengetahui hasil belajar siswa. Pertanyaan- pertanyaan secara lisan pun penulis ajukan guna mengingat kembali materi pelajaran yang lalu.

2. Kegiatan Inti (35 menit)

Pada kegiatan inti ini, penulis juga membagi menjadi beberapa tahap. tentang aturan permainan dan tujuan permainan peran penulis jelaskan dengan cara bertanya kepada beberapa siswa. Dan siswa pun dapat menjawabnya dengan baik.

Berikut pembagian tahapan pada pertemuan II :

1) Kebijakan Pemerintah Abu Bakar As Siddiq

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Orang yang punya saran pengumpulan Al Quran (1 siswa)
 - b) Orang yang ditugasi mengumpulkan Al Quran (1 Siswa)
 - c) Tempat penyimpanan hasil pengumpulan Al Quran (1 siswa)
 - d)
- 2 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Pengelola Baitul Mal (1 siswa)
 - b) Julukan untuk pengelola baitul Mal (1 siswa)
- 1 siswa maju kedepan berperan sebagai pemimpin lembaga peradilan
-

2) Wafatnya Abu Bakar As-Siddiq.

- 3 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :
 - a) Tanggal meninggalnya Abu Bakar (1 siswa)
 - b) Usia Abu Bakar (1 siswa)
 - c) Masa Pemerintahan Abu Bakar (1 siswa)

Permainan peran pun dimulai. Siswa terlihat lebih antusias dan merasa senang dengan metode yang sedang dipraktekkan. Meskipun penulis telah menjelaskan bahwa permainan peran akan difokuskan

kepada siswa yang belum tuntas tetapi seluruh siswa selalu berebut untuk berperan menjadi tokoh yang diceritakan. Pertanyaan – pertanyaan lisan setiap tahapan pun selalu penulis ajukan. Permainan pun berakhir pada menit ke 40.

3. Kegiatan Akhir (30 menit)

Pada akhir Siklus II ini, penulis mengadakan evaluasi test tertulis guna mengetahui hasil belajar siswa, setelah sebelumnya penulis juga ajukan pertanyaan – pertanyaan lisan kepada seluruh siswa.

Siswa pun tampak mengerjakan soal-soal dengan tenang, karena waktu yang penulis berikan cukup banyak. Pembelajaran pun penulis akhiri dengan tetap memeberikan motivasi kepada siswa untuk selalu rajin belajar dan membaca.

Sumber dan Media Pembelajaran :

1. Silabus kelas VI
2. Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam 4, untuk kelas VI MI penerbit Tiga Serangkai
3. Buku Kisah Teladan 20 Sahabat Nabi Untuk Anak, Penerbit Ibs Bandung

Penilaian

IAIN PURWOKERTO

- a. Prosedur
 1. Tes awal : ada (dalam apersepsi)
 2. Tes proses : ada (dalam kegiatan inti)
 3. Tes akhir : ada (tes formatif)
- b. Bentuk tes
 1. Lisan
 2. Tertulis
- c. Alat Evaluasi

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Dua kekaisaran yang ditaklukan pada masa pemerintahan Abu Bakar adalah
 - a. Persia dan Bizantium
 - b. Persia dan Irak

- c. Bizantium dan Irak
d. Syam dan Bizantium
2. Panglima perang yang memimpin perang melawan Tulikhah bin Khuwailid adalah
- a. Syurahbil bin Hasanah
b. Yasid bin Abi Sofyan
c. Kholid bin Walid
d. Amr bin Ash
3. Dua panglima perang yang dikirim melawan Persia adalah
- a. Kholid dan Ikhrimah
b. Syurahbil dan Yasid
c. Amru bin Ash dan Abu Ubaidah
d. Kholid dan Musanna
4. Panglima perang yang dikirim Abu Bakar ke Jordania adalah
- a. Abu Ubaidah
b. Syurahbil bin Hasanah
c. Kholid bin walid
d. Amr bin Ash
5. Abu Bakar meninggal dunia pada saat mengirim pasukan perang
- a. Yamamah
b. Khandak
c. Yamaruk
d. Uhud
6. Yang tidak dilakukan Abu Bakar pada masa pemerintahannya adalah
- a. Mendirikan baitul mal
b. Memerang kaum murtad
c. Mengumpulkan mushaf Al quran
d. Menyampaikan wahyu ilahi
7. Pemimpin Baitul Mal yang digelar sebagai Amin Al Ummah yaitu
- a. Umar bin Khatab
b. Zaid bin Tsabit
c. Usman bin Affan
d. Abu Ubaidah bin Jarrah
8. Orang yang ditugasi mengumpulkan ayat-ayat Al quran yang tercecer adalah
- a. Umar bin Khatab
b. Zaid bin Tsabit
c. Abu Ubaidah bin Jarrah
d. Usman bin Affan
9. Abu Bakar meninggal pada tahun
- a. 634 M
b. 632 M
c. 571 M
d. 572 M
10. Masa pemerintahan Abu Bakar adalah selama
- a. 3 tahun 2 bulan
b. 2 tahun 3 bulan
c. 5 tahun 3 bulan
d. 3 tahun 5 bulan
11. Panglima perang yang dikirim Abu Bakar untuk memerangi Malik bin Nuwairah adalah
- a. Khalid bin Walid
b. Ikrimah bin Abu Jahl
c. Syurahbi bin Hasanah
d. Zubair bin Awwam
12. Perang Yamamah adalah perang yang dilakukan melawan
- a. Tulaihah bin Khuwailid
b. Aswan Al Ansi
c. Musailamah Al Khadzab
d. Kais bin Abdi yaguts
13. Panglima perang yang dikirim ke Damaskus adalah

- a. Syurahbi bin Hasanah c. Abu Ubaidah bin Jarah
 b. Amr bin Ash d. Yasid bin Abu Sufyan
14. Pengumpulan mushaf Al quran yang dilakukan Abu Bakar atas saran dari
 a. Usman bin Affan c. Zaid bin Tsabit
 b. Umar bin Khatab d. Yasid bin Abu Sufyan
15. Musailamh AL Khazab di dikung oleh
 a. Bani Asad
 b. Bani Gatafan
 c. Bani Hanifah
 d. Bani Yarbu'
16. Salah satu wilayah kekuasaan Persia adalah
 a. Etiopia c. Irak
 b. Yaman d. Mesir
17. Ghonimah adalah
 a. Harta karun c. Harta gono gini
 b. Harta rampasan perang d. Harta Abu Bakar
18. Abu Bakar meninggal dunia di sebabkan karena
 a. Terbunuh c. Jatuh
 b. Bunuh diri d. Sakit
19. Penunjukan Khalifah oleh Abu Bakar adalah bertujuan untuk
 a. Menjauhi dari perpecahan umat islam
 b. Menunjukan kekuasaan Abu Bakar
 c. Melaksanakan perintah Rasulullah SAW.
 d. Melaksanakan perintah Allah SWT.
20. Sahabat yang ditujuk Abu Bakar untuk menggantikan beliau sebagai khalifah adalah
 a. Usman bin Affan c. Umar bin Khatab
 b. Khalid bin Walid d. Ali bin Abi Thalib

Kunci Jawaban :

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. A | 6. D | 11. A | 16. C |
| 2. C | 7. D | 12. C | 17. B |
| 3. D | 8. B | 13. D | 18. D |
| 4. B | 9. B | 14. B | 19. A |
| 5. C | 10. B | 15. C | 20. C |

Pedoman Penilaian

1. Skor benar tiap soal bernilai 1
2. Skor Maximum : 100
3. Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maximum}} \times 5$

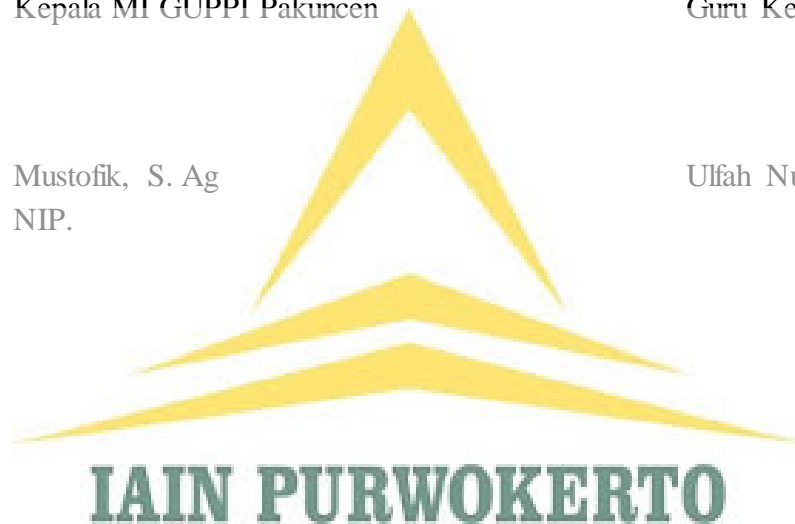
Pakuncen, 18 November 2010

Mengetahui,
Kepala MI GUPPI Pakuncen

Guru Kelas VI

Mustofik, S. Ag
NIP.

Ulfah Nur Hidayati



LEMBAR OBSERVASI TERHADAP GURU

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VI/I
 Hari/Tanggal : Kamis, 5,11,18,25 November 2010
 Fokus Observasi : - Persiapan mengajar
 - Kegiatan Pembelajaran
 - Kegiatan evaluasi
 - Kegiatan Akhir

No	Aspek yang diamati	Kemunculan tiap siklus			
		Siklus I		Siklus II	
		Ada	Tidak	Ada	Tidak
A	Persiapan mengajar				
1	Menyiapkan media pembelajaran berupa atribut role play	√	-	√	-
2	Menjelaskan tehnik permainan peran	√	-	√	-
3	Menjelaskan tujuan permainan peran	√	-	√	-
4	Memberikan gambaran permainan	√	-	√	-
5	Menjelaskan tahapan – tahapan dalam permainan peran yang akan dilaksanakan	√	-	√	-
6	Menyiapkan alat evaluasi	√		√	-
B	Kegiatan Pembelajaran				
1	Memberi apersepsi	√	-	√	-
2	Melaksanakan tahapan – tahapan bermain peran sesuai prosedur	√	-	√	-
3	Memotivasi kepercayaan diri siswa	√	-	√	-
4	Memunculkan rasa simpati siswa kepada tokoh	√	-	√	-
5	Menggunakan alat bantu/peraga yang sesuai	√	-	√	-

6	Menggilir peran secara adil	√	-	-	√
7	Memaksimalkan setiap peran	√	-	√	-
8	Menyimpulkan materi pada tiap tahap pembelajaran	√	-	√	-
9	Menyelipkan cerita – cerita dalam materi yang tidak perlu dimainkan dalam permainan peran	√	-	√	-
10	Memberi dorongan untuk bertanya	√	-	√	-
11	Memacu siswa untuk aktif	√	-	√	-
C	Kegiatan Evaluasi				
1	Memberikan tes awal	√	-	√	-
2	Melakukan evaluasi proses	√	-	√	-
3.	Melakukan evaluasi akhir	√	-	√	-
4	Menganalisa hasil evaluasi	√	-	√	-
5	Memberi bimbingan/penjelasan kepada siswa dalam mengerjakan soal	√	-	√	-
D	Kegiatan Akhir				
1.	Memotivasi belajar siswa	√	-	√	-
2	Memberikan tindak lanjut berupa PR	-	√	-	√
3	Menyampaikan persiapan yang harus dilakukan siswa untuk pembelajran berikut	√	-	-	√

Observer,

Ulfah Nur Hidayati

LEMBAR OBSERVASI TERHADAP SISWA

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : VI/I
 Hari/Tanggal : Kamis, 5,11,18,25 November 2010
 Fokus Observasi : - Persiapan mengajar
 - Kegiatan Pembelajaran
 - Kegiatan evaluasi
 - Kegiatan Akhir

No	Aspek yang diamati	Kemunculan tiap siklus			
		Siklus I		Siklus II	
		Ada	Tidak	Ada	Tidak
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	√			
2	Siswa aktif melakukan permainan peran				
3	Siswa aktif bertanya tentang materi Kholifah Abu Bakar Assiddiq				
4	Siswa aktif merespon pertanyaan guru				
5	Siswa aktif mencatat penjelasan dari guru				
6	Siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran				
7	Siswa aktif mengerjakan tugas guru				

Keterangan :

1. Siklus I keaktifan siswa aspek yang diamati muncul aspek (.....)
2. Siklus II keaktifan siswa aspek yang diamati muncul aspek (.....)

FOTO KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR



Seorang siswi sedang berkeliling kelas memperkenalkan diri sebagai tokoh Aisyah



Siswa berebut menjawab pertanyaan – pertanyaan lisan yang diajukan guru



Suasana dikelas ketika permainan peran berlangsung. Guru sedang memberi pengarahan kepada siswa.



Seorang siswa sedang menyimpulkan hasil permainan peran dengan bimbingan guru.



Guru sedang menjelaskan cara dan aturan dalam permainan peran di awal pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama



Guru sedang bercerita kisah – kisah mengenai Abu bakar As siddiq, guna membangun rasa simpati siswa kepada beliau di awal pembelajaran.



IAIN PURWOKERTO