BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pada hakikatnya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar dapat dijelaskan pula dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu : "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[1]

Menurut Suprijono (2009: 5-6), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.[2]

Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai

[1] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung:PT. Remaja Rosdikarya, 2005), hlm. 22.
[2] M. Thobroni, Arif, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta,: Ar-Ruzz media, 2011),. hlm. 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.[3]

Menurut Poerwodarminto (1991: 768), hasil belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan,dikerjakan), dalam hal ini hasil belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

Winarno Surakhmad menyatakan bahwa hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.[4]

Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk penilaian harian dan raport pada setiap semester.

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

a. Keterampilan dan kebiasaan
b. Pengetahuan dan pengertian
c. Sikap dan cita-cita

Sedangkan Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, diantaranya yaitu :

---

[3] https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli. dikutip17-03-2015

[4] Winarno Surakhmad, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Jemmars, 1980), hlm. 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Informasi verbal

Kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

b. Keterampilan intelektual

Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

c. Strategi kognitif

Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

d. Keterampilan motorik

Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

e. Sikap

Kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.[5]

2. Tipe-tipe Hasil Belajar

Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik, karena dalam sistem pendidikan nasional, rumus tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, diantaranya:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

1. Tipe hasil belajar pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemah daripada knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tetap, sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dan undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar

[5] Agus suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2012), hal.5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.[6]

2. Tipe hasil belajar Pemahaman

   Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

3. Tipe hasil belajar aplikasi

   Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Ada suatu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut berupa prinsip atau generalisasi, yakni suatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

4. Tipe hasil belajar Analisis

   Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Analisis merupakan

[6] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2005) hlm.23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman komprehensif dan dapat memilihkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpandu untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain lagi memahami sistematikannya.

5. Tipe hasil belajar Sintesis

   Penyatuan unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk berfikir sintesis adalah berfikir divergen. Dalam berfikir divergen pemecahan dan pemahaman belum tentu bisa dipecahkan. Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif berfikir. Kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreatifitas juga beroperasi dengan cara berfikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, dan menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

6. Tipe hasil belajar Evaluasi

   Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Sekalipun bahan pelajaran berisikan ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh sebab itu penting dinilai hasilnya. Ada beberapa tingkat ranah afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkat tersebut dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

1. Reciving/attending

   Yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Di dalamnya termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

2. Responding atau jawaban

   Yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

3. Valuing atau penilaian

   Berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Di dalamnya termasuk kesediaan menerima nilai, latar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4. Organisasi

   Yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

   Yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotorik

   Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu:

   1) Gerakan Refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar)
   2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
   3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik, dan lain-lain
   4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
   5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana pada keterampilan yang kompleks.
   6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keenam hasil belajar diatas sangat penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik melalui tes maupun non tes. Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal akan cenderung menunjukkan hasil dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri. Siswa tidak akan mengeluh dengan prestasi yang rendah, dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya. Sebaliknya, hasil belajar yang baik akan mendorong pula untuk meningkatkan ataupun mempertahankan apa yang telah dicapainya.
2. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, siswa akan tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dengan orang lain apabila ia mau berusaha dengan maksimal.
3. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif (pengetahuan atau wawasan), ranah afektif (sikap dan apresiasi), serta ranah psikomotoris (keterampilan atau perilaku).
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya. Ia tahu dan sadar bahwa tinggi-rendahnya hasil belajar yang dicapainya bergantung pada usaha dan motivasi belajar dirinya sendiri.[7]

Oleh karena itu, penilaian terhadap proses belajar mengajar tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi siswa yang pada saatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya. Penilaian hasil belajar yang tidak serius akan sangat mengecewakan siswa, sehingga akan memperlemah semangat belajar. Oleh karena itu, agar kegiatan penilaian ini dapat membangun semangat belajar para siswa, maka hendaknya dilakukan dengan serius, sesuai dengan ketentuannya, jangan sampai terjadi manipulasi, sehingga hasilnya dapat objektif. Hasil penilaiannya diumumkan secara terbuka atau yang lebih baik dibuatkan daftar kemajuan hasil belajar yang ditempel dikelas. Dari

[7] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2005) hlm. 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

daftar kemajuan belajar tersebut setiap peserta didik dapat melihat prestasi mereka masing- masing.[8]

Pada penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode pembelajaran role playing, penulis memfokuskan pada ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

3. Indikator Hasil Belajar

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan mengatakan bahwa indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.[9]

[8] Rusman, Model-model pembelajaran (Jakarta:raja Grafindo Persada, 2011), hal.114.
[9] Syaiful dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm.120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulakn terjadinya perubahan atau pembaruan dalam tingkah laku dan kecakapan. Menurut Purwanto (2002: 102), berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai factor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut:[10]

1. Faktor yang ada pada diri organisme tersebut yang disebut factor individual. Factor individual meliputi hal-hal berikut :
   a. Faktor kematangan atau pertumbuhan
   b. Faktor kecerdasan atau inteligensi

      Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menenentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi tingkat inteligensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat inteligensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar.
   c. Faktor latihan dan ulangan
   d. Faktor motivasi

      Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa inginn melakukan kegiatan belajar.

[10] M. Thobroni, Arif, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz media, 2011) hlm. 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Faktor pribadi

2. Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor social. Termasuk ke dalam faktor di luar individual atau faktor sosial antara lain sebagai berikut:

   a. Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.

   b. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami anak-anak.

   c. Faktor guru dan cara mengajarnya.

   d. Faktor media yang digunakan dalam belajar mengajar.

   e. Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

   f. Faktor motovasi social.

5. Penilaian Keberhasilan Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkunya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:[11]

1. Tes Formatif, penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini

[11] Syaiful dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar,* (, Jakarta: Rineka Cipta 2002), hlm. 106.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

2. Tes Subsumatif, tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
3. Tes Sumatif, tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Ada dua pendekatan yang amat populer dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan/Hasil belajar, yakni [12]:

1. Penilaian acuan norma (*Norm Referencing atau Norm Referenced Assessmen*).
2. Penilaian acuan kriteria *(Criterion Refrencing atau Criterian Referencing).*

[12] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011), hlm. 216

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Tingkat Keberhasilan Belajar

Untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar yang telah dilakukannya dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar guru, kita dapat menggunakan tingkat acuan sebagai berikut:[13]

1. Istimewa / maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa,
2. Baik sekal / optimal: apabila sebagian besar (76% s/d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai siswa,
3. Baik / minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s/d 75% dikuasai siswa,
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai siswa.

B. Metode Role Playing (*bermain peran*)

1. Pengertian Role Playing (*bermain peran*)

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal daribahasa Yunani, yaitu “methodos”.Kata ini terdiri dari dua suku kata,yaitu “metha” yang berarti melalui atau melewati, dan “hodos” yangberarti jalan atau cara.”[14] Dalam kamus besar bahasa Indonesia“Metode artinya cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untukmencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan

[13] Syaiful dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107
[14] Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2011), hlm.7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagainya;cara belajar dan sebagainya".[15] Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metodedapat dimaknai sebagai "jalan yang ditempuh oleh seseorang supayasampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaanmaupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya".Metode mempunyai peranan penting dalam kehidupanmanusia.Tuhan sendiri telah mengajarkan kepada manusia supaya mementingkan metode.

Metode role playing atau bermain peran merupakan cara pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.[16]

Sedangkan menurut pendapat beberapa Lif Khoiru Ahmadi dkk, mengatakan bahwa metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajenasi dan penghayatan siswa.[17]

Menurut Hamalik bahwa metode role playing (bermain peran) adalah "model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas". Bermain peran (role playing) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan

[15] Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Mitra Pelajar), hlm. 331.
[16] Asis, Ika, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, , 2014), hlm. 133
[17] Lif, Sodan dan Tatik, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi.[18]

Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa "bentuk pengajaran role playing memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru". Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Syamsu, 2000).

Bermain peran bisa berbentuk memerankan dialog tokoh- tokoh dalam sejarah atau memerankan diri atau kelompok sebagai ahli sejarah. Bentuk yang pertama bisa mengajak peserta didik untuk menjiwai karakter atau tokoh sejarah. Dengan cara ini, siswa merasakan dirinya sebagai actor sejarah dan akan sangat berkesan bagi mereka. Dialog-dialog yang dipakai diusahakan untuk sederhana dengan tanpa meninggalkan gagasan- gagasan

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

[18] Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Bumi Aksara. 2004), hlm. 214

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

2. Tujuan Penerapan Metode Role Playing (*bermain peran*)

Tujuan penerapan metode ini adalah

1. Memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
4. Menyiapkan/menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit
5. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa/peserta didik
6. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.

3. Langkah-langkah Metode Role Playing (*bermain peran*)

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang diperagakan.
7. Setela ditampilkan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing (*Bermain Peran*)

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam implementasinya, adapun kelebihan dari metode role playing ini adalah:[19]

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

[19] Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulm 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014), hlm.162

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetia kawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memtik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbukan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Adapun kekurangannya adalah sebagai berikut:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan pelajaran melalui metode ini.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Mata Pelajaran SKI

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.

Secara Substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan, yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.[20]

2. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.

[20] PERMENAG Nomor 2 Tahun 2008 (Jakarta:2008), Bab VI, 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, serta lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

1. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
2. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa Fathul Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
4. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin
5. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

4. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

a. Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan hasil karya kaum muslimin masa lalu.
b. Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggungjawab terhadap kemajuan dunia Islam.
c. Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.
d. Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para tokoh terdahulu untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi perbaikan untuk diri sendiri, masyarakat, lingkungan, serta demi Islam pada masa yang akan mendatang.

5. Materi Akhir Hayat Nabi Muhammad saw.

Sejarah Kebudayaan Islam materi Peristiwa Fathul Makkah terdiri dari beberapa sub materi, yaitu mulai dari sebab-sebab terjadinya fathul Makkah, kronologi peristiwa fathul Makkah, hingga hikmah dari peristiwa fathul Makkah. Adapun Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasarnya dapat dilihat pada tabel berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1
SK DAN KD MATA PELAJARAN SKI KELAS V SEMSTER I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
7. Mengidentifikasi peristiwa akhir hayat Rasulullah saw	7.1 Menceritakan peristiwa-peristiwa akhir hayat Rasulullah saw 7.2 Mengambil Hikmah dari peristiwa akhir hayat Rasulullah saw

a. Kembali Ke Madinah

Salah satu usaha yang dilakukan Nabi Muhammad saw. Adalah mengirimkan para da'i dan mubaligh ke berbagai daerah untuk mengajarkan agama islam. Ia juga mengatur peradilan islam serta mengatur cara-cara memungut zakat.

Menggunakan pertimbangan akalnya dalam memutuskan persoalan. Hal itu dilakukan apabila tidak menemukan petunjuk dalam Al-Qur'an dan hadits.

Pada masa itu, Nabi Muhammad SAW, menyiapkan sebuah pasukan untuk memerangi orang-orang Romawi di Balqa (Yordania). Pasukan itu dipimpin oleh Usamah bin Zaid bin Haritsah yang baru berusia 18 tahun. Akan tetapi, pasukan ini tidak jadi berangkat karena Nabi Muhammad saw. Jatuh sakit.

Pada saat itu pula Allah swt. Menurunkan wahyu terakhir. Wahyu tersebut adalah surat al-ma'idah ayat 3 berikut ini.

Artinya:

" ....Pada hari ini orng-orang kafir telah putus asa untuk (mengalahkan) agamamu, sebab itu janganlah kamu takut kepada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka, tetai takutlah kepada-Ku. Pada hari ini telah Aku sempurnakan agamamu untukmu, dan telah Aku cukupkan nikmat-Ku, dan telah Aku ridhai Islam sebagai agamamu.....” (Q.S.al-Maidah/5:3)

Sahabat justru merasa senang atas kesempurnaan agama mereka. Akan tetapi, sebagian sahabat justru merasa sedih. Salah satunya adalah Abu Bakar as-siddiq. Ia mengetahui bahwa turunnya ayat tersebut merupakan tanda berakhirnya tugas Nabi Muhammad saw. Hal itu menandakan bahwa Nabi Muhammad saw. Akan meninggalkan kaum muslimin tidak lama lagi.

b. Wafatnya Nabi Muhammad saw.

Dua bulan setalah haji wadak, Nabi Muhammad saw. Mulai sakit panas. Badannyan terus melemah. Walaupun demikian, beliau tetap mengimami shalat. Dalam khotbahnya yang terakhir, beliau bersabda, “ Aku berwasiat kepada kalaian untuk berbuat baik terhadap orang Ansar. Sesungguhnya orang-orang ansar adalah orang dekatku dimana Aku berlindung kepada mereka. Mereka telah melalui apa yang menjadi beban mereka dan masih tersisa apa yang menjadi hak mereka. Oleh karena itu, berbuat baiklah kepda siapa saja diantara mereka yang berbuat baik dan maafkan siapa saja diantra mereka yang berbuat kesalahan. setelah beliau menunjuk Abu Bakar As-siddiq sebagai pengganti imam shalat.

Sehari sebelum Nabi Muhammad wafat, beliau memerdekakan para budak lelakinya. Beliau juga menyedekahkan uang beliau yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersisa sebanyak 7 dinar. Beliau memberikan senjata-senjatanya kepada kaum muslimin. Pada waktu dhuha, beliau memanggil putrinya, Patimah. Beliau membisikkan ke telinga Patimah bahwa beliau akan segara menghadap Allah swt. Mendengar hal itu, Patimah menangis. Kemudian, beliau berbisik lagi kepada Patimah. Beliau mengatakan bahwa anggota keluarga pertama yang akan menyusulnya adalah fatimah. Mendengar hal itu fatimah tersenyum.

Setelah itu, Nabi Muhammad saw memanggil cucunya, Hasan dan Husein. Beliau juga memanggil istri-istrinya dan anggota keluarganya yang lain. Beliau kemudian memberikan wasiatnya yang terakhir, "Ingatlah sholat dan taubatlah." Tidak lama kemudian, beliau mengembuskan nafasnya yang terakhi. Manusia pilihan Allah wafat pada hari senin tanggal 12 Rabi'ul awal 11 H atau 8 Juni 632 M.

Rasulullah saw. Telah meninggalkan umtnya. Tak ada harta benda yang diwariskan kepada anak istrinya. Beliau hanya mewariskan dua pusaka yang diwariskan kepada ummatya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnahnya. Selama 23 tahun diangkat menjadi rasul, beliau berjuang tak kenal lelah atau derita untuk menegakkan agama Allah.

Demikianlah akhir dari kehidupan dan perjuangan Nabi Muhammad saw. Beliau berhasil membawa misinya ke seluruh penjuru Jazirah Arab bahkan ke penjuru dunia. Bangsa Arab yang dulu berpecah bela dan bermusuhan kini hidup rukun bersatu di bawah satu pimpinan dan bernaung di bawah Panji Islam. Nabi Muhaammad saw

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah mendirikan negara islam pertama di Madinah. Negara islam itu berdasarkan pada prinsip-prinsip keadilan, persamaan, cinta serta solidaritas sosial yang sempurna. Allah swt. Telah merahmati Nabai Muhammad saw. Dengan sifat-sifat yang mulia dan menjadai arahan cara hidup di dunia dan akhirat.

c. Sikap Sahabat atas Wafatnya Nabi Muhammad saw.

Berita wafatnya Nabi Muahammad saw. Selalu tersebar ke semua penduduk Madinah. Suasana sedih dan haru menyelimuti Madinah. Berita itu sampai juga ke telinga Umar bin Khattab. Mendengar berita itu, Umar bin Khattab berdiri termenung. Ia tidak bisa menerima kematian Nabi Muhammad saw. Ia berkata, " sesungguhnya orag-orang munafik telah mnganggap Nabi Muahmmad saw. telah wafat. Sesungguhnya beliau tidak wafat tetapi pergi ke hadapan tuhannya. Seperti yang dilakukan Musa bin Imron yang pergi dari kaumnya. Demi Allah dia akan benar-benar kembali. Barang siapa yang beranggapan bahwa beliau wafat, kaki dan tangannya akan ku potong."

Hal itu berlainan dengan sahabat Abu Bakar As-Siddiq segera membuka kain yang menutupi jasad beliau lalu berkata. " Kalau kematian menjadi ketetapan atas engkau, berarti engkau benar-benar telah meninggal dunia."

Abu Bakar As-Siddiq kemudian keluar menemui Umar bin Khattab yang tengah berbicara kepada orang-orang, Abu Bakar As-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siddiq kemudian berkata, “Barang siapa menyembah Muhammad, sesungguhnya Muhammad sudah mati. Barang siapa menyembah Allah, sesungguhnya Allah Maha hidup dan tidak mati.” Abu Bakar As-Siddiq kemudian membaca surat A-Imron ayat 144 berikut ini.

Artinya:

Dan Muhammad hanyalah seorang Rasul, sebelumnya telah berlalu beberapa rasul. Apakah jika dia wafat atau dibunuh kamu berbalik ke belakang (Murtad)?. Barang siapa yang berbalik ke belakang, ia tidak merugikan Allah sedikitpun. Allah akan memberi balasan kepada orang-orang yang bersyukur. (Q.S. Ali ‘Imran/3:144)

Mendengar ucapan Abu Bakar As-Siddiq, sadarlah manusia dan Umar bin Khattab. Ia berkata, “ Demi Allah! Saya tidak pernah berfikir bahwa ayat tersebut ada dalam Al-Qur’an hingga Abu Bakar As-Siddiq mengingatkanku. “ saat itu, sadarlah Umar bin Khattab bahwa Nabi Muhammad saw. benar-benar telah tiada.

Nabi Muhammad saw. meninggalkan 10 orang istri ketika wafat. Adapun istri pertamanya, Khadijah binti Khuwalid telah mennggal dunia pada masa awal perjuangan islam. Kesepuluh istri beliau adalah

1. Saudah binti Zama’ah
2. Aisah binti Abu Bakar As-Siddiq
3. Zainab binti Huzaimah bin Abdullah bin Umar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Juwairiyah binti Haris
5. Sofiyah binti Hay bin Akhtab
6. Hindun binti Suhail (Ummu Salamah)
7. Ramlah binti Abu Sufyan(Ummu Habibah)
8. Hafsah binti Umar bin Khattab
9. Zainab binti Jahsyi
10. Maimunah binti Haris

Nabi Muhammad saw. menikahi istri-istrinya tersebut dengan tujuan untuk melindungi mereka dari kaum musyrikin, membebaskannya dari status tawanan, mengangkat derajatnya, serta menciptakan perdamaian. Demikianlah pribadi Nabi Muhammad saw. ia mengutamakan kepentingan umat dibandingkan kepentingan dirinya sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id