

**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

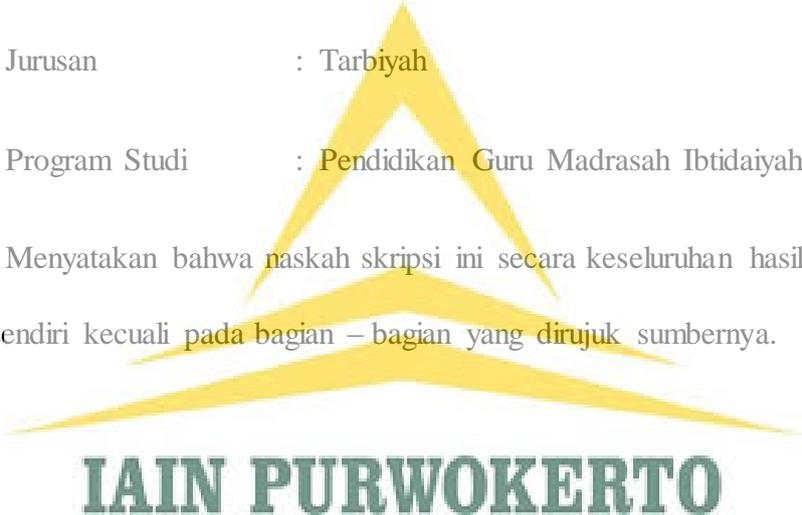
NIM : 082336059

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 dimunaqsyahkan 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

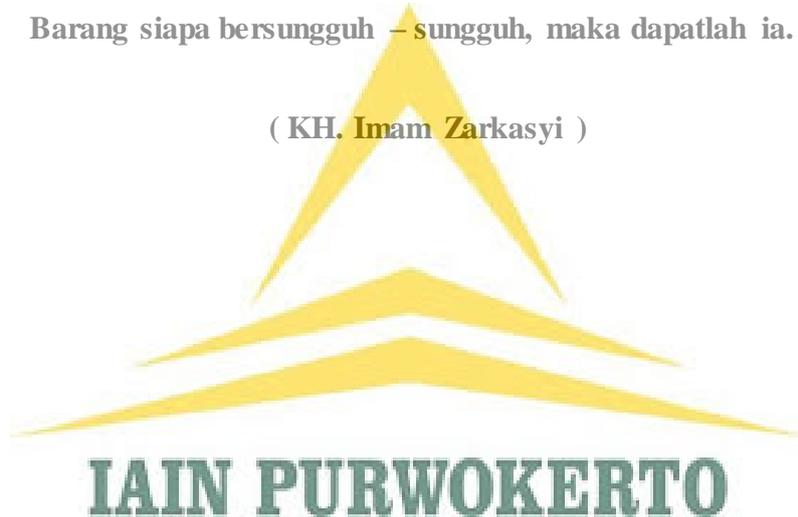
Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag
NIP.19670815 199203 1 003



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

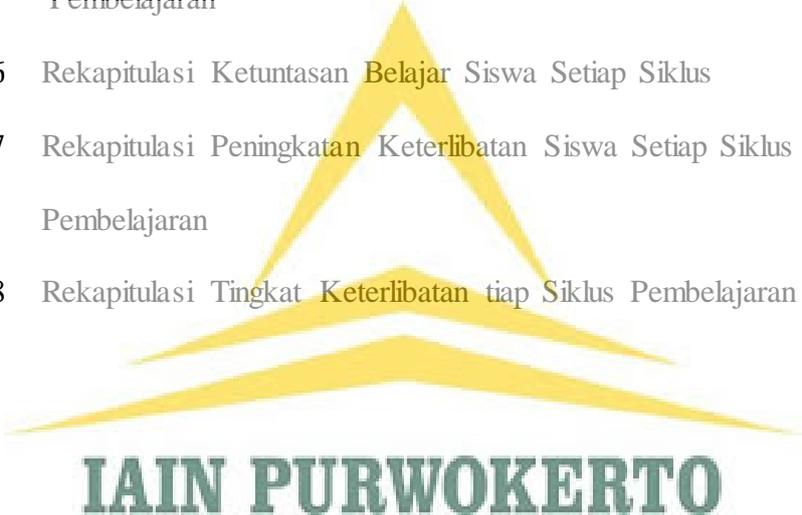
DAFTAR PUSTAKA

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 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 Wiriatmadja,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 Sajah 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)

- 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

- 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 :

- Orang yang punya saran pengumpulan Al Quran (1 siswa)
- Orang yang ditugasi mengumpulkan Al Quran (1 Siswa)
- Tempat penyimpanan hasil pengumpulan Al Quran (1 siswa)
- d)

- 2 siswa maju kedepan kelas untuk berperan sebagai :

- Pengelola Baitul Mal (1 siswa)
- 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 :

- Tanggal meninggalnya Abu Bakar (1 siswa)
- Usia Abu Bakar (1 siswa)
- 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

Pedoman Penilaian

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

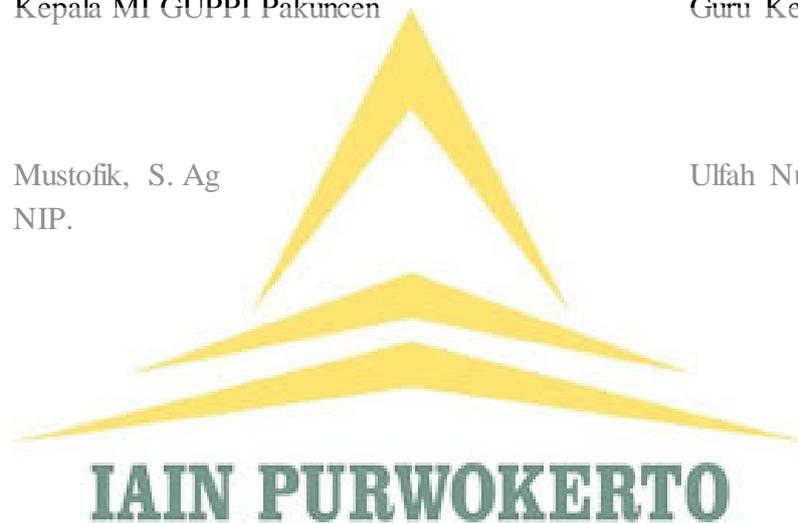
Pakuncen, 18 November 2010

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	Memicu 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.



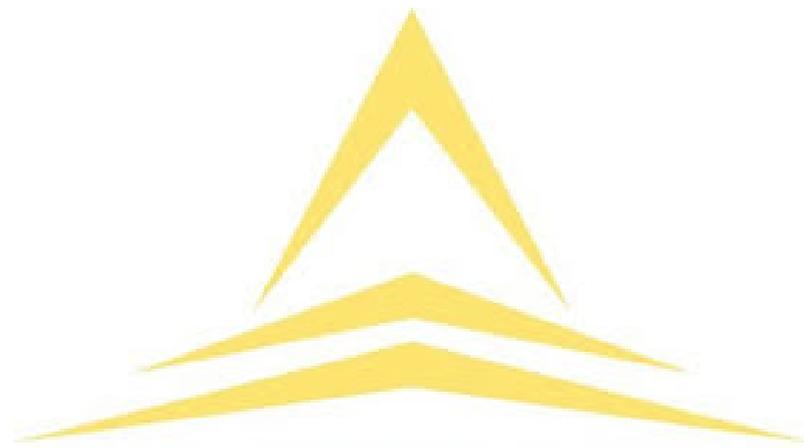
Seorang siswa sedang menyimpulkan hasil permainan peran dengan bimbingan guru.



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