

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI YOGYAKARTA II
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh :

Nuthviani Kusumawardhani
NIM. 08480024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2012**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Hal : Surat Persetujuan Pembimbing

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuthviani Kusumawardhani

NIM : 08480024

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Atau skripsi Saudara:

Nama : Nuthviani Kusumawardhani

NIM : 08480024

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Playab (Ber)

Yogyakarta, 14 Mei 2011

Yang Menyatakan



Nuthviani Kusumawardhani

NIM. 08410110

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimusyawahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 22 Mei 2012

Pembimbing

Fitri Lailah, M. Si

NIP. 19740506 200606 2 013



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Surat Persetujuan Pembimbing

Lamp : 3 Eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nuthviani Kusumawardhani

NIM : 08480024

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta II Melalui Strategi *Role Playing* (Bermain Peran).**

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 22 Mei 2012

Pembimbing

Eva Latipah, M. Si

NIP. 19780508 200606 2 013



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN.02/DT/PP.01.1/0083/2012

Skripsi/tugas akhir dengan judul:

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA SISWA KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI YOGYAKARTA II
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Nuthviani Kusumawardhani

NIM : 08480024

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Kamis, 31 Mei 2012

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang

Eva Latipah, M. Si.

NIP. 19780508 200606 2 013

Penguji I

Dr. Istiniingsih, M. Pd.

NIP. 19660130 199303 2 002

Penguji II

Dra. Siti Johariyah, M. Pd.

NIP. 19670827 199303 2 003

Yogyakarta, **19 JUN 2012**

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Prof. H. Hamruni, M. Si.

NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ...

Artinya: “... Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri ...”³⁹

(Q.S Ar Ra’du : 11)

مَنْ جَدَّ وَجَدَّ

“Siapa yang bersungguh-sungguh, akan berhasil”⁴⁰

³⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: CV. Asy Syifa', 1998), hal. 199.

⁴⁰ <http://www.motivasi-islami.com/membumikan-man-jadda-wa-jada/> (diakses pada hari kamis, 31 Mei 2012, pukul 17.00).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Kedua Orang Tua Tersayang
Ayahanda H. Darsi Zaenudin & Ibunda Hj. Mar'adah

KATA PENGANTAR

الحمد لله ربّ العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين و الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيّدنا ومولانا محمّد وعلى آله وصحبه أجمعين أما بعد

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat serta kita nanti-nanti syafaatnya di Yaumul Akhir.

Selama penyelesaian skripsi ini, penulis dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hamruni, M. Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memudahkan penulis untuk menjalani studi program sarjana strata satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Ibu Dr. Istiningsih, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian skripsi.
3. Ibu Eva Latipah, M.Si., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan pengarahan, petunjuk, saran dan kritik, serta telah dengan sabar membimbing selama penyelesaian skripsi.

4. Ibu Siti Fatonah, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah dengan ikhlas mengarahkan dan membimbing penulis dari awal hingga akhir perkuliahan.
5. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam menuntut ilmu. Semoga ilmu yang diberikan dapat bermanfaat.
6. Staf Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu dalam hal perizinan.
7. Ibu Ratini, S. Pd. I., selaku Kepala Sekolah MIN Yogyakarta II, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MIN Yogyakarta II.
8. Bapak Widodo, S. Pd. I., selaku wali kelas sekaligus guru mata pelajaran SKI kelas V MIN Yogyakarta II, yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penelitian skripsi ini berlangsung.
9. Segenap Guru dan Karyawan serta staf Tata Usaha MIN Yogyakarta II yang telah membantu dalam memperoleh data penelitian.
10. Ibunda Hj. Mar'adah, A. Ma. dan Ayahanda H. Darsi Zaenudin, A. Ma., yang telah memberikan bantuan, dorongan dan doa serta kasih sayang tak terhingga untuk keberhasilan dunia akhirat.
11. Saudara-saudara tercinta (Mbak Umi, Mas Safa', Mbak Ely, Mas Feri, Mbak Ika, dan Mas Rosid) serta keponakan-keponakan tersayang (Fathin,

Himmah, Safira, Fikra, dan 'Aly) yang telah memberikan semangat dan motivasi.

12. Teman-teman PGMI angkatan 2008, yang telah memberikan semangat dan doanya.
13. Sahabat-sahabat terkasih (Risty, Dessy, Erlina, Ririn, Zhayyin, Ros), terima kasih atas segala bantuan, semangat, motivasi, dan waktu yang diberikan untuk selalu bersama-sama dalam suka dan duka.
14. Teman-teman di Kos Annisa Sapen (Riska, Hidayah, Puji, Ria, Susi, dan Mbak Risa), terima kasih atas bantuan doanya.
15. Siswa-siswi kelas V MIN Yogyakarta II yang telah memberikan inspirasi dan pengalaman yang berharga bagi penulis.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga amal mereka mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu kritik dan saran akan penulis perhatikan guna perbaikan ke depan. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 14 Mei 2012

Penulis,

Nuthviani Kusumawardhani
NIM. 08480024

ABSTRAK

NUTHVIANI KUSUMAWARDHANI. “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta II Melalui Strategi *Role Playing* (Bermain Peran)”. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2012.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah prestasi belajar siswa kelas V MIN Yogyakarta II dalam mata pelajaran SKI masih kurang memuaskan. Banyak siswa yang masih memperoleh nilai di bawah KKM. Salah satu penyebabnya yaitu model pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional. Strategi pembelajaran *role playing* (bermain peran) menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memainkan peran untuk memahami dan mengetahui materi pelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan penerapan strategi *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II, dan seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa kelas V MIN Yogyakarta II setelah menggunakan strategi *role playing* (bermain peran). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi lembaga pendidikan tersebut dalam memperbaiki proses pembelajaran sehingga prestasi belajar SKI dapat ditingkatkan melalui strategi *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas V MIN Yogyakarta II.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana subjek penelitiannya siswa kelas V MIN Yogyakarta II tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 31 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisa data meliputi reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pembelajaran SKI di kelas V MIN Yogyakarta II melalui strategi *role playing* (bermain peran) dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam pelaksanaan, perwakilan siswa bertindak sebagai pemeran dan siswa yang lain menjadi pengamat jalannya *role playing* (bermain peran). Siswa dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah sesuai teori *role playing* sudah sepenuhnya tampak; 2) Terjadi peningkatan prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II setelah menggunakan strategi *role playing* (bermain peran). Data awal yang diperoleh sebelum dilaksanakan tindakan yaitu rata-rata kelas mencapai 54,67 dengan kategori cukup dan ketuntasan klasikal 25% dengan kategori sangat kurang. Pada siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 71,30 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 50% dengan kategori sangat kurang. Pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 80,49 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 82,14% dengan kategori baik. Dengan demikian, prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II setelah menggunakan strategi *role playing* (bermain peran) meningkat sebesar 21,23.

Keyword: Prestasi Belajar SKI, Strategi *Role Playing* (Bermain Peran)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN ABSTRAK	x
HALAMAN DAFTAR ISI	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	7
E. Landasan Teori	10
F. Hipotesis Tindakan	26
G. Metode Penelitian	26
1. Jenis Penelitian	26

2. Waktu dan Tempat Penelitian	27
3. Subjek Penelitian	27
4. Desain Penelitian	27
5. Prosedur Penelitian	28
6. Teknik Pengumpulan Data	32
7. Instrumen Penelitian	34
8. Teknik Analisis Data	35
H. Indikator Keberhasilan	37
I. Sistematika Penelitian	37

BAB II GAMBARAN UMUM MADRASAH

A. Letak Geografis	39
B. Sejarah Berdirinya MIN Yogyakarta II	41
C. Visi dan Misi MIN Yogyakarta II.....	43
D. Struktur Organisasi	44
E. Guru dan Karyawan	51
F. Siswa	53
G. Kegiatan Ekstrakurikuler	54
H. Sarana dan Prasarana	56
I. Kurikulum	59

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pembelajaran SKI dengan Menerapkan Strategi <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	67
1. Tindakan Siklus I	68

2. Tindakan Siklus II	80
B. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran SKI di Kelas V MIN Yogyakarta II Setelah Penerapan Strategi <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	93
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
C. Kata Penutup	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP (<i>CURRICULUM VITAE</i>)	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ketuntasan Belajar SKI Kelas V MIN Yogyakarta II	3
Tabel 2.1 Daftar Kepala Sekolah MIN Yogyakarta II	42
Tabel 2.2 Data Pendidikan Guru MIN Yogyakarta II	51
Tabel 2.3 Data Pendidikan Karyawan MIN Yogyakarta II	51
Tabel 2.4 Guru dan Karyawan MIN Yogyakarta II	52
Tabel 2.5 Keadaan Siswa MIN Yogyakarta II	53
Tabel 2.6 Data Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 2.7 Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler MIN Yogyakarta II	56
Tabel 2.8 Daftar Bangunan Gedung	57
Tabel 2.9 Sarana dan Prasarana di MIN Yogyakarta II	57
Tabel 3.1 Data Frekuensi Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II Sebelum Tindakan	66
Tabel 3.2 Data Frekuensi Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II pada Siklus I	79
Tabel 3.3 Data Frekuensi Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II pada Siklus II	91
Tabel 3.4 Rata-rata Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II	94
Tabel 3.5 Ketuntasan Klasikal SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II	95
Tabel 3.6 Peningkatan Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Belajar Mengajar	18
Gambar 1.2	Bagan Prosedur Pelaksanaan PTK	28
Gambar 3.1	Siswa Mengerjakan Tes Pra Tindakan	61
Gambar 3.2	Guru Menjelaskan Materi	62
Gambar 3.3	Grafik Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II Sebelum Tindakan	67
Gambar 3.4	Siswa Bermain Peran	73
Gambar 3.5	Siswa Mengerjakan Tes Siklus I	75
Gambar 3.6	Grafik Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II pada Siklus I	80
Gambar 3.7	Siswa Bermain Peran	85
Gambar 3.8	Kelompok Khalid bin Walid Bekerja Kelompok	86
Gambar 3.9	Kelompok Sa'ad bin Ubadah Membacakan Hasil Diskusi Kelompok	86
Gambar 3.10	Grafik Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II pada Siklus II	93
Gambar 3.11	Grafik Rata-rata Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II	94
Gambar 3.12	Grafik Ketuntasan Klasikal SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II	95
Gambar 3.13	Grafik Peningkatan Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas V MIN Yogyakarta II	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 3 : Materi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 4 : Skenario *Role Playing*
- Lampiran 5 : Lembar Soal
- Lampiran 6a : Hasil Prestasi Belajar Pra Tindakan
- Lampiran 6b : Hasil Prestasi Belajar Siklus I
- Lampiran 6c : Hasil Prestasi Belajar Siklus II
- Lampiran 7 : Pedoman Observasi, Dokumentasi, dan Wawancara
- Lampiran 8a : Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Pra Tindakan
- Lampiran 8b : Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 8c : Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 9a : Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Pra Tindakan
- Lampiran 9b : Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 9c : Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 10 : Catatan Lapangan
- Lampiran 11 : Jadwal Pelajaran MIN Yogyakarta II
- Lampiran 12 : Surat Pernyataan Kolaborator
- Lampiran 13 : Surat Pernyataan Observer
- Lampiran 14 : Bukti Seminar Proposal
- Lampiran 15 : Kartu Bimbingan Skripsi

- Lampiran 16 : Surat Ijin Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 17 : Surat Ijin Penelitian dari Gubernur D.I Yogyakarta
- Lampiran 18 : Surat Ijin Penelitian dari Walikota D.I Yogyakarta
- Lampiran 19 : Surat Keterangan Penelitian dari MIN Yogyakarta II
- Lampiran 20 : Sertifikat TOEC
- Lampiran 21 : Sertifikat IKLA
- Lampiran 22 : Sertifikat ICT
- Lampiran 23 : Sertifikat PPL I
- Lampiran 24 : Sertifikat PPL-KKN
- Lampiran 25 : Sertifikat SOSPEM

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreativitas peserta didik untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, cerdas dan terampil, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan negara, serta agamanya. Menurut Al-Ghazali, sebagaimana dikutip oleh Fatiyah Hasan Sulaiman, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan Islam tidak hanya bersifat *ukhrawi* (mendekatkan diri kepada Allah) saja, melainkan juga bersifat duniawi.⁴¹ Oleh karena itu, tujuan pendidikan Islam adalah untuk mewujudkan kebahagiaan peserta didik di dunia maupun di akhirat kelak, sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S Al-Qashash ayat 77, yang berbunyi:

وَأَتَّبِعْ فِي مَآءِ آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۗ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۗ وَأَحْسِنَ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۗ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya: “Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di

⁴¹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 22.

(muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”⁴²

Pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk: menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.⁴³ Pendidikan agama Islam menjadi pondasi utama untuk membentengi diri dari pengaruh-pengaruh negatif, baik dari dalam maupun dari luar.

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam pendidikan agama Islam dan diajarkan di berbagai jenjang pendidikan berciri khas Islam. SKI memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk jiwa-jiwa generasi muda yang mampu merealisasikan nilai-nilai ajaran agama dalam menghadapi segala problematika kehidupan masa kini dengan menggunakan tolok ukur sejarah umat Islam di masa lampau.

Mata pelajaran SKI di MI bertujuan untuk membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun sejak zaman dahulu. Selain itu, SKI juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam

⁴² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: CV. Asy Syifa', 1998), hal. 315.

⁴³ [http://litbang.kemdiknas.go.id/content/01_%20AGAMA%20ISLAM%20SD-MI\(1\).pdf](http://litbang.kemdiknas.go.id/content/01_%20AGAMA%20ISLAM%20SD-MI(1).pdf) (diakses pada hari Senin, 6 Februari 2012, pukul 07.41).

mengenal, mengidentifikasi, meneladani, dan mengambil *ibrah* dari sejarah Arab pra-Islam, sejarah Rasulullah SAW, khulafaurrasyidin, serta perjuangan tokoh-tokoh agama Islam di daerah masing-masing agar dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁴

Pada kegiatan pembelajaran SKI di kelas V MIN Yogyakarta II, ditemui kendala yang menyebabkan tidak maksimalnya hasil belajar peserta didik atau dapat dikatakan belum tercapai prestasi belajar yang diinginkan. Hal ini dapat dilihat tabel ketuntasan nilai ulangan harian di bawah ini:

Tabel 1.1 Ketuntasan Belajar SKI Kelas V MIN Yogyakarta II⁴⁵

UH KE- JUMLAH	1	2	3	4	5
Siswa Mencapai Ketuntasan	17	14	21	6	11
Siswa Belum Mencapai Ketuntasan	14	17	10	25	20
Presentase Ketuntasan	54,84%	45,16%	67,74%	19,36%	35,48%
Presentase Ketidaktuntasan	45,16%	54,84%	32,26%	80,64%	64,52%

Keterangan:

KKM SKI = 75

UH = Ulangan Harian

Berdasarkan tabel ulangan harian siswa di atas, terungkap bahwa masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Peserta didik kelas V yang berjumlah 31 siswa, masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM dalam setiap ulangan

⁴⁴ http://blog.fitk-uinjkt.ac.id/fauzan/files/2011/10/01-permenag-ri_no-2-2008.pdf (diakses pada hari Kamis, 31 Mei 2012, pukul 16.38).

⁴⁵ Data diambil dari nilai ulangan harian siswa yang telah dilaksanakan sebanyak lima kali.

harian yang telah diadakan, masing-masing 14 siswa, 17 siswa, 10 siswa, 25 siswa, dan 20 siswa.

Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya hal di atas, antara lain kurang tepatnya guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa juga kadang jenuh dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang konvensional.⁴⁶ Padahal, prestasi belajar siswa kelas V itu sangat penting, mengingat kelas V merupakan persiapan menuju kelas VI, dimana terdapat Ujian Akhir Sekolah Bertaraf Nasional (UASBN). Oleh karena itu, permasalahan dalam pembelajaran SKI di kelas V harus diatasi sedini mungkin, mengingat pentingnya pelajaran SKI tersebut bagi keberhasilan belajar siswa, sehingga guru dituntut untuk dapat mengatasi situasi tersebut dan berusaha mencari jalan keluar bagi peserta didik agar senang belajar SKI.

Strategi pembelajaran *role playing* (bermain peran) menjadi salah satu strategi yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memainkan peran untuk memahami dan mengetahui materi yang disampaikan guru. Melalui strategi *role playing* ini diharapkan selain agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan dan terjadi suasana yang menyenangkan serta peserta didik lebih memahami sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien pada materi SKI. Aktivitas bermain peran juga dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai berbagai hasil pembelajaran termasuk pemerolehan pengetahuan, aplikasi pengetahuan untuk mengembangkan

⁴⁶ Hasil wawancara dengan Bapak Widodo (guru mata pelajaran SKI), pada hari Kamis 2 Februari 2012 pukul 12.00.

pemahaman, keterampilan dan perubahan sikap. Menurut Fannie Shaftel dan George Shaftel, *role playing* dirancang untuk mendorong siswa mau menyelidiki nilai-nilai pribadi dan sosial, dengan perilaku dan nilai-nilai sendiri yang menjadi sumber penyelidikan mereka.⁴⁷ Oleh karena itu, *role playing* cocok untuk pembelajaran SKI, mengingat materi SKI juga mengajarkan tentang nilai-nilai.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta II Melalui Strategi Role Playing (Bermain Peran)*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan penerapan strategi *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II?
2. Berapa besar peningkatan prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II setelah menggunakan strategi *role playing* (bermain peran)?

⁴⁷ <http://benramt.files.wordpress.com/2011/04/2-analisis-models-pembelajaran.pdf> (diakses pada hari Senin, 6 Februari 2012, pukul 17.45).

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan strategi *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar prestasi belajar siswa kelas V MIN Yogyakarta II pada mata pelajaran SKI setelah menggunakan strategi *role playing* (bermain peran).

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

- 1) Menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran SKI.
- 2) Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang lebih luas terkait dengan penggunaan strategi mengajar yang efektif dalam pembelajaran SKI.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

b. Secara Praktis

1) Untuk Siswa

- a) Meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran SKI.
- b) Menciptakan rasa gembira dalam belajar SKI melalui strategi *role playing*.

2) Untuk Guru

- a) Meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam pembelajaran SKI.
- b) Meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengajar SKI.

3) Untuk Madrasah

- a) Meningkatkan mutu pendidikan di MIN Yogyakarta II.
- b) Membantu dalam meningkatkan prestasi MIN Yogyakarta II.

D. Kajian Pustaka

Guna melengkapi skripsi ini, penulis melakukan pengkajian terhadap penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pangih Priyambodo dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Metode Belajar Sosiodrama (Role Playing) terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta*, menyimpulkan bahwa metode belajar sosiodrama (*role playing*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode belajar konvensional. Hasil *uji t* terhadap nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dengan prestasi belajar siswa pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari *uji t* yang menunjukkan harga $F_0 = 41,354$ pada $p = 0,000$. Itu berarti metode

belajar sosiodrama (*role playing*) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.⁴⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fajri dalam skripsinya yang berjudul *Penerapan Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)*, menyimpulkan bahwa hasil yang dicapai dalam penerapan metode *role playing* terhadap perkembangan kecerdasan moral baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dinilai sudah memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari evaluasi yang telah dilakukan oleh pihak Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta, antara lain melalui pengamatan sehari-hari, tanya jawab setelah pelaksanaan *role playing*, dan juga melalui tes perbuatan. Hasil evaluasi tersebut dicatat dalam laporan perkembangan atau daftar penilaian kemampuan anak yang berupa portofolio, *progress report*, dan raport.⁴⁹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Lutfiana dalam skripsinya yang berjudul *Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar*, menyimpulkan bahwa:
 - a. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon

⁴⁸ Panggih Priyambodo, "Pengaruh Metode Sosiodrama (*Role Playing*) terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta", *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

⁴⁹ Nurul Fajri, "Penerapan Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

Blitar didasarkan pada perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan perkembangan agama siswa.

- b. Problem penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar adalah keadaan murid yang berbeda-beda, minimnya fasilitas, minimnya biaya, dan minimnya waktu untuk pelaksanaan metode bermain peran.
- c. Upaya guru dalam mengatasi problem di atas antara lain: menggunakan metode yang bervariasi dan menarik, mengoptimalkan alat peraga yang telah tersedia di TKIT Al-Hidayah, mengajukan proposal dana ke DPR dan ketua Muslimat Dusun Centong, memanfaatkan waktu istirahat untuk pembelajaran, dan membangkitkan rasa percaya diri murid.⁵⁰

Berdasarkan penelitian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta II Melalui Strategi Role Playing (Bermain Peran)*. Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian di atas. Penelitian pertama merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-eksperimental*); penelitian kedua merupakan penelitian studi kasus; jenis

⁵⁰ Devi Lutfiana, "Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008.

penelitian ketiga adalah penelitian lapangan. Sedangkan jenis penelitian yang penulis lakukan penelitian tindakan kelas.

E. Landasan Teori

1. Strategi Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, strategi sangat penting untuk memperlancar tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang ditetapkan oleh guru akan bergantung pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi tersebut dapat ditetapkan berbagai metode pembelajaran.

Menurut Kemp yang dikutip oleh Wina Sanjaya, menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pada dasarnya strategi menunjuk sebuah perencanaan untuk mencapai suatu tujuan.⁵¹

Dengan kata lain strategi adalah “*A plan of operation achieving something*”. Istilah lain yang juga memiliki kemiripan dengan strategi adalah pendekatan (*approach*).⁵²

Menurut Wijianta strategi pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu:

⁵¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), hal.294.

⁵² *Ibid.*, hal. 295.

a. Strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*)

Strategi ini berpusat pada guru dan paling sering digunakan. Dalam strategi ini termasuk di dalamnya adalah metode-metode ceramah, pertanyaan didaktif, praktek dan latihan, serta demonstrasi. Strategi ini efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah.

b. Strategi pembelajaran tidak langsung (*Indirect Instruction*)

Strategi ini memperlihatkan bentuk keterlibatan tinggi siswa dalam melakukan observasi, penyelidikan, dan pembentukan hipotesis. Peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung dan sumber personal. Guru memberikan umpan balik kepada siswa ketika melakukan inkuiri. Strategi ini mengisyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak dan sumber sumber manusia.

c. Strategi pembelajaran interaktif (*Interactive Instruction*)

Merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik. Strategi ini dikembangkan dalam rentang pengelompokkan dan metode-metode interaktif. Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, atau pengerjaan tugas kelompok dan kerjasama siswa secara berpasangan.

d. Strategi belajar melalui pengalaman (*Experiential Learning*)

Menggunakan bentuk induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi ini adalah proses belajar, bukan hasil belajar.

e. Strategi belajar Mandiri (*Independent Study*)

Strategi ini merujuk pada penggunaan metode-metode pembelajaran yang tujuannya adalah mempercepat pengembangan inisiatif individu siswa, percaya diri, dan perbaikan diri. Fokus strategi ini adalah merencanakan belajar mandiri siswa di bawah bimbingan dan supervisi dari guru.

2. *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Role Play adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.⁵³ Melalui bermain peran (*role playing*), para siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu strategi pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial.

Terdapat banyak pendekatan *role play* yang digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Ada empat *role play* yang cocok digunakan di kelas, yaitu *role play* yang berbasis keterampilan (*skill based*), berbasis isu (*issues based*), berbasis

⁵³ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 98.

problem (*problem based*) dan berbasis spekulasi (*speculative based*).⁵⁴

1) Pendekatan berbasis keterampilan (*skill based approach*)

Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan mampu memperoleh keterampilan, sikap dan perilaku yang benar-benar terinternalisasi dalam diri siswa tersebut sesuai dengan kriteria model yang ada.

2) Pendekatan berbasis isu (*issued based approach*)

Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan mampu mengambil sikap, kepercayaan dan nilai yang akan melatih pendirian siswa apabila dihadapkan pada suatu isu dengan cara mempertengahkan peran-peran dari manusia dalam kehidupan sehari-hari yang sering berselisih untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

3) Pendekatan berbasis problem (*problems based approach*)

Tujuan pendekatan ini adalah agar siswa dapat mencapai suatu solusi yang telah dipertimbangkan dengan berdasar kepada alasan yang dibenarkan dengan cara meneliti informasi yang spesifik untuk mencapai kesimpulan yang belum ditetapkan sebelumnya.

4) Pendekatan berbasis spekulasi (*speculative based approach*)

Dalam pendekatan ini, siswa membuat spekulasi terhadap pengetahuan masa lalu atau yang akan datang dengan aspek-

⁵⁴ *Ibid.*, hal. 101.

aspek yang diketahui serta pengetahuan yang dimilikinya dengan cara yang interaktif.

b. Tujuan dan Manfaat *Role Playing*

Menurut Dharma, *role play* memiliki beberapa tujuan, diantaranya melatih keterampilan tertentu baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari; memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip; melatih memecahkan masalah; meningkatkan keaktifan belajar; memberi motivasi belajar kepada siswa; melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok; menumbuhkan daya kreativitas siswa; dan melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.⁵⁵

Tujuan dan manfaat *role play* menurut Shaftel (dikutip oleh Setiawati) antara lain: agar menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup; agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya; untuk mempelajari indera dan rasa siswa terhadap sesuatu; sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan; sebagai alat pendiagnosaan keadaan siswa dan sebagainya; dan *role play* dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman dalam nilai dan rasa.

⁵⁵ http://repository.upi.edu/operator/upload/s_bio_0706450_chapter2.pdf (diakses pada hari Kamis, 29 Desember 2011, pukul 09.50).

c. Langkah-langkah *Role playing*

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:⁵⁶

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

2) Memilih peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

⁵⁶<http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran/> (diakses pada hari Kamis, 29 Desember 2011, pukul 07.00)

3) Menyusun tahap-tahap peran

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

4) Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5) Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

6) Diskusi dan evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7) Pemeranan ulang

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

8) Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

3. Prestasi Belajar

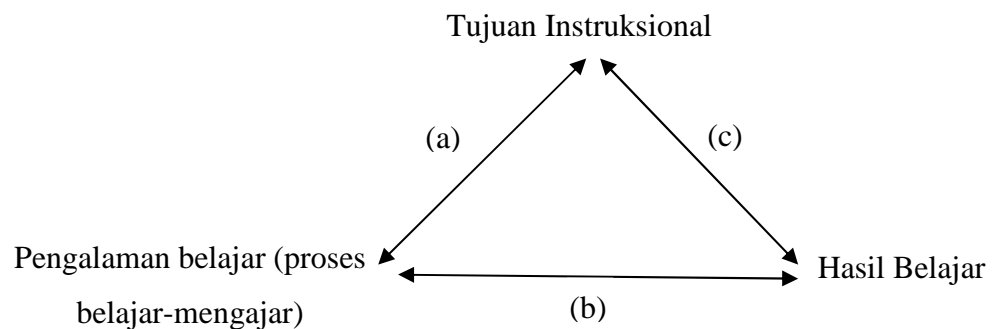
a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Purwanto, dikemukakan bahwa prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.⁵⁷ Pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar yang

⁵⁷ Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1986), hal. 28.

dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha yang maksimal dalam belajar.

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pembelajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam diagram di bawah ini:⁵⁸



Gambar 1.1 Diagram belajar mengajar

Diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar-mengajar). Sedangkan garis (b) merupakan kegiatan penilaian untuk mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

⁵⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 2.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:⁵⁹

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan; pemahaman; aplikasi; analisis; sintesis; dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan; jawaban atau reaksi; penilaian; organisasi; dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotoris, yakni gerakan refleks; keterampilan gerakan dasar; kemampuan perseptual; dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satu muatan yang terkandung yaitu tentang ketuntasan belajar. Standar ketuntasan belajar siswa ditentukan dari hasil persentase penguasaan siswa pada Kompetensi Dasar dalam suatu materi

⁵⁹ *Ibid.*, hal. 22-23.

tertentu. Kriteria ketuntasan belajar setiap Kompetensi Dasar berkisar antara 0-100%.

Menurut Bloom, Madaus dan Hastings yang dikutip I Nyoman Mardika dalam buku yang ditulis oleh Tanwey Gerson Ratumanan dan Theresia Laurens, konversi nilai persentase ketuntasan belajar antara lain:⁶⁰

$90\% \leq x$ = Sangat baik

$80\% \leq x < 90\%$ = Baik

$70\% \leq x < 80\%$ = Cukup

$60\% \leq x < 70\%$ = Kurang

$x < 60\%$ = Sangat kurang

Berdasarkan skor rata-rata hasil belajar, prestasi belajar siswa dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁶¹

$81 \leq x \leq 100$ = Sangat baik

$61 \leq x \leq 80$ = Baik

$41 \leq x \leq 60$ = Cukup

$21 \leq x \leq 40$ = Kurang

$x \leq 20$ = Sangat kurang

⁶⁰ <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf> (diakses pada hari Minggu, 26 Februari 2012, pukul 07.45).

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.245.

b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Secara global, faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam:⁶²

- 1) Faktor internal (faktor dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam di SD/MI

Sejarah secara bahasa diambil dari bahasa arab *syajarah* yang berarti pohon. Secara filosofis, pohon tumbuh dari biji atau tunas, kemudian membesar dan akan terus membesar sampai suatu saat pohon itu tumbang.⁶³

Secara istilah, menurut Ibnu Chaldun, definisi sejarah adalah sebagai berikut:

“Sejarah adalah catatan tentang masyarakat umat manusia atau peradaban dunia; tentang perubahan-perubahan yang terjadi pada

⁶² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan : Suatu Pendekatan Baru*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 132.

⁶³ Maman A Malik, dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005), hal. 4.

watak masyarakat itu; seperti kelahiran, keramahan dan solidaritas golongan; tentang revolusi-revolusi dan pemberontakan-pemberontakan oleh segolongan rakyat melawan golongan yang lain dengan akibat timbulnya kerajaan-kerajaan dan negara-negara dengan tingkat bermacam-macam; tentang macam-macam kegiatan dan kedudukan orang, baik untuk mencapai penghidupannya, maupun dalam bermacam-macam cabang ilmu pengetahuan dan pertukangan, dan pada umumnya, tentang segala perubahan yang terjadi dalam masyarakat karena watak masyarakat itu”.⁶⁴

Secara bahasa, kebudayaan berasal dari kata budaya. Budaya dapat diuraikan menjadi budi dan daya. Budi artinya akal, tabiat, watak, akhlak, perangai, kebaikan, upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Daya artinya kekuatan, tenaga, pengaruh, akal, cara, muslihat. Menurut istilah, banyak pengertian tentang kebudayaan. Seperti yang diungkapkan oleh Ibnu Chaldun. Menurutnya, kebudayaan adalah kondisi dimana kehidupan biasa yang melebihi dari yang diperlukan.⁶⁵

Dasar kebudayaan Islam meliputi orang Arab kemudian kawasan lain yang ditakhlukkan oleh kaum muslimin. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Ibnu Chaldun bahwa bangsa Arab tidak mungkin mampu mendirikan suatu kerajaan, melainkan atas dasar agama, seperti wahyu seorang Nabi atau ajaran seorang wali.⁶⁶

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam merupakan kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa silam yang diabadikan. Pada saat itu, Islam merupakan

⁶⁴ *Ibid.*, hal.5-6.

⁶⁵ *Ibid.*, hal.9-10.

⁶⁶ *Ibid.*, hal.14.

pokok kekuatan dan sebab yang ditimbulkan dari suatu peradaban yang mempunyai sistem teknologi, seni bangunan, seni rupa, sistem kenegaraan dan ilmu pengetahuan yang maju dan kompleks.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran 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. Aspek sejarah kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁶⁷

b. Tujuan Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam di SD/MI

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

- 1) 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.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

⁶⁷ http://blog.fitk-uinjkt.ac.id/fauzan/files/2011/10/01-permenag-ri_no-2-2008.pdf (diakses pada hari kamis, 31 Mei 2012, pukul 16.38).

- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁶⁸

Tujuan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah agar siswa memahami, menghayati, dan menyakini, dan mengamalkan ajaran sejarah kebudayaan Islam, sehingga menjadi muslim yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia. Dengan kata lain, siswa mampu menanamkan dan atau menumbuhkembangkan ajaran sejarah kebudayaan Islam beserta nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pegangan hidupnya, yang diwujudkan dalam sikap hidup dan dikembangkan dalam keterampilan hidupnya sehari-hari.

c. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di SD/MI

Berdasarkan Permenag No.2 Tahun 2008, 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.

⁶⁸ *Ibid.*

- 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.⁶⁹

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sejarah Kebudayaan Islam kelas V Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:⁷⁰

Semester 1

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengenal peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib.	1.1 Mengidentifikasi sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib. 1.2 Menceritakan peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib. 1.3 Mengambil hikmah dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib.
2. Memahami keperwiraan Nabi Muhammad SAW.	2.1 Mendeskripsikan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama, dan pertahanan). 2.2 Meneladani keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah.

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ *Ibid.*

Semester 2

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
3. Mengetahui peristiwa <i>Fathul Makkah</i> .	3.1 Mengidentifikasi sebab-sebab terjadinya <i>Fathul Makkah</i> . 3.2 Menceritakan kronologi peristiwa <i>Fathul Makkah</i> . 3.3 Mengambil <i>ibrah</i> dari peristiwa <i>Fathul Makkah</i> .
4. Mengidentifikasi peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.	4.1 Menceritakan peristiwa-peristiwa di akhir hayat Rasulullah SAW. 4.2 Mengambil hikmah dari peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan penelitian dapat diambil hipotesis tindakan yaitu penggunaan strategi *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Bisa juga dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang

dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi nyata dimana praktik pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam kelas.⁷¹

Penelitian tindakan kelas ini mengambil bentuk penelitian tindakan kolaborasi, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran yang mengajar di kelas pada MIN Yogyakarta II. Dalam penelitian kolaborasi ini, pihak yang melakukan tindakan adalah guru SKI, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 Februari sampai dengan 28 Mei 2012 (sesuai dengan SK Dinas Perizinan Pemkot Yogyakarta). Lokasi penelitian ini dilakukan di MIN Yogyakarta II, yang terletak di Jl. Mendungwarih No. 149A, Desa Mendungan, Kelurahan Giwangan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta 55163.

Adapun alasan pemilihan tempat penelitian tersebut adalah:

- a. Lokasi sekolah yang menjadi tempat penelitian ini merupakan lokasi dimana peneliti pernah melakukan kegiatan PPL-KKN Integratif.
- b. Adanya keterbukaan dari pihak sekolah, sehingga memudahkan di dalam pengumpulan data yang diperlukan yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

⁷¹ Djunaidi Ghony, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Malang : UIN Malang Press, 2008), hal.8.

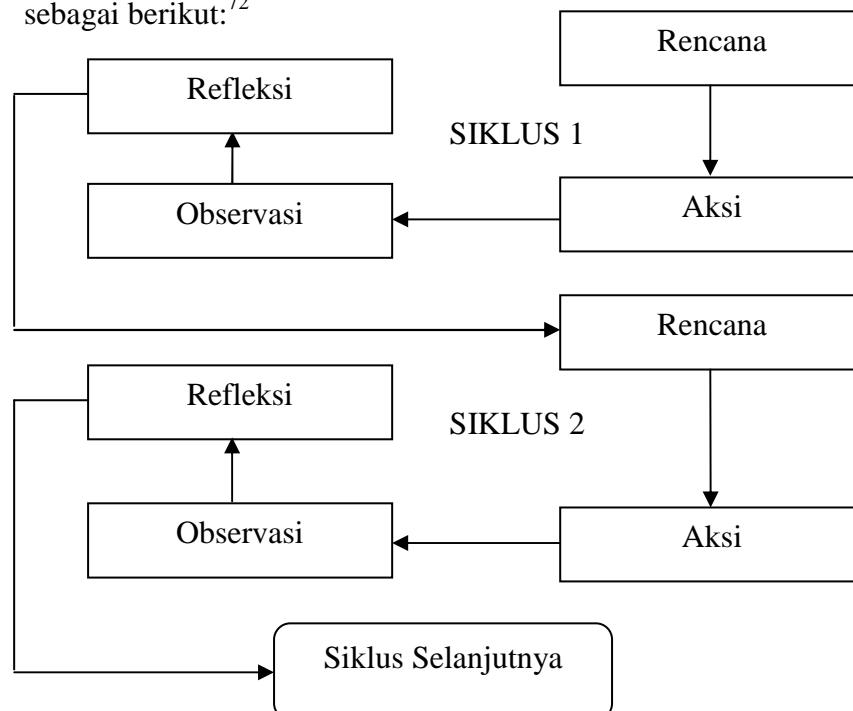
3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas V MIN Yogyakarta II pada semester dua tahun ajaran 2011/2012. Siswa kelas V MIN Yogyakarta II berjumlah 31 orang, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

4. Desain Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmers dan Mc. Taggart. Model ini terdiri dari dua siklus dan dari setiap siklus terdiri dari: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Secara rinci prosedur pelaksanaan PTK itu dapat digambarkan sebagai berikut:⁷²



Gambar 1.2 Bagan Prosedur pelaksanaan PTK

⁷² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), hal. 16.

5. Prosedur Penelitian

Prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam bentuk siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: menyusun rencana tindakan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, dan melakukan refleksi.

Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

Tahap I : Perencanaan tindakan

Perencanaan merupakan rencana tindakan apa yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan proses dan hasil belajar di dalam kelas namun tidak menutup kemungkinan untuk mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan keadaan yang tepat.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kemudian menganalisis dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran SKI terkait pembelajaran di kelas V MIN Yogyakarta II dan menemukan alternatif pemecahan masalah menggunakan strategi *role playing*.

2) Peneliti melakukan pertemuan dengan guru mata pelajaran untuk membahas persiapan dan perencanaan pelaksanaan tindakan.

Adapun persiapan yang dilakukan, antara lain:

- a) Memilih Kompetensi Dasar yang akan diajarkan
- b) Merancang RPP sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung proses pembelajaran.

Tahap II : Pelaksanaan tindakan

Yang dimaksud dengan tindakan adalah tindakan yang sadar dan terkendali. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan skenario yang telah dirancang, sehingga tercipta kondisi proses pembelajaran yang diharapkan.

Pada tahap ini, guru bersama dengan peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I ini adalah:

1) Penyajian materi

Materi yang disajikan pada awal pembelajaran berupa *apersepsi*. Kemudian dilakukan *role playing* sesuai dengan materi yang akan diajarkan, lalu dilakukan

tanya jawab dan diskusi kelompok. Setelah itu, guru memberikan keterangan yang sebenarnya mengenai materi yang diajarkan.

2) Bermain peran secara berkelompok

Kelompok yang bertugas memainkan peran diberikan skenario peran oleh guru agar mereka dapat mempersiapkan penampilannya dengan baik.

3) Tanya jawab

Jenis tes ini digunakan untuk mengetahui konsentrasi siswa dalam menyerap materi yang diberikan. Setiap siswa beradu kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan.

4) Tes individual

Tes ini berupa tes tertulis. Fungsi dari tes ini adalah untuk mengetahui seberapa besar prestasi belajar yang dapat dicapai oleh masing-masing siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Tahap III : Observasi (pengamatan)

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran, yang diamati adalah proses pembelajaran. Observasi pada tindakan ini berfungsi untuk mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan.

Yang diamati dalam proses observasi ini antara lain: aktivitas siswa, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan materi ajar atau fakta selama proses pembelajaran tersebut berlangsung.

Tahap IV : Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan menanyakan kembali suatu tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan hasil observasi, guna memperoleh gambaran tentang hasil tindakan di kelas.

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah menganalisis, mensintesis, memaknai, menjelaskan, dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b. Siklus II

Siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I, yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Tahapan yang digunakan sama dengan tahapan dalam siklus I. Hanya saja, dalam siklus II ini lebih menekankan untuk perbaikan siklus I sehingga diharapkan indikator keberhasilan akan tercapai di siklus II tersebut.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini antara lain:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti, didasarkan atas pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁷³ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data secara langsung dan sistematis terhadap objek yang diteliti. Dalam hal ini, penulis menggunakan metode observasi untuk mengamati segala gejala yang nampak saat penelitian tersebut.

b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dengan maksud untuk memperoleh informasi yang diharapkan.⁷⁴ Penulis menggunakan metode wawancara ini untuk memperoleh informasi tentang pelaksanaan pembelajaran SKI. Wawancara ini dilakukan dengan guru mata pelajaran SKI dan perwakilan siswa kelas V.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara untuk memperoleh data dengan menggunakan penyelidikan terhadap buku, dokumen, majalah, peraturan-peraturan, dan sebagainya.⁷⁵ Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang digunakan untuk menggambarkan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain foto, data-

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal. 174.

⁷⁴ *Ibid.*, hal. 155.

⁷⁵ *Ibid.*, hal. 158.

data dari madrasah juga digunakan untuk mengetahui keadaan madrasah dan data-data guru serta sarana prasarana yang dimiliki. Dokumen ini diharapkan dapat menjadi bukti konkrit dari pelaksanaan penelitian.

d. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan yang dibuat secara rinci dan mendalam mengenai berlangsungnya suatu kegiatan. Dalam hal ini, catatan lapangan dibuat oleh peneliti sendiri.

7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Instrumen penelitian dirancang untuk satu tujuan dan tidak bisa digunakan pada penelitian yang lain.⁷⁶

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran SKI

Lembar observasi ini berisi tentang semua kegiatan yang menggambarkan aktivitas pembelajaran SKI menggunakan strategi *role playing*.

⁷⁶ <http://blogkatte.blogspot.com/2009/12/menentukan-instrumen-penelitian.html> (diakses pada hari Selasa, 27 Desember 2011, pukul 05.30).

b. Dokumentasi

Berupa foto-foto kegiatan dan data-data yang diperlukan untuk melengkapi penelitian dan memberikan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

c. Catatan lapangan

Catatan selama proses pembelajaran, berupa segala sesuatu yang terjadi saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

d. Lembar Kerja Siswa (LKS) SKI

LKS diberikan pada saat diskusi kelompok. LKS ini memiliki tujuan untuk melatih kerjasama dan kekompakan dalam kelompok.

e. Soal-soal SKI

Lembar soal yang diberikan bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Jenis soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan isian singkat. Jenis soal isian singkat digunakan untuk sesi tanya jawab, sedangkan jenis soal pilihan ganda (*multiple choice*) digunakan untuk tes individu.

Sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian, instrumen tes obyektif tersebut diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kualitas soal. Uji coba tersebut meliputi validitas dan reliabilitas item soal, indeks kesulitan dan daya beda soal.

8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan. Dengan demikian, teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, baik berkaitan dengan deskripsi data maupun untuk membuat induksi, atau menarik kesimpulan.⁷⁷

Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, diantaranya:

a. Reduksi data

Reduksi data dilakukan untuk memfokuskan pada hal-hal yang penting, yakni membuang data yang tidak terpolo dari hasil observasi, hasil wawancara, hasil tes, dan catatan lapangan.

b. Display data

Display data yakni menyajikan sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan adanya pengambilan kesimpulan.

⁷⁷<http://pensa-sb.info/wp-content/uploads/2010/10/ANALISIS-DATA-DALAM-STATISTIK.pdf>

Mengenai produk dari hasil belajar siswa yang berupa tes, dapat diketahui dengan menggunakan persentase keberhasilan. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$p = f/N \times 100 \%$$

Keterangan:⁷⁸

p = persentase keberhasilan produk

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Sedangkan untuk mencari nilai rata-rata keberhasilan kelas dalam menjawab tes yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \text{Jumlah keseluruhan nilai} / \text{Jumlah Siswa}$$

Untuk mengetahui besar peningkatan prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui strategi *role playing*, dapat dilihat dari nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal pra tindakan, nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal siklus I, serta nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal siklus II.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan penggambaran yang utuh dari objek penelitian. Prosedur penarikan kesimpulan didasarkan pada gambaran informasi yang tersusun secara terpadu.

⁷⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1996), hal.43.

H. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan kearah kebaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun prestasi belajar siswa. Dalam hal ini, penelitian dikatakan berhasil apabila:

- a. Sebanyak 80% siswa nilainya telah mencapai KKM.
- b. Nilai rata-rata tes siklus II lebih tinggi dari nilai rata-rata tes siklus I.

I. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memberikan gambaran skripsi ini, maka penulis membagi ke dalam beberapa bab, diantaranya sebagai berikut:

Bab pertama Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis tindakan, metode penelitian, indikator keberhasilan, serta sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi gambaran umum madrasah. Bab tersebut meliputi letak geografis, sejarah berdirinya MIN Yogyakarta II, visi dan misi MIN Yogyakarta II, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan, siswa, kegiatan ekstrakurikuler, dan keadaan sarana prasarana.

Bab ketiga yaitu hasil penelitian dan pembahasannya. Bab ini akan membahas tentang penggunaan strategi *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam bagi siswa kelas V MIN Yogyakarta II.

Bab keempat yaitu penutup. Bab ini berisi kesimpulan, saran-saran yang berkenaan dengan pembahasan ini.

Bagian akhir dari skripsi ini, terdiri dari daftar pustaka dan lampiran yang berisi dokumen-dokumen penting yang diperlukan bagi keabsahan penelitian ini. Bagian ini juga memuat daftar riwayat hidup penulis (*curriculum vitae*).

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pembelajaran SKI di kelas V MIN Yogyakarta II melalui strategi *role playing* (bermain peran) dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam pelaksanaan, perwakilan siswa bertindak sebagai pemeran dan siswa yang lain menjadi pengamat jalannya *role playing* (bermain peran). Siswa dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah sesuai teori *role playing* sudah sepenuhnya tampak.

Nilai-nilai pribadi yang nampak selama proses pembelajaran antara lain:

- a. Keberanian. Siswa yang dulu masih enggan mengungkapkan pendapat atau gagasan, sekarang sudah mampu mengungkapkan pendapat atau gagasan dengan baik.
- b. Tanggung jawab. Siswa mampu bertanggung jawab terlebih saat mereka mengerjakan tes dengan sungguh-sungguh.
- c. Disiplin. Hal tersebut terlihat dari usaha siswa untuk menyelesaikan tes tepat waktu.

Nilai-nilai sosial yang nampak selama proses pembelajaran antara lain:

- a. Kerjasama. Melalui kerja kelompok mereka dapat mengatasi permasalahan yang sedang mereka hadapi.

- b. Kekompakan. Pemeran dan pengamat mampu menciptakan suasana *role playing* menjadi menyenangkan dan mengasyikkan sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan.
 - c. Toleransi. Hal tersebut nampak saat pemeran tampil di depan kelas. Siswa lain yang bertugas menjadi pengamat menghargai siswa yang sedang menampilkan perannya dengan cara memperhatikan jalannya *role playing*, tetap tenang dan tidak membuat gaduh kelas.
2. Terjadi peningkatan prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II setelah menggunakan strategi *role playing* (bermain peran). Data awal yang diperoleh sebelum dilaksanakan tindakan yaitu rata-rata kelas mencapai 54,67 dengan kategori cukup dan ketuntasan klasikal 25% dengan kategori sangat kurang. Pada siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 71,30 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 50% dengan kategori sangat kurang. Pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 80,49 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 82,14% dengan kategori baik.
- Dengan demikian, prestasi belajar SKI siswa kelas V MIN Yogyakarta II setelah menggunakan strategi *role playing* (bermain peran) meningkat sebesar 21,23.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain:

1. Bagi sekolah

Sekolah sebaiknya mengupayakan pelatihan atau sosialisasi bagi guru mengenai strategi-strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan.

2. Bagi guru

Hendaknya guru meningkatkan kompetensi keprofesionalannya dengan merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peran siswa lebih besar dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan bermakna.

3. Bagi siswa

Siswa harus lebih berperan aktif dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas, motivasi belajar dan mengembangkan keberanian menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan prestasi belajar.

4. Bagi peneliti lain

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang sudah dilakukan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, bagi peneliti yang ingin mengadakan penelitian mengenai permasalahan yang sama dengan penelitian ini hendaknya lebih cermat dan mengupayakan pengkajian teori-teori lebih dalam yang berkaitan dengan strategi *role playing* guna melengkapi kekurangan yang ada serta sebagai salah satu alternatif

dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa yang belum tercakup dalam penelitian ini agar diperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

C. Kata Penutup

Tiada kata yang terucap selain puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas berkat pertolongan Allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam penulisan skripsi ini penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang dimiliki. Namun, penulis menyadari keterbatasan kemampuan dalam menyusun skripsi ini dan tentunya masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya tulisan ini. Hanya kepada Allah SWT penulis memohon petunjuk serta berserah diri semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi orang lain dan senantiasa mendapatkan Ridho-Nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Departemen Agama RI. 1998. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Semarang: CV. Asy Syifa'.
- Fajri, Nurul. 2007. *Penerapan Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ghony, Djunaidi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : UIN Malang Press.
- Lutfiana, Devi. 2008. *Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Malik, Maman A, dkk. 2005. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Purwanto, Ngalim. 1986. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Priyambodo, Panggih. 2011. *Pengaruh Metode Sosiodrama (Role Playing) terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan : Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

<http://blogkatte.blogspot.com/2009/12/menentukan-instrumen-penelitian.html>
(diakses pada hari Selasa, 27 Desember 2011, pukul 05.30).

<http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran/> (diakses pada hari Kamis, 29 Desember 2011, pukul 07.00)

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_bio_0706450_chapter2.pdf (diakses pada hari Kamis, 29 Desember 2011, pukul 09.50).

[http://litbang.kemdiknas.go.id/content/01_%20AGAMA%20ISLAM%20SD-MI\(1\).pdf](http://litbang.kemdiknas.go.id/content/01_%20AGAMA%20ISLAM%20SD-MI(1).pdf) (diakses pada hari senin, 6 Februari 2012, pukul 07.41).

<http://benramt.files.wordpress.com/2011/04/2-analisis-models-pembelajaran.pdf>
(diakses pada hari Senin, 6 Februari 2012, pukul 17.45).

<http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf> (diakses pada hari Minggu, 26 Februari 2012, pukul 07.45).

http://blog.fitk-uinjkt.ac.id/fauzan/files/2011/10/01-permenag-ri_no-2-2008.pdf
(diakses pada hari Kamis, 31 Mei 2012, pukul 16.38).