

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di Indonesia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Karena dengan pendidikan, kepribadian seseorang akan dibentuk dan meningkatkan martabat manusia yang berkualitas untuk melangsungkan hidupnya. Pendidikan dapat di mulai dari dalam kandungan hingga keliatan lahir. Pendidikan juga dapat diperoleh baik formal maupun informal. Pendidikan formal dapat ditempuh melalui sekolah sedangkan pendidikan informal dapat diperoleh melalui masyarakat maupun keluarga. Dalam pengertian umum pendidikan adalah proses budaya oleh generasi yang mengambil peran dalam sejarah, walaupun pendidikan merupakan proses budaya masa kini dan membuat budaya masa depan. Sekolah memiliki peran penting dalam mentransfer pengetahuan demikian sehingga peran-peran yang dilakukan oleh peserta didik terhadap diri, keluarga, dan lingkungannya lebih bermakna.¹ Sungguh begitu pentingnya fungsi pendidikan bagi pribadi, keluarga, masyarakat dan bangsa, sehingga eksistensi suatu bangsa dan kemajuan peradabannya merupakan hasil dari keberhasilan pendidikan. Kelangsungan hidup suatu bangsa tidak hanya pada aspek fisik, tetapi sekaligus, psikis, sosial dan kultural menjadi tanggung jawab pendidikan.²

Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa:

¹ Nur Kholis, Rofikatul Karimah, Aksi Budaya Teo-Ekologi Melalui Integrasi Kurikulum Pendidikan Lingkungan Hidup. *Al-Tahrir: Jurnal Pemikiran Islam*, 2017, 17.2: 451-470.

² Usiono, *Pengantar Filsafat Pendidikan*, (Jakarta: Hijri Pustaka Umum, 2009), hal. 9

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.³

Pendidikan merupakan komponen penting dalam membentuk manusia yang memiliki kualitas lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan kualitas tersebut tidak terlepas dari kualitas yang dimiliki tenaga pendidik atau Sumber Daya Manusia (SDM). Lembaga pendidikan juga harus mampu memenuhi kebutuhan SDM baik dalam segi jumlah maupun kualitas guna mengembangkan unsur-unsur pokok serta meningkatkan proses pendidikan daerah setempat. Negara kita ini banyak sekali Sumber Daya Alam (SDA) yang dapat kita manfaatkan, akan tetapi penduduk di Indonesia ini masih belum bisa memanfaatkan dengan baik, sehingga kekayaan Indonesia banyak yang dibeli oleh orang asing. Penduduk Indonesia saat ini masih belum mempunyai *skill* untuk memanfaatkan sumber daya alam tersebut dan peralatan atau teknologi juga masih belum ada. Pendidikan sangat penting guna meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia yang lebih baik lagi sesuai dengan perkembangan zaman. Penduduk Indonesia dapat mengembangkan Sumber Daya Manusia salah satunya dengan belajar atau pendidikan.

Pendidikan berlangsung dan dilaksanakan dalam semua lingkungan hidup, baik secara khusus diciptakan untuk kepentingan pendidikan (formal) maupun yang ada dengan sendirinya (informal dan non formal). Pendidikan dalam arti sempit hanya diartikan sebagai proses pembelajaran yang

³ Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Citra Umbara, 2008), hal. 3

berlangsung dalam waktu terbatas, yaitu anak dan remaja, secara khusus pendidikan dalam pengertian ini adalah pendidikan formal, yang mana isi pendidikan tersusun secara terprogram dalam bentuk kurikulum, kegiatan pendidikan lebih berorientasi pada kegiatan proses belajar mengajar guru dengan peserta didik sehingga waktu dan tempatnya sudah terjadwal.⁴

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak terpisahkan antara peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.⁵

Di sekolah, Guru berfungsi mengkomunikasikan informasi kepada siswa dan sebagai fasilitator. Oleh karena itu seorang guru harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda-beda sehingga tercipta suasana belajar yang semula guru lebih banyak mengajar menjadi siswa lebih banyak belajar. Dari yang semula di sekolah hanya diorientasikan untuk menerima teori menjadi berorientasi untuk menemukan teori sendiri dengan bantuan guru. Cara untuk mencapai kompetensi atau keberhasilan dalam pembelajaran sebaiknya metode, model dan strategi pembelajaran harus benar-benar direncanakan, dipilih, serta dipersiapkan baik-baik agar kegiatan bermakna, bermanfaat dan

⁴ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.1-2

⁵ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.4

menarik bagi siswa. Berbagai variasi teknik mengajar dan belajar dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta kebutuhan pembelajaran.

Madrasah Aliyah merupakan lembaga formal yang berada di bawah naungan Departemen Agama tentunya banyak mengajarkan pelajaran keagamaan dibandingkan sekolah umum lainnya. Mengajarkan pelajaran keagamaan pada anak tampaknya tidak mudah mengajarkan mata pelajaran umum. Pada mata pelajaran fiqih, aspek fiqih menekankan pada kemampuan memahami praktek beribadah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengertian ini, mata pelajaran fiqih merupakan wadah yang vital dalam melakukan syarat dan rukunnya ibadah peserta didik. Akan tetapi banyak guru yang masih menggunakan metode tradisional/konvensional yaitu ceramah. Siswa menjadi tidak semangat dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih di bawah KKM. Keberhasilan seorang siswa tidak terlepas dari guru yang kreatif dan inovatif pula. Guru yang baik salah satu indikasinya adalah guru yang dapat mengembangkan pembelajaran dengan metode yang sesuai dengan karakter peserta didiknya. Ada banyak metode pembelajaran salah satunya adalah metode *Role Playing*.

Guru adalah sosok arsitektur yang dapat membentuk dan membangun kepribadian anak didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa.⁶ Peranan guru dalam belajar ini menjadi lebih luas dan lebih mengarah kepada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Guru diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, (Jakarta: PT. Rineke Cipta, 2005), hal.37

melalui berbagai sumber dan media.⁷ Sebagai motivator guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif-motif yang melatarbelakangi anak didik malas belajar dan menurunnya prestasi peserta didik.⁸ Dengan demikian sangat diharapkan guru dapat memberikan fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek diperoleh bahwa pembelajaran yang disampaikan cenderung dikuasai oleh guru, guru hanya memberikan pengajaran sedangkan siswa sedikit diberi kesempatan untuk mengembangkan argumennya dan siswa yang tidak mengetahui materi akan cenderung diam dan tidak bertanya. Sehingga proses pembelajaran akan berjalan satu arah saja.

Memperhatikan kondisi di atas perlu adanya suatu perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajarannya. Salah satu perubahan yaitu perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta menyukai mata pelajaran fiqih, dan diharapkan dengan metode pembelajaran *Role Playing* ini siswa diharapkan mendapat hasil belajar mencapai KKM yang sudah ditentukan. Dalam *Role Playing* peserta didik dapat bekerja dalam tim yang heterogen. Peserta didik tersebut di berikan tugas untuk memerankan suatu karakter tertentu. Metode *Role Playing* bertujuan untuk membentuk peserta didik menemukan jati

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineke Cipta, 2003), hal. 98

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak didik...*, hal. 45

dirinya di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran peserta didik belajar konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.⁹

Sebagai langkah awal untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang seperti itu, maka penulis mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis, maka identifikasi masalahnya meliputi:

- a. Guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran fiqih sehingga peserta didik menjadi kurang aktif.
- b. Guru sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik.
- c. Motivasi belajar peserta didik kelas X MAN 1 Trenggalek pada mata pelajaran fiqih masih kurang.
- d. Masih kurangnya hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran belum mencapai KKM yang sudah ditentukan.

⁹ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal. 26

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah-masalah terkait sebagai berikut:

- a. Metode *Role Playing* sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan.
- b. Motivasi belajar yang dimaksud adalah untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar
- c. Hasil belajar berupa nilai kognitif dari mata pelajaran fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek

C. Rumusan Masalah

Melihat permasalahan diatas, maka penelitian akan dibatasi pada keefektifan metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih siswa kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek. Batasan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek ?
2. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek ?
3. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek
2. Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqh peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqh peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

E. Manfaat Penelitian

Penulis sangat berharap penelitian ini bisa memberikan beberapa manfaat, adapun manfaat yang diharapkan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan kontribusi berupa memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Madrasah Aliyah.

2. Secara praktis

- a. Bagi kepala sekolah MAN 1 Trenggalek

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, terutama dalam hal pemilihan metode pembelajaran.

- b. Bagi para guru MAN 1 Trenggalek

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam menentukan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran di kelas.

- c. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembang perancang penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik di atas.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (*H_a*), berbunyi:

- a. *H_a* : Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek
- b. *H_a*: Terdapat perbedaan yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqih kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek
- c. *H_a*: Terdapat perbedaan yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau terjadi penafsiran istilah terhadap judul penelitian ini, maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung apa yang diperankan.¹⁰

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.¹¹

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.¹²

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 87

¹¹ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1998), hal. 75

¹² Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 276

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan atau semangat untuk melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat guna mencapai suatu tujuan. Diharapkan dengan motivasi belajar guru juga dapat mendorong peserta didik untuk belajar dalam berbagai kesempatan dan diharapkan guru juga dapat memberikan fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.

b. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tes tulis. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran. Diharapkan dengan menggunakan metode *role playing* ini peserta didik mendapatkan hasil belajar sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan.

c. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan terhadap perilaku masyarakat. Dengan metode tersebut diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar adalah metode

pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah atau perilaku masyarakat untuk mendorong peserta didik agar lebih tekun dalam belajar, meningkatkan perhatian terhadap pelajaran, semangat dan keaktifan dalam belajar agar terjadi perubahan pada hasil belajar berupa perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan perubahan keterampilan peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan dari proposal ini terdiri dari tiga bagian yaitu:

BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, meliputi tinjauan tentang metode pembelajaran, tinjauan tentang metode *Role Playing*, tinjauan tentang motivasi, tinjauan tentang hasil belajar, tinjauan tentang fiqih, penelitian terdahulu, kerangka berpikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian, meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi deskripsi data, pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, meliputi pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqh peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek, perbedaan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar fiqh peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek, perbedaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqh peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.