

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fenomena dalam hidup manusia yang secara fundamental mempunyai sifat membangun dalam kehidupan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Pendidikan bagi kehidupan umat manusia menerapkan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Oleh karena itu suatu pendidikan baik itu pendidikan umum ataupun pendidikan

¹ UU RI No. 20 Tahun 2003, *UU Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal.3.

agama dipandang merupakan salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.² Belajar merupakan suatu proses yang dapat menyebabkan berubahnya tingkah laku yang disebabkan adanya reaksi terhadap situasi tertentu yang terjadi di dalam diri seseorang. Dalam pengertian tersebut, mata pelajaran Aqidah Akhlak merupakan wadah yang sangat vital dalam membentuk karakter atau akhlak peserta didik. Namun, pelajaran yang terkandung didalamnya sering kali diremehkan oleh peserta didik karena materinya yang cenderung abstrak. Dengan demikian peserta didik kurang termotivasi untuk belajar Aqidah Akhlak sehingga berujung pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya dalam bentuk kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Sedangkan contoh-contoh kegiatan psikis seperti mengingat kembali isi pelajaran pertemuan sebelumnya, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep dengan

² Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 1

konsep yang lain.³ Salah satu usaha yang digunakan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah memperluas kreativitas dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan metode *role playing* dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran dengan memahami dan mengekspresikan langsung nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang diajarkan. Siswa lebih senang belajar jika mengambil bagian yang aktif dalam latihan/praktek untuk mencapai tujuan pengajaran. Praktek secara aktif berarti siswa mengerjakan sendiri, bukan mendengarkan ceramah dan mencatat pada buku tulis.⁴ Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung seperti pada metode *role playing* dapat berpengaruh pada mata pelajaran Aqidah Akhlak khususnya, sehingga dapat memperluas kreativitas dan motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan metode *role playing* ini dapat memperluas wawasan dengan cara melibatkan siswa itu sendiri untuk mengembangkan kreativitas yang mereka miliki, dengan memberi kesempatan seluruh siswa berperan aktif dengan imajinasi mereka atau dengan pemahaman yang mereka miliki. Karena siswa akan lebih mengerti jika mengalami sendiri pengalaman belajarnya, maka hal itu akan membuat pengetahuan yang dipelajarinya bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Siswa akan suka memperoleh tingkah laku

³ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka cipta, 2009), hal. 114.

⁴ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.160

baru bila disaksikan dan ditirunya. Pelajaran akan lebih mudah dihayati dan diterapkan oleh siswa jika guru mengajarkannya dalam bentuk tingkah laku model, bukan dengan hanya menceramah/menceritakannya secara lisan. Dengan model tingkah laku itu, siswa dapat mengamati dan menirukan apa yang diinginkan oleh guru.⁵

Kreativitas merupakan orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.⁶ Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk menggali kreativitas.

Motivasi adalah sebagai pendorong bagi siswa dalam menumbuhkan dan menggerakkan bakat mereka secara integral dalam dunia belajar. Keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan

⁵ *Ibid*, hal.157-158

⁶ Syafaruddin dan Herdianto, *Pendidikan Pra Sekolah*, (Medan : Perdana Publishing, 2011), hal. 87.

belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.⁷ Sedangkan motivasi yang kuat dalam diri siswa akan meningkatkan minat, kemauan dan semangat yang tinggi dalam belajar, karena antara motivasi dan semangat belajar mempunyai hubungan yang erat. Untuk itu bagi siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Karenanya, bila siswa mengalami kegagalan dalam belajar, hal ini bukanlah semata-mata kesalahan siswa, tetapi mungkin saja guru tidak berhasil dalam membangkitkan motivasi siswa.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan mengikuti pembelajaran guru Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada metode pembelajaran konvensional. Penggunaan metode ceramah yang berorientasi pada komunikasi searah, sehingga menyebabkan siswa menjadi subyek pasif, sulit mengembangkan kemampuan dalam hal sosialisasi, siswa kurang mampu berpikir kritis. Dari beberapa hal tersebut terlihat tingkat rendahnya kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Sedangkan mempelajari mata pelajaran Aqidah Akhlak merupakan pelajaran penting yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena dalam pelajaran ini mempelajari akhlak manusia yang sesuai dengan ajaran Islam yang dijadikan landasan untuk terciptanya keselarasan hubungan antara

⁷ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), Hal. 383.

manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungannya, serta hubungan manusia dengan Allah SWT.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti berupaya untuk mengkaji lebih dalam terhadap permasalahan tersebut dan dituangkan dalam bentuk proposal skripsi yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung*”

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Peserta didik umumnya kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.
- b. Kurangnya motivasi belajar dari dalam diri siswa dan dari orang tua kepada siswa.
- c. Kurangnya fasilitas belajar akan menghambat anak dalam mengerjakan tugas.
- d. Siswa belum memanfaatkan fasilitas belajarnya dengan baik.
- e. Sebagian siswa memiliki hasil belajar di bawah KKM yang artinya memiliki motivasi belajar yang rendah.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah di atas maka batasan masalahnya sebagai berikut:

- a. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII J sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII K sebagai kelas kontrol.
- b. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.
- c. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2018/2019 pada semester genap.
- d. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing*.
- e. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas dan motivasi belajar siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung?
2. Adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung?

3. Adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, penelitian memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan hipotesis, yakni

1. Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

2. Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.
3. Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan kontribusi berupa memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

2. Manfaat praktis

a. Bagi kepala MTsN 2 Tulungagung

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 MTsN 2 Tulungagung

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.

G. Penegasan Istilah

Istilah-istilah yang dipandang penting untuk dijelaskan dalam penelitian ini dan untuk menghindari kesalahpahaman pembaca adalah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual
 - a. Metode *Role Playing*

Dalam *role playing* peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupannya biasanya dapat melakukan *role play*. Dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).⁸ Dengan metode ini dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa, serta siswa

⁸ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 98.

dapat mempraktekkan atau memerankan karakter dari materi yang sedang dibahas, mengajak siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

b. Kreativitas Belajar

Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Merekapun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui oleh orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.⁹ Dengan adanya penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk

⁹ Syafaruddin dan Herdianto, *Pendidikan Pra ...*, hal. 87.

menciptakan sesuatu yang baru sehingga dapat memberikan suatu gagasan atau memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran.

c. Motivasi Belajar

Motivasi adalah sebagai pendorong bagi siswa dalam menumbuhkan dan menggerakkan bakat mereka secara integral dalam dunia belajar. Keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.¹⁰ Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Karena itu, prinsip-prinsip penggerakan motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prinsip-prinsip belajar itu sendiri.¹¹ Pada dasarnya motivasi merupakan suatu dorongan atau alasan yang membuat seseorang bersemangat untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapai. Motivasi belajar itu sendiri bisa datang dari dalam diri atau dari luar diri (orang lain), yang mengakibatkan seseorang dapat mengerjakan sesuatu dengan antusias dalam pembelajaran baik berupa minat atau kemampuan belajar,

¹⁰ Sumantri, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 383.

¹¹ Hamalik, *Perencanaan Pengajaran...*, hal.156

keaktifan belajar, tujuan atau hasrat belajar, dorongan guru atau orang tua dan teman maupun fasilitas keluarganya dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai secara optimal.

d. Aqidah Akhlak

Aqidah adalah beberapa perkara yang wajib diyakini keberadaannya oleh hati(mu), mendatangkan ketentraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan atau sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan fitrah.¹² Akhlak ialah menangnya keinginan dari beberapa keinginan manusia dengan langsung berturut-turut.¹³ Aqidah Akhlak merupakan suatu dasar keyakinan atau kepercayaan yang dapat mendatangkan ketentraman hati dan jiwa seorang muslim yang bersumber ajaran Islam dan diwujudkan dalam tingkah laku atau perbuatan.

2. Secara Operasional

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah akibat atau dampak yang disebabkan oleh daya yang timbul dari suatu perbuatan. Perbuatan yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan dengan suatu penerapan metode *role playing* terhadap

¹² Mahrus, *AQIDAH*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hal. 5

¹³ Zahruddin AR, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 1-5

keaktivitas dan motivasi belajar. Metode bermain peran dengan melibatkan peserta didik yang sengaja dilakukan untuk memberikan kekuatan atau mendorong peserta didik untuk 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

Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah dan memberikan gambaran terhadap maksud yang terkandung dalam skripsi ini, untuk memudahkan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab yang dilengkapi dengan pembahasan-pembahasan yang dipaparkan secara sistematis, yaitu:

Bab I Pendahuluan yang berisi tinjauan secara global permasalahan yang dibahas, yaitu terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, membahas tentang: (a) Hasil penelitian terdahulu, (b). Tentang metode *role playing* (c). Kreativitas belajar (d). Motivasi belajar (e). Aqidah Akhlak

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang: Rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, kisi-kisi

instrumen, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.

Bab IV Paparan data dan temuan penelitian, membahas tentang: Gambaran profil sekolah, daftar guru, pembahasan yang akan membahas tentang penerapan metode *role playing* dan menggali kreativitas dan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Tulungagung.

Bab V Pembahasan dari hasil penelitian yang di kaitkan dengan teori yang diuji.

Bab VI penutup yang mempermudah pembaca dalam mengambil intisari. Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.