

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha vital yang akan menentukan arah kemajuan suatu bangsa. Namun, pendidikan juga merupakan suatu proses yang tidak dapat dinikmati hasilnya secara langsung tetapi memerlukan waktu untuk dapat menikmati hasilnya. Untuk itu diperlukan usaha dan penerapan sistem yang tetap, cermat dan sistematis agar dapat menampakkan hasil yang optimal.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental dan mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Karena itulah kita dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan tersebut sebagai pertanggungjawaban terhadap perbuatan yang dilakukan, yaitu mendidik dan dididik. Secara historis, pendidikan jauh lebih tua dari pada ilmu pendidikan, sebab pendidikan sudah ada sejak adanya manusia. Sedangkan ilmu pendidikan baru lahir kira-kira pada abad ke 19. Sebelum adanya ilmu pendidikan, manusia melakukan tindakan mendidik didasarkan atas pengalaman, intuisi dan kebijakan.<sup>2</sup> Manusia sebagai makhluk yang diberi kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk Allah yang lain dalam kehidupannya. Untuk

---

<sup>1</sup> Suddin Bani, *Pendidikan Karakter Menurut Al Gazali*, (Makassar: Alauddin Pers, 2011), hlm. 5

<sup>2</sup> Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan*, (Jakarta: Aksara Baru, 1985), hlm. 2

mengolah akal pikirannya diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran.

Indonesia memiliki tujuan pendidikan yang diatur dalam Undang-Undang. Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bab II pasal 3, yang berbunyi: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh setiap peserta didik muslim baik tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Akhir. Untuk itu peserta didik seharusnya memahami betul terkait materi yang disampaikan oleh Guru PAI, karena dengan paham materi Pendidikan Agama Islam setidaknya peserta didik dapat mengetahui dan menjalankan aturan – aturan yang sudah ditetapkan dalam Islam dalam kehidupan sehari – hari.

Pendidikan Agama Islam akan menjadi dasar teologis bagi setiap manusia untuk mengenal siapa dirinya, darimana asalnya dan untuk apa dia hidup di duniaini. Pendidikan Islam adalah proses pembentukan kepribadian Islam yang luhur, bahwa pendidikan Islam bertujuan untuk menjadikanya

---

<sup>3</sup>Undang-undang SISDIKNAS (*Sistem Pendidikan Nasional*), 2003 (UU RI No. 20 Thn 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm.2

selaras dengan tujuan utama manusia menurut Islam yakni beribadah kepada Allah SWT.<sup>4</sup>

Belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat.<sup>5</sup>

Belajar juga di anggap sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Belajar membawa sesuatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang. Karna itu seorang yang belajar itu tidak sama lagi dibandingkan dengan saat sebelumnya karna ia lebih sanggup menghadapi kesulitan memecahkan masalah atau menyesuaikan diri dengan keadaan. Ia tidak hanya menambah pengetahuanya, akan tetapi dapat pula menerapkannya secara fungsional dalam situasi hidupnya.<sup>6</sup>

Proses belajar adalah serangkaian aktifitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar yang terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Oleh karena itu, proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda

---

<sup>4</sup> <http://blog.umy.ac.id/atenfalaqiyah/files/2012/11/MAKALAH-PENDIDIKAN-AGAMA-ISLAM.pdf>

<sup>5</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.1

<sup>6</sup> Nasution, *Didaktik asas-asas mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm.34

dengan sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut biasa dalam hal pengetahuan, afektif, maupun psikomotoriknya.<sup>7</sup>

Dalam belajar mengajar tentunya manusia sebagai seperangkat bagian atau komponen yang saling bergantung satu sama lain yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Juga berikut komponen-komponen bagian di dalamnya adalah guru, murid, materi pelajaran, metode pengajaran, media pembelajaran dan lain sebagainya. Belajar mengajar tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan.

Salah satu cara belajar yang menekankan berbagai kegiatan dan tindakan yaitu menggunakan kegiatan tertentu, seperti pendekatan dalam belajar mengajar yang merupakan suatu upaya dalam pengembangan keaktifan belajar bagi peserta didik dan guru sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang di harapkan dengan wujud prestasi belajar yang memuaskan.

Dalam belajar mengajar guru tentunya sebagai pelaku utama dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada murid. Namun ditemukan guru – guru PAI sering menggunakan metode pembelajaran yang cukup konvensional dalam penyampaian materi pembelajaran, tentu hal ini dapat membuat peserta didik merasa bosan dan sedikit memperhatikan. Hal ini karena metode yang digunakan oleh guru sering menggunakan metode ceramah, jadi siswa mendengarkan tanpa ikut aktif berpartisipasi.

---

<sup>7</sup> Baharudin Dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta, Ar-Ruzz Media, 2010), hlm.10

Dalam hal ini tentunya diperlukan metode yang tepat agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Misalnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, guru menggunakan metode *Role Playing* dalam materi-materi tertentu. Hal itu merupakan salah satu usaha guru untuk menumbuhkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

*Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>8</sup> Dalam metode *Role Playing* ini, siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah yang ada.<sup>9</sup>

Alasan peneliti memilih metode *Role Playing* karena metode ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasamenyenangkan bagi peserta didik kemudian dengan menggunakan metode *Role Playing* ini tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang dan tertarik serta bersemangat saat mendapatkan pembelajaran. Dalam penerapan metode *Role Playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Dalam hal ini, peneliti mengambil SMPN 1 Kalidawir sebagai tempat penelitian. SMPN 1 Kalidawir merupakan sekolah menengah pertama

---

<sup>8</sup>WinaSanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenata Media Group, 2010), hlm.161

<sup>9</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hlm.90

yang tenaga pendidik yaitu guru masih mendominasi dan pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, sehingga siswa kurang memperhatikan dan membuat siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan uraian di atas peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Peajaran PAI kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulngagung”.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

Identifikasi masalah ini meliputi metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Guru masih mendominasi kelas dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional
3. Siswa kurang memperhatikan dan cepat bosan saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dari penelitian ini di batasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya di gunakan untuk siswa kelas VII khususnya VII-D dan kelas VII-H di SMPN 1Kalidawir Tulungagung

2. Penelitian ini hanya fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi shalat jama' qashar

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI tema shalat Jama' Qashar kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.
2. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI tema shalat Jama' Qashar kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.
3. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI siswa tema shalat Jama' Qashar kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari dilakukanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI tema shalat Jama' Qashar kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI tema shalat Jama' Qashar kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI tema shalat Jama' Qashar kelas VII di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan banyak manfaat, bukan saja hanya kepada peneliti akan tetapi juga kepada siswa juga lembaga pendidikan terkait. Beberapa manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar PAI siswa dengan metode *Role Paying*. Secara khusus hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pada metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi lembaga pendidikan yang diteliti, dalam artian dapat digunakan sebagai pedoman penyempurnaan terhadap kegiatan pendidikan pada lembaga yang diteliti.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan variasi mengajar di kelas dengan menerapkan metode belajar aktif dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan dapat memberikan informasi kepada siswa untuk lebih memahami mengenai metode pembelajaran bermain peran / *Role Playing*.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk memperoleh pengalaman praktis dalam membuat skripsi, baik secara teoritis maupun aplikatif.
- 2) Untuk bisa mengeksplorasi buah intelektual yang ditempuh selama duduk dibangku kuliah.
- 3) Untuk memberikan kontribusi sebagaimana tri dharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian.

## **F. Penegasan Istilah**

Sebagai upayaantisipasi agar nantinya judul atau tema yang peneliti angkat tidak menimbulkan persepsi yang keliru maka perlu penjelasan yang lebih detail, dan dalam hal ini judul yang peneliti angkat yaitu **“Pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada**

**mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 1 Kalidawir ”. Yang kemudian lebih jelasnya judul ditegaskan sebagai berikut :**

1. Definisi Konseptual

a. Pengaruh

Adalah kekuatan yang dapat menghasilkan perubahan yang tidak disadari atau disengaja. Sedangkan pengaruh menurut WJS Poewardarminta adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda dan sebagainya) yang berkuasa, yang berkekuatan (gaib dan sebagainya).<sup>10</sup>

b. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian di tindak lanjuti dengan diskusi. *Role Playing* di gunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> WJS. Poerwardarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka, 1993)hlm.371

<sup>11</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)hlm.170

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, hasil belajar yang di maksudkan adalah hasil test yang di berikan setelah penyampaian materi shalat Jama' Qashar.

d. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah tindakan siwa secara aktif menggunakan otak, baik dalam menemukan ide pokok dalam materi pelajaran memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.<sup>13</sup>

2. Definisi Operasional

- a. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* di laksanakan di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung ini di harapkan dapat meningkatkan minat dan ketrampilan dalam diri siswa dalam bekerjasama sehingga keaktifan siswa dan hasil belajar PAI siwa dapat meningkat.
- b. Keaktifan belajar siswa diperoleh dari hasil jawaban angket, sedangkan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil jawaban test individu yang berupa soal-soal uraian dengan sistem yang telah di tentukan.

**G. Hipotesis Penelitian**

Istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yaitu *hupo* dan *thesis*. *Hupo* berarti lemah, kurang, atau di bawah dan *thesis* berarti teori, proposisi, atau

---

<sup>12</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2001), hlm.22

<sup>13</sup>Hisyam Zaini, *Strategi pembelajaran aktif, CTSD (Centre For Teaching Staff Depeloment)*, (IAIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2004), hlm.17.

pernyataan yang disajikan sebagai bukti. Jadi, Hipotesis dapat di artikan sebagai suatu pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan perlu di buktikan atau dugaan yang sifatnya masih sementara.<sup>14</sup> Hipotesis adalah tiap pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum di buktikan kebenarannya secara empiris.<sup>15</sup> Dalam penelitian, hipotesis di artikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>16</sup> Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis peratama:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar siwa pada materi shalat Jama' Qashar.

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar dan keaktifan belaja siswa pada materi shalay Jama' Qashar.

Hipotesis ke dua:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi shalat Jama' Qashar.

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi shalat Jama' Qashar.

Hipotesis ke tiga:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktfan belajar siswa pada materi shalat Jama' Qashar

---

<sup>14</sup> M. Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensif)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm.140

<sup>15</sup> S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm.38

<sup>16</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.84

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada materi shalat Jama' Qashar.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Peneliti berusaha menyusun kerangka penelitian secara sistematis, agar pembahasan lebih terarah dan mudah dipahami, serta sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Adapun secara sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

Bagian Awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

Bagian inti terdiri dari enam bab yaitu terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, BAB VI:

### **BAB I (Pendahuluan)**

Terdiri dari : (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian (e) hipotesis penelitian (f) kegunaan penelitian, (g) penegasan istilah (h) sistematika pembahasan.

### **BAB II (Landasan Teori)**

Terdiri dari : (a) deskripsi teori, (b) penelitian terdahulu (c) kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.

### **BAB III (Metode Penelitian)**

Terdiri dari : (a) rancangan penelitian (b) variabel penelitian (c) populasi, sampel dan sampling (d) kisi-kisi instrumen (e) instrumen penelitian (f) sumber data (g) teknik pengumpulan data (h) teknik analisis data.

### **BAB IV (Hasil Penelitian)**

Meliputi beberapa sub bab diantaranya (a) deskripsi data (b) pengujian hipotesis.

### **BAB V (Pembahasan)**

Meliputi : (a) pembahasan rumusan masalah I (b) pembahasan rumusan masalah II (b) pembahasan rumusan masalah III.

### **BAB VI (Penutup)**

Terdiri dari : (a) kesimpulan dan (b) saran

**Bagian akhir**, terdiri dari : (a) daftar rujukan (b) lampiran-lampiran (c) daftar riwayat hidup.