

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (UUSPN pasal 1 ayat 1).¹

Artinya pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan, maka manusia akan mempunyai pandangan dan arah hidup yang lebih jelas dan terarah. Oleh karena itu pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi bagaimana pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah yang akan dihadapinya dalam kehidupan sehari - hari dan mampu menerapkannya dalam kondisi apapun.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang memikirkan bagaimana menjalani kehidupan ini untuk

¹Muhammad Daut Siagian, *Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, dalam MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, Vol. 2, No. 1, Oktober 2016, hlm. 58

mempertahankan kehidupan manusia yang mengemban tugas dari sang Khaliq untuk beribadah.

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

Cara meningkatkan kualitas manusia salah satunya dengan jalan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.²

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia Indonesia.

Guru adalah sosok arsitektur yang data membentuk dan membangun kepribadian peserta didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa dan

² Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2009), hlm. 3

bangsa.³ Peranan guru dalam belajar ini menjadi lebih luas dan lebih mengarah kepada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Guru diharapkan mampu mendorong peserta didik senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan melalui berbagai sumber dan media.⁴ Sebagai motivator guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif-motif yang melatarbelakangi peserta didik malas dan menurutnya prestasi peserta didik.⁵ Dengan demikian sangat diharapkan guru dapat memberikan fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Ngunut Tulungagung diperoleh bahwa pembelajaran yang disampaikan cenderung dikuasai oleh guru, guru hanya memberikan pengajaran sedangkan siswa yang tidak mengetahui materi akan cenderung diam dan tidak bertanya. Sehingga proses pembelajaran akan berjalan satu arah saja. Dalam pengertian ini, mata pelajaran pendidikan agama islam 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

³ Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, (Jakarta: PT Rineke CIpta, 2005), hlm. 37

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineke Cipta, 2003), hlm. 98

⁵ Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineke CIpta, 2005), hlm. 45

yang kreatif dan inovatif pula. Guru yang baik salah satu indikatornya adalah guru yang dapat mengembangkan pembelajaran dengan metode yang sesuai dengan karakter peserta didiknya. Ada banyak metode pembelajaran salah satunya adalah metode *role playing*.

Memperhatikan kondisi diatas perlu adanya suatu perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran dikelas 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 pendidikan agama islam, 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 diri dirinya 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.⁶

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 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1 NGUNUT**”

⁶ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm 26

TULUNGAGUNG". Penelitian ini memang sangat perlu dilakukan guna untuk meningkatkan motivasi siswa dan juga untuk para guru agar bisa lebih kreatif dalam membangkitkan motivasi siswa dengan penggunaan metode yang baik. Dengan demikian siswa akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

B. Identikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi permasalahan pada beberapa hal, yaitu:

- a. Pembelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Pembelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan hanya berpusat pada guru.
- c. Beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.
- d. Guru sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik
- e. Metode yang membuat siswa aktif seperti *role playing* belum diterapkan.

2. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang diidentifikasi, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

- 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 siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulugagung ?
2. Adakah pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulugagung ?
3. Adakah pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulugagung ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil apabila dapat memberikan manfaat yang berarti pada dunia pendidikan yang diteliti maupun masyarakatnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan kontribusi berupa memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi guru

Sebagai bahan informasi yang merupakan usaha meningkatkan motivasi belajar siswa serta bahan evaluasi dan pemikirannya.

b. Bagi Siswa

Dapat digunakan temuan untuk memacu semangat dalam melakukan kreatifitas belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan di masa yang akan datang.

c. Bagi SMPN 1 Ngunut Tulungagung

Sebagai sumbangan pemikiran mengenai masalah - masalah yang berkaitan dengan metode pembelajaran guru dan siswa terhadap motivasi belajar siswa yang sedang dihadapi SMPN 1 Ngunut Bagi peneliti

Sebagai penambah wawasan, tambahan keilmuan dibidang peningkatan kualitas pendidikan dan motivasi serta praktik dari metodologi penelitian, untuk mengadakan sebuah penelitian dibidang pendidikan.

d. Bagi Pembaca

Sebagai bahan bacaan untuk memperkaya pengetahuan terutama mengenai metode pembelajaran guru dan siswa terhadap motivasi belajar siswa.

e. Bagi orang tua

Sebagai bahan informasi yang merupakan usaha meningkatkan motivasi belajar anak (peserta didik) serta bahan untuk menambah pengetahuan.

f. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung sebagai masukan untuk mengembangkan pendidikan islam agar tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena dan atau pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori. Dalam penelitian ini , penulis menentukan hipotesis yaitu:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara *role playing* terhadap motivasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut.

3. Ada pengaruh yang signifikan antara *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari interpretasi yang salah dalam memahami judul skripsi *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung*. ini, perlu kiranya penulis memberikan beberapa penegasan sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

Pengaruh : Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang sehingga dapat memberikan perubahan pada obyek yang dipengaruhi.⁷

Metode : Menurut *Mahmud Yunus* “metode adalah jalan yang hendak ditempuh oleh seseorang supaya sampai kepada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan perusahaan atau perniagaan, maupun dalam kupasan ilmu pengetahuan dan lainnya.” Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode mengandung arti adanya urutan kerja yang terencana dan

⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

sistematis guna mencapai tujuan yang direncanakan.⁸

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.⁹

- Role Playing : 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
- 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
- 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

⁸ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 87

⁹ Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 740

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

¹¹ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: CV. Rajawali, 1988), hlm. 75

tes perbuatan.¹²

Pendidikan Agama Islam : Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah.¹³ Usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan, bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Jadi yang dimaksud pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam adalah usaha atau cara yang dilakukan guru pendidikan agama islam untuk mencari solusi atau pemecahan dalam meningkatkan pemaham belajar untuk siswa dalam memotivasi belajar siswa.

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

¹³ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 130

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

Gambaran keseluruhan pembahasan skripsi ini secara umum dapat peneliti sajikan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, daftar table, daftar bagan, dan abstrak.

Bab I, berisi tentang pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang masalah, untuk mengemukakan penjelasan secara teoritis mengapa penelitian ini perlu dilakukan dan apa yang melatar belakanginya. Kemudian identifikasi masalah dan pembatasan masalah, untuk menjelaskan tentang kemungkinan-kemungkinan pembahasan yang dapat muncul dalam penelitian. Kemudian dilakukan pembatasan ruang lingkup permasalahan. Setelah itu, rumusan masalah. Kemudian tujuan dan kegunaan penelitian Selanjutnya hipotesis, hipotesis

penelitian untuk menunjukkan jawaban sementara dari penelitian ini. Kemudian definisi operasional. Dan yang terakhir yaitu sistematika pembahasan untuk menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian ini.

Bab II, berisi tentang landasan teori yang terdiri dari : a) role playing, (b) motivasi, (c) hasil belajar, (d) mata pelajaran pendidikan agama. Kemudian penelitian terdahulu untuk membandingkan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul dan kerangka berfikir.

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian untuk menjelaskan bagaimana peneliti memilih pendekatan dalam penelitian dan memilih jenis penelitian. Kemudian tentang variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek penelitian. Kemudian populasi, sampel, dan sampling. Setelah itu ada kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data. Kemudian teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV, berisi tentang hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V, merupakan inti dari penelitian yaitu berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu “*Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung*”.

Bab VI, yaitu penutup, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian. Saran-saran tentang hasil penelitian juga disampaikan dalam bab ini

agar dipertimbangkan mengenai masukan dari peneliti. Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait dengan penelitian, surat pernyataan keaslian tulisan, biodata penulis, surat ijin, data tentang sekolah, daftar riwayat hidup.