

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari manusia, mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua, manusia mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat dan lingkungan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses membimbing manusia dari kegelapan kebodohan menuju kecerahan pengetahuan. Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaannya.¹ Dengan pendidikan kita dapat mengetahui dan memahami permasalahan disekitar kita.

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. Selain itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntutan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung

¹ Nursyamsiyah Yusuf, *Ilmu Pendidikan*, (Tulungagung, Pusat Penerbitan dan Publikasi STAIN Tulungagung, 2000), hal. 1

unsur-unsur seperti guru, peserta didik, tujuan, dan sebagainya.² Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sekolah merupakan salah satu pendidikan yang bersifat formal.³ Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapat perhatian khusus dari pemerintah.

Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.⁴ Dengan demikian masa depan suatu bangsa bergantung pada kondisi pendidikan di masa sekarang.

Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bab 1 Pasal 1 menyebutkan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.⁵

Proses belajar mengajar melibatkan dua pelaku aktif, yakni guru dan siswa. Guru sebagai pendidik merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan.

² Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 6

³ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 14

⁴ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 15

⁵ Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Bandung : Citra Umbara, 2008), hal. 3

Siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh seorang guru.⁶

Guru merupakan objek dalam pendidikan dan guru merupakan ujung tombak dari semua pendidikan. Karena tanpa adanya seorang guru maka proses belajar mengajar akan tersendat dan tidak mampu untuk berjalan lancar. Dalam konteks ini, guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis, karena gurulah yang berada di barisan paling depan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya mencakup kegiatan pentransferan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan juga tauladan.

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.

Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita dan berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah. Selain itu, media jarang digunakan dalam pembelajaran sehingga pelajaran menjadi kering dan kurang bermakna.⁷

⁶ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal. 69-70

⁷ Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 75

Tentang hal ini dapat mempengaruhi terhadap kurangnya belajar dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang maksimal.

Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah satu mata pelajaran agama yang banyak mengedepankan nilai moral, estetika, akhlak, budi pekerti, serta pembuktian secara konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya bukti yang nyata, sistem pembelajaran Akidah Akhlak tidak akan berhasil, apalagi hanya ditunjang dengan teori saja dan bukan praktik. Jadi, pendidik dituntut untuk bisa membantu para peserta didik agar dapat memahami suatu materi pelajaran dengan cara memperlihatkan atau mempraktikkan secara langsung kejadian atau hal-hal yang terdapat di dalam materi Akidah Akhlak tersebut.

Strategi pembelajaran yang aktif, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan. Salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran yang relevan adalah metode bermain peran (*role playing*). Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui kegiatan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu.⁸ Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya

⁸ Mohammad Syrif Sumantri, *Strategi Pembelajaran "Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar"*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal 93

perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa.⁹

Penerapan metode bermain peran itu semua berdasarkan pengalaman. pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia sembilan atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas. Didalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal didalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai proses belajar mengajar di MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung, sudah berjalan baik. Namun dalam hal penyampaian materi pelajaran guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan memberikan ceramah. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton juga menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan sehingga menyebabkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan secara efektif. Tentunya hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.¹¹ Dalam hal ini terdapat kendala secara internal dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) yaitu peserta didik terlalu asik bermain sehingga konsentrasi menjadi

⁹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas di Abad Globalisasi*, (Malang : UIN Maliki Press, 2012), hal 45

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007), hal. 214

¹¹ Pengamatan Pribadi Proses Pembelajaran MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung pada tanggal 29 September 2018

berkurang dan kendala secara eksternal dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) terjadi keterbatasan waktu dalam pembelajaran.

Memperhatikan kondisi tersebut 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 sehingga tumbuhlah minat belajar siswa dan lebih menyukai mata pelajaran Akidah Akhlak, dan diharapkan dengan metode pembelajaran yang baru ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif sehingga nanti diharapkan hasil belajar siswa akan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Judul ini sekaligus menjadi bahasan penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Masih kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran sehingga peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan.
- b. Masih kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cenderung malas untuk belajar.
- c. Masih kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena metode pembelajaran yang kurang efektif sehingga mereka cenderung diam di kelas.
- d. Belum terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan akibat dari penyampaian materi pembelajaran yang monoton dan tidak menarik.

2. Pembatasan Masalah

Melihat permasalahan di atas, maka penelitian akan dibatasi pada keefektifan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Batasan

penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
- b. Sampel penelitian dilakukan pada siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
- c. Ruang lingkup penelitian ini adalah pada kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
- d. Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).
- e. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik berupa hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang timbul dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung ?

2. Adakah pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung ?
3. Adakah pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
3. Untuk menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak serta sebagai sumbangan untuk memperkaya pengetahuan ilmiah tentang pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*)

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk dijadikan pertimbangan dalam mengambil kebijakan terutama yang berkenaan dalam meningkatkan strategi pembelajaran Akidah Akhlak dan dapat dipergunakan sebagai masukan dalam perumusan kebijakan sebagai upaya peningkatan pendidikan serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan program kegiatan belajar mengajar di kelas, untuk mempermudah guru untuk menyampaikan bahan ajar dikelas, serta dapat digunakan sebagai referensi dalam menggunakan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan memberikan motivasi belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan di masa yang akan datang.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹² Adapun hipotesis kerja (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) (X) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik (Y_1) kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
2. Ada pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) (X) terhadap hasil belajar afektif peserta didik (Y_2) kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

¹² Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal.87

3. Ada pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) (X) terhadap hasil belajar afektif peserta didik (Y₂) kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.¹³

b. 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. 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.¹⁴

¹³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), hal. 87

¹⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 276

c. Pendidikan Akhlak

Pendidikan Akhlak adalah pendidikan yang menyangkut budi pekerti, tingkah laku, dan karakter peserta didik agar lebih baik dan terarah.¹⁵

2. Penegasan Operasional

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah metode pembelajaran yang sengaja dirancang untuk memecahkan sebuah masalah dengan cara memainkan peran sesuai dengan situasi yang telah dibuat untuk mendapatkan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman. Metode bermain peran ini dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaannya bahkan melepaskannya.

Hasil belajar adalah hasil dari kegiatan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrumen yang relevan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung yang akan diuji menggunakan tes. Tes tersebut terdiri dari soal tes dan angket.

¹⁵ Zahrudin dan Hasanuddin, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2004), hal. 1

Peneliti hanya memberikan perlakuan pada kelas IV Harun (kelas eksperimen) yakni dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*), sedangkan pada kelas IV Dzulkifli (kelas kontrol) peneliti tidak memberikan perlakuan apapun yakni hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saat proses pembelajaran di kelas. Setelah memberikan perlakuan, peneliti menguji hasil belajar peserta didik baik di kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan instrumen tes dan angket. Hasil tes dan angket tersebut digunakan peneliti untuk mengetahui : a) Ada tidaknya pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung, b) Ada tidaknya pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung, c) Ada tidaknya pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi.

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

1. Bagian Awal

Terdiri dari : halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Terdiri dari :

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 *Role Playing*, tinjauan tentang hasil belajar, tinjauan tentang Akidah Akhlak, 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, rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian, meliputi a) Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo, b) Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Afektif Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo, c) Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo.

BAB VI Penutup, meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.