

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pengertian 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 mulia yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Melalui pendidikan manusia bisa belajar melalui pengalaman dan latihan untuk mengembangkan dirinya menjadi makhluk yang semakin dewasa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagaimana diungkapkan oleh Chaplin *dalam dictionary of psychology* bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Belajar juga merupakan proses memperoleh respon sebagai adanya pelatihan khusus.<sup>2</sup>

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkaitan. Sehubungan dengan hal ini, Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu

---

<sup>1</sup> Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Citra Umbara, 2003) hal.7

<sup>2</sup> Muhibbin Syah, *Psykologi Pendidikan* (suatu pendekatan baru). (Bandung: PT Rosdakarya 1995), hal.90

berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri.<sup>3</sup>

Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar siswa dan mutu belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu yang ada dalam diri individu meliputi jasmani, rohani, dan kelelahan. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.<sup>4</sup> Hal ini sesuai dengan pendapat Syah (2004:144), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni: 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa. 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa. 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Salah satu faktor eksternal yang menentukan keberhasilan kegiatan belajar siswa di sekolah adalah faktor guru dan cara mengajarnya. Guru sangat berperan terhadap pembentukan perkembangan siswa. Guru harus menguasai ketrampilan mengajar. Namun, efektivitas pembelajaran oleh semua guru profesional bukan satu-satunya faktor utama. Sebagai guru

---

<sup>3</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hal.100

<sup>4</sup> Slameto, *Belajar Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta 2010), hal. 60

yang melaksanakan tugas secara profesional maka diperlukan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang dirumuskan.<sup>5</sup>

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.

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan dan didasarkan pada pembelajaran yang sudah ada.<sup>6</sup> Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan hasilnya dapat diandalkan, maka perbaikan pengajaran diarahkan pada pengelolaan proses pembelajaran. Dalam hal ini bagaimana peran strategi pembelajaran yang dikembangkan disekolah menghasilkan luaran pendidikan sesuai apa yang diharapkan.<sup>7</sup> Hal ini sesuai dengan pendapat Soemanto (1998:113-121) mengenai faktor yang mempengaruhi belajar,

---

<sup>5</sup> *Ibid...*

<sup>6</sup> Hamzah B Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal.135

<sup>7</sup> Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal.26

salah satunya yaitu faktor metode belajar 1) Kegiatan berlatih atau praktek 2) *Overlearning* dan *drill* 3) Resitasi selama belajar 4) Pengenalan tentang hasil-hasil belajar 5) Belajar dengan keseluruhan bagian 6) Penggunaan modalitas indra 7) Penggunaan media dalam belajar 8) Bimbingan dalam belajar 9) Kondisi-kondisi insentif.

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.<sup>8</sup> Hal ini sesuai dengan pengertian yang dikemukakan oleh Ahmad Syarifuddin dalam jurnal “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara” bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa secara aktual melalui dialog dan interaksi.<sup>9</sup> Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran “Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar”*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2015), hal.93

<sup>9</sup> Ahmad Syarifuddin, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara*, (Jurnal Raden Patah: Jurnal Ilmiah PGMI 2016),hal.31

<sup>10</sup> Mulyono, M.A., *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas di Abad Globalisasi*, (Malang: UIN Maliki Press,2012). Hal. 45

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 social 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.<sup>11</sup> Dengan menggunakan metode role playing dapat mendorong siswa memerankan tokoh yang sudah diatur sesuai yang ada di masyarakat sehingga dapat memahami materi dengan lebih matang karena mampu memerankan sendiri. Hal tersebut mempunyai harapan besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama di ranah kognitif dan afektif.

Berdasarkan observasi awal terhadap peserta didik MI Miftahul Falah Sukorejo, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Ilmu Akidah Akhlak penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat realistik, 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.<sup>12</sup>

Memperhatikan kondisi di atas maka perlu adanya suatu variasi yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan

---

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, ( Jakarta: PT Bumi Aksara,2007) Hal 214.

<sup>12</sup> Pengamatan awal Proses Pembelajaran di MI Miftahul Falah Sukorejo Pada tanggal 5 Maret 2019.

adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajarannya. Salah satu variasi yaitu perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Metode *Role Playing* hadir untuk bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui metode *role playing* peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>13</sup> Ketika bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana peserta didik untuk : (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, serta (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi peserta didik pada saat terjun di masyarakat kelak.<sup>14</sup>

Dengan berdasarkan uraian diatas, menarik untuk dilakukan penelitian supaya proses pembelajaran di materi realistic akidah ahklak berlangsung menarik dan hasil belajar siswa meningkat. Sebagai langkah awal untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang seperti itu, maka peneliti berencana melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung”**.

---

<sup>13</sup> Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*. (Jakarta: PT Bumi Aksara,2009), hal.26

<sup>14</sup> *Ibid.*,

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

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

- a. Dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak peserta didik menjadi kurang aktif.
- b. Dalam pembelajaran realistic guru menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik.
- c. Hasil belajar peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal.

### **2. Pembatasan Masalah**

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

- a. Metode *Role Playing* sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik.
- b. Hasil belajar berupa nilai kognitif dari mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo.
- c. Hasil belajar berupa nilai afektif dari mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo.

### C. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung?

2. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung?

3. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif dan afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo.

2. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo.

3. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif dan afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo.

#### E. Hipotesis Penelitian

.Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>15</sup> 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 hasil belajar kognitif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

b.  $H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

c.  $H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif dan afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

---

<sup>15</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009) hal.87

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ ), berbunyi :

a.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

b.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

c.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif dan afektif Akidah Akhlak peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

**F. Kegunaan 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 wawasan ilmiah, khususnya tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

2. Secara praktis

a. Bagi kepala MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo 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 MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

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

c. Bagi peserta didik di MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

d. 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**

### **1. Penegasan Konseptual**

#### *a. Metode Role Playing*

Secara umum metode bermain peran atau role playing adalah suatu teknik penyajian pelajaran dengan mendramakan atau memerankan

tingkah laku dalam hubungan sosial oleh para siswa (sekelompok siswa). Dalam role playing, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Secara bersama-sama siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Guru dan siswa dalam bercerita memainkan perwatakan tokoh-tokoh di suatu cerita yang disukai anak dan merupakan daya tarik yang bersifat universal.<sup>16</sup>

**b. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif merupakan peningkatan peserta didik yang meliputi ingatan, mengembangkan intelektual, dan keterampilan intelektual. Ranah ini lebih dikenal dengan taksonomi Bloom yang diperbaiki oleh Anderson dan Krathwohl yang membagi kemampuan kognitif menjadi 6 tingkatan yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5) dan menciptakan (C6).<sup>17</sup>

**c. Hasil Belajar Afektif**

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat

---

<sup>16</sup> Moslihatoen R, *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal.159

diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran agama disekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran agama Islam yang di terimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru pendidikan agama Islam dan sebagainya.

## **2. Penegasan Operasional**

### **a. Metode *Role Playing***

Metode role playing atau bermain peran dilakukan dengan mengarahkan peserta didik untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, peserta didik lain yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum pesan tersembunyi dan mengevaluasi permainan peran.

### **b. Hasil Belajar Kognitif**

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

c. **Hasil Belajar Afektif**

Secara skematik kelima jenjang afektif sebagaimana telah di kemukakan dalam pembicaraan diatas, menurut A.J Nitko (1983) dapat di gambarkan sebagai berikut “Ranah afektif tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, karena dalam ranah afektif kemampuan yang diukur adalah: Menerima (memperhatikan), Merespon, Menghargai, Mengorganisasi, dan Karakteristik suatu nilai”.

Skala yang digunakan untuk mengukur ranah afektif seseorang terhadap kegiatan suatu objek diantaranya skala sikap. Hasilnya berupa kategori sikap, yakni mendukung (positif), menolak (negatif), dan netral. Sikap pada hakikatnya adalah kecenderungan berperilaku pada seseorang. Ada tiga komponen sikap, yakni kognisi, afeksi, dan konasi. Kognisi berkenaan dengan pengetahuan seseorang tentang objek yang dihadapinya. Afeksi berkenaan dengan perasaan dalam menanggapi objek tersebut, sedangkan konasi berkenaan dengan kecenderungan berbuat terhadap objek tersebut. Oleh sebab itu, sikap selalu bermakna bila dihadapkan kepada objek tertentu.

Skala sikap dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolaknya, melalui rentangan nilai tertentu. Oleh sebab itu, pernyataan yang diajukan dibagi ke dalam dua kategori, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Salah satu skala sikap yang sering digunakan adalah skala Likert. Dalam

skala Likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan, baik pernyataan positif maupun negatif, dinilai oleh subjek dengan sangat setuju, setuju, tidak punya pendapat, tidak setuju, sangat tidak setuju.

## H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan dari skripsi 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 hasil belajar kognitif, tinjauan tentang hasil belajar psikomotorik, tinjauan tentang Aqidah 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

BAB V Pembahasan, meliputi pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik MI Miftahul Falah Sukorejo

Karangrejo Tulungagung, perbedaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar kognitif Aqidah Akhlak peserta didik MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung, perbedaan metode Role Playing terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik MI Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.