BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha 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 waktu untuk dapat menikmati hasilnya. Untuk itu diperlukan usaha dan penerapan sistem yang tetap, cermat dan sistematis agar dapat menampakkan hasil yang optimal.[2] 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.

Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara. Pendidikan dapat diperoleh baik pendidikan formal, pendidikan informal maupun pendidikan non formal. Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Adapun sekolah merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang bersifat formal. Secara sistematis sekolah merencanakan berbagai

[2] Suddin Bani, *Pendidikan Karakter Menurut Al Gazali*, (Makassar: Alauddin Pers, 2011), hal.5.

lingkungan, yaitu lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar.[3]

Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan Nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 yang berbunyi :

> 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.[4]

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.

Cara meningkatkan kualitas manusia salah satunya dengan jalan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses bimbingan, tuntutan atau pimpinan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.[5]

---

[3] Muhamad Zaini, *Pengembangan Kurikulum : Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2008), hal.14.

[4] Undang-undang RI No.Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Citra Umbara, 2008).hal.3.

[5] Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal.3.

Proses pembelajaran 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.[6]

Salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah siswa secara aktif mengambil bagian dalam kegiatan yang dilaksanakan. Untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan yang pertama-tama harus ada pendorong untuk mewujudkan kegiatan itu. kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu itu disebut motivasi. Sebenarnya kegiatan atau tingkah laku individu bukanlah kegiatan yang terjadi begitu saja, akan tetapi ada faktor yang mendorongnya dan selalu ada sasaran yang akan dicapai sebagai tujuan.

Melihat kehidupan sehari-hari dengan mudah kita menemui orang-orang yang berhasil dalam usahanya disamping juga orang-orang lain yang mengalami kegagalan. Keberhasilan dan kegagalan itu tidak selamanya disebabkan oleh perbedaan kemampuan yang mereka miliki tetapi justru lebih sering disebabkan oleh perbedaan motivasi yang berbeda. Jadi setiap orang

---

[6] Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.4.

harus mempunyai motivasi dari dalam dirinya maupun dari orang lain sehingga dapat mencapai keberhasilan.[7]

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap indvidu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.[8] Definisi tersebut menunjukan bahwa motivasi intrinsik tersebut timbul karena dalam diri seseorang telah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, misalnya keinginan untuk mengetahui, keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu dan lain-lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul karena adanya dorongan dari luar individu yang tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, jadi siswa akan belajar jika ada dorongan dari luar seperti ingin mendapatkan nilai yang baik , hadiah dan lain-lain bukan karena semata-mata ingin mengetahui sesuatu.

Dari penjelasan diatas motivasi intrinsik maupun ekstrinsik keduanya dapat menjadi dorongan untuk belajar. Namun tentunya agar aktivitas dalam belajarnya memberi kepuasan atau ganjaran di akhir kegiatan belajarnya, maka sebaliknya motivasi yang mendorong siswa untuk belajar adalah intrinsik. Karena motivasi intrinsik lebih murni serta tidak tergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain. Kekurangan atau ketiadaan motivasi, baik

---

[7] Sulistyorini, *Manajemen Pendidikan Islam*, Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat, 2006), hal .193.

[8] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2010). Hal. 89-91.

yang bersifat internal maupun eksternal akan menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

Pembelajaran adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengertian interaksi mengandung unsur saling memberi dan menerima. Dalam setiap pembelajaran ditandai sejumlah unsur, yaitu: tujuan yang hendak dicapai, peserta didik dan pendidik, bahan pelajaran, metode yang digunakan untuk menciptakan situasi belajar mengajar, dan penilaian yang fungsinya untuk menetapkan seberapa jauh ketercapaian tujuan. Istilah belajar sendiri berarti suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumberbelajar. Sumber belajar dapat berupa buku, lingkungan, pendidik atau sesama teman.[9]

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam adalah kurangnya perhatian pendidik agama terhadap penggunaan metode mengajar, umumnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik yang pada akhirnya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika metode yang digunakan benar-benar tepat, karena antara pendidikan dengan metode saling berkaitan. Disini pendidik sangat berperan penting dalam membimbing

---

[9] Hafni Ladjid, *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat, PT. Ciputat Press Group, 2005), hal. 112.

peserta didik ke arah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Maka dari itu, pendidik agama pada mata pelajaran Al-Quran Hadis tertantang untuk bisa menyempaikan materi secara efisien dan efektif serta dapat membuat peserta didik menjadi fokus dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Agar pembelajaran Al-Quran Hadis berhasil dengan baik, metode yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

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 terasa menyenangkan 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 dalam pembelajaran Al-Quran Hadis.

Berdasarkan uraian di atas peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "***Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Quran Hadis Peserta Didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar."*** Penelitian ini memang sangat perlu dilakukan guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga untuk para guru agar lebih kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa dengan

penggunaan komunikasi yang baik. Dengan demikian siswa akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identfikasi Masalah

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

a. Guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran Al-Quran Hadis sehingga peserta didik menjadi kurang aktif.
b. Guru sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik.
c. Beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.
d. Metode yang membuat siswa aktif seperti metode *role playing* belum diterapakan dalam proses pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang diidentifikasi, penelitinmembatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

a. Metode *role playing* sebagai upaya untuk mencipatakan kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan.
b. Motivasi belajar yang dimaksud adalah untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.
c. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Quran Hadis belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar?
2. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar?
3. Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Penulis sangat berharap penelitian ini bisa memberikan beberapa manfaat, adapun manfaat yang diharapkan terbagi menjadi dua yaitu :

1. Secara teoritis

   Hasil penelitan ini berguna untuk memberikan kontribusi berupa memperkaya khazanah ilmiah,khususnya tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Madrasah Aliyah (MA).

2. Secara Praktis

   a. Bagi kepala sekolah MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar

      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 MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar

      Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi sebagai masukan kepada seluruh guru khususnya guru Pendidikan Agama Islam agar dapat menerapkan metode *Role Playing* secara baik dalam penanaman buadaya religius pada peserta didik.

   c. Bagi Siswa MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar

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

d. Bagi Peneliti yang akan datang.

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

e. 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 atau pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori. Adapun hipotesis berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

Hipotesis kerja atau alternatif (Ha) dari penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap motivasi belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat.

Hipotesis null atau nihil (Ho) dari penelitian ini adalah:

1. Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap motivasi belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat.
2. Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat.
3. Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau terjadi penafsiran istilah terhadap judul penelitian ini, maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. 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.[10]

[10] Anton M, Moelino, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud,* (Jakarta : Balai Pustaka, 2005), hal. 849.

b. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.[11]

c. 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.[12]

d. 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.[13]

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

---

[11] Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Algesindo, 1989), hal. 61.

[12] Sardiman AM , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : CV. Rajawali, 1988), hal. 75.

[13] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru.* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal.276.

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 penilitian 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 purapura 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

Sistematika pembahasan ini dibuat untuk mempermudah penulisan di lapangan sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematik dan menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penulisan yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah :

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

BAB I Pendahuluan, meliputi (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, meliputi (a) metode, (b) metode *role playing*, (c) motivasi belajar, (d) hasil belajar, (e) mata pelajaran Al-Quran hadis. Kemudian (f) penelitian terdahulu untuk membandingkan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul dan kerangka berfikir (g) kerangka berpikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian, meliputi (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, , sampel dan sampling, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi (a) deskripsi data, (b) pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, meliputi pembahasan mengenai masalah yang diteliti yaitu "*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar.*"

BAB VI 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, surat ijin, data tentang sekolah, daftar riwayat hidup.