

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia hingga saat ini masih digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan kecerdasan sumber daya manusia yang lebih baik. Pendidikan adalah suatu proses belajar yang dilaksanakan secara terus menerus dengan berbagai suatu kegiatan sehari-hari untuk mengembangkan diri pribadi di dalam suatu hal pengetahuan. Pendidikan sangat penting karena merupakan awal bagi anak bangsa untuk melatih mereka mengasah kemampuan mulai dari membaca, menulis dan berhitung. Agar mencapai tujuan pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Pemerintah disini juga merumuskan dalam undang-undang republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan yaitu :

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.<sup>1</sup>

Melihat dari undang-undang di atas untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia serta menciptakan suatu sistem pembelajaran yang aktif, maka di

---

<sup>1</sup> Tim Redaksi Fokusmedia, *Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional 2006)*, (Bandung: Fokusmedia, 2006), hal. 2

dalam proses pembelajaran tersebut harus memiliki sistem yang kompetitif, kreatif dan inovatif. Terutama dengan adanya kreatifitas di dalam proses pembelajaran akan menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Di dalam ajaran agama sebagai pedoman hidup manusia juga menganjurkan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar kreatif. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al-Maidah Ayat 35:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman bertakwalah kepada Allah SWT dan carilah wasilah (jalan/metode) untuk mendekati diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung (Q.S Al-Maidah Ayat 35 ).<sup>2</sup>

Ayat tersebut di dalamnya terkandung makna tentang kehidupan manusia yang pada hakikatnya diciptakan Allah SWT dengan tujuan agar manusia senantiasa melaksanakan perintah-perintahnya yaitu manusia harus belajar. Pada pembelajaran membahas mengenai penggunaan metode untuk menghantarkan tercapainya pendidikan yang dicita-citakan. Jadi, di sini dapat disimpulkan bahwa manusia tidak bisa terlepas dari belajar dan metode yang menarik perhatian peserta didik.

Belajar adalah sebagai upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru dan lain sebagainya. Dengan kata lain, sebagai kegiatan psikofisik untuk menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran adalah usaha kondusif agar berlangsungnya kegiatan dan

---

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Proyek Penggandaan Kitab Suci Al-Quran, 1992) hal. 412

menyangkut *transfer of knowledge*, serta mendidik.<sup>3</sup> Dengan demikian, belajar dan pembelajaran adalah dua hal kegiatan interaksi edukatif.

Belajar mengajar ini di dalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Pada proses belajar mengajar sangat berkaitan antara pendidik, banyaknya peserta didik, waktu pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan. Disini waktu pembelajaran menentukan metode pembelajaran apa yang akan digunakan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang bisa diterima oleh peserta didik dengan mudah.

Tujuan dari metode pembelajaran supaya materi mudah dipahami ini di dalamnya terdapat motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator pendukung.<sup>4</sup> Dengan demikian, bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arahan kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuannya dapat tercapai, dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan

---

<sup>3</sup> Sudirman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta Raja Grafindo Persada, 2000) hal. 53

<sup>4</sup> Hamzah dan Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2014) hal.

aktivitas belajar.<sup>5</sup> Jadi pada dasarnya didalam pembelajaran itu tidak bisa terlepas dari motivasi dalam diri pribadi dan pendidik dalam menciptakan proses yang menyenangkan bagi peserta didik.

Sebelumnya kenapa peneliti memilih MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung sebagai lokasi penelitian, karena peneliti menilai kalau peserta didik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung terdapat beberapa kendala yang terjadi pada proses pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam, salah satunya yakni kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik
2. Tidak melibatkan peserta didik di dalam pembelajaran.
3. Peserta didik menganggap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat menjenuhkan.

Peneliti disini menganggap bahwa metode pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat berperan aktif, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah metode *role playing*. Dalam metode *role playing* peserta didik dapat bekerja di dalam tim yang heterogen. Peserta didik tersebut diberikan tugas untuk memerankan suatu karakter tertentu. Metode *role playing* juga mampu membentuk peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran peserta didik belajar konsep

---

<sup>5</sup> Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) hal. 128

peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peneliti disini akan meneliti kepada peserta didik kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Hal ini sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut guna memberikan informasi pengetahuan mengenai metode *role playing*. Terkait dengan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung”.

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

### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

- a) Kegiatan pembelajaran yang bersifat kurang variatif
- b) Rendahnya semangat belajar peserta didik pada proses pembelajaran
- c) Keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sangat rendah.
- d) Kurangnya pemahaman mengenai pengaruh metode *role playing* yang membuat pembelajaran jadi menyenangkan.

---

<sup>6</sup> Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, ( Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) hal. 26

## 2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka peneliti membatasi masalah terkait sebagai berikut:

- a) Variable bebas pada penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing*
- b) Variable terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar
- c) Populasi yang digunakan pada penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung
- d) Sampel penelitian dilakukan pada kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung
- e) Ruang lingkup penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah. Rumusan masalah yang peneliti ajukan :

1. Adakah pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk menjelaskan besar pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaatnya diantaranya yaitu :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dijadikan sebagai sarana untuk mengaktualisasikan berbagai ilmu pengetahuannya.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini dijadikan untuk menambah wawasan pengetahuan supaya pada pembelajaran kedepannya bisa lebih optimal dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

3. Bagi Peserta didik

Penelitian ini supaya memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang telah diajarkan serta motivasi belajar bagi peserta didik.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>7</sup> Maka yang dimaksud hipotesis yaitu kesimpulan yang masih perlu disempurnakan dengan cara melalui penelitian untuk pembuktiannya.

Di dalam penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis untuk motivasi belajar sebagai berikut :

Ada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

## G. Penegasan Istilah

Penulis disini mengemukakan didalam penegasan istilah yang dilihat sebagai hal utama agar tidak terjadi kesalahan penafsiran oleh pembaca ketika membaca isi yang ada skripsi ini.

### 1. Metode pembelajaran *role playing*

Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara yang dirancang oleh subjek yang diterapkan secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan di dalam kelas.

### 2. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah faktor psikologi yang bersifat non-intelektual. Peranannya menumbuhkan gairah atau semangat belajar yang dipengaruhi oleh internal maupun eksternal. Peserta didik yang mempunyai motivasi

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 96

yang kuat, maka mempunyai energi untuk giat melaksanakan kegiatan belajar.

### 3. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang mengajarkan pengetahuan tentang perubahan dan perkembangan masyarakat islam dari masa lampau sampai masa sekarang. perlu diketahui bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini dipelajari bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

## H. Sitematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada skripsi ini kajian penelitiannya menjadi enam bab dan pada setiap bab memiliki sub bab sebagai perincinya. Sistematika pembahasannya antara lain :

Bab I, merupakan pendahuluan, pada bagian ini meliputi beberapa sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, Identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II, merupakan isi dari landasan teori yang meliputi Tinjauan tentang metode *role playing*, tinjauan tentang motivasi belajar, tinjauan tentang SKI, Kajian penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

Bab III, memuat tentang metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian. Pada bab ini dijelaskan tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrument, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.

Bab IV, pada bab ini memuat tentang analisis hasil penelitian. Dalam bab ini peneliti membahas tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V, dalam bab ini memuat pembahasan, yang menjelaskan mengenai temuan-temuan penelitian yang dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI, penutup. Bab ini merupakan bab terakhir yang berisis tentang kesimpulan dan saran-saran.