

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern seperti sekarang moral (akhlak) peserta didik semakin merosot dikarenakan teknologi yang berkembang pesat. Rasa toleransi antar sesama juga berkurang karena banyak peserta didik yang kurang memiliki semangat dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) salah satunya mata pelajaran akidah akhlak.¹

Pada dasarnya mata pelajaran akidah akhlak merupakan bagian dari ajaran Islam karena di dalamnya akan dipelajari hal-hal yang pokok, seperti masalah aqidah atau keyakinan yang benar dan contoh-contoh akhlak yang terpuji yang harus dimiliki, serta akhlak yang tercela yang harus di jauhi dan ditinggalkan.

Aqidah akhlak di lembaga pendidikan merupakan salah satu implementasi dari jiwa pendidikan islam dan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Pendidikan Agama Islam terutama dalam pendidikan dasar. Hal ini disebabkan karena aqidah akhlak sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif di era globalisasi dan krisis multidimensional bangsa dan negara Indonesia.²

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya agama Islam adalah kurangnya perhatian pendidik agama terhadap penggunaan metode mengajar, umumnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga

¹ Euis Darmawati, SOS Kemrosotan Ahklak Generasi Muda Kita, (wartakota: Bekasi, 2014)

² Menteri Agama Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Ibtida'iyah*, (Jakarta, 2008), hal 18

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. Pendidik sangat berperan penting dalam membimbing peserta didik ke arah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Maka dari itu, pendidik agama pada mata pelajaran akidah akhlak tertantang untuk bisa menyampaikan materi secara efisien dan efektif serta dapat membuat peserta didik menjadi fokus dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Agar pembelajaran akidah akhlak berhasil dengan baik, metode yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Banyak guru yang kurang menguasai berbagai model pembelajaran yang sesuai perkembangan peserta didik dan sesuai dengan teori pendidikan yang baru, kegiatan peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan saja padahal peserta didik dituntut untuk berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.³ Dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model *role playing* (bermain peran).

Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan terkait dengan pengelolaan peserta didik, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar, dan penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Upaya yang dilakukan pendidik untuk mengembalikan semangat peserta didik dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) salah satunya mata pelajaran akidah akhlak. Mata Pelajaran akidah akhlak memberikan kontribusi yang berarti dalam membentuk religius pada diri peserta didik, yakni terciptanya mental akhlak dan kekuatan akidah yang kokoh yang teraplikasikan dalam sikap keagamaan di berbagai dimensi kehidupan. Oleh karena

³ Paul Suparno, *Pendidikan Manusia Indonesia*, (Jakarta: Kompas, 2004), hal 129

⁴ Suryono dan Hariyanto, *Implementasi belajar dan pembelajaran*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya,2015), hal 85

itu mata pelajaran aqidah akhlak sangat diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang memiliki religiusitas yang tinggi, yang beraqidah dan berakhlak mulia yang mampu mengaplikasikan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Model *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan dengan memerankannya selaku tokoh hidup atau benda mati. Dalam penerapan model *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka motivasi dan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil dan motivasi belajar peserta didik telah dibuktikan dengan adanya penerapan pembelajaran menggunakan model *role playing*.

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita siswa.

Hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar secara kuantitatif dan kualitatif sebagai prestasi belajar yang dicapai peserta didik setelah pembelajaran. Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan.⁵

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya model *role playing* mempunyai daya tarik tersendiri dalam motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena

⁵ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta:PT.Bumi Aksara,2009), hal 26

itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Motivasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran aqidah akhlak masih kurang.
- b. Masih kurangnya hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal.
- c. Rendahnya karakteristik akhlak peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pembatasan masalah

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

- a. Penggunaan model *role playing* (bermain peran) untuk memotivasi peserta didik kelas VII di MTsN 2 Blitar dalam mempelajari akidah akhlak.
- b. Pengaruh penggunaan model *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model *role playing* (bermain peran) terhadap motivasi peserta didik untuk mempelajari akidah akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar?

2. Adakah pengaruh penggunaan model *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar?
3. Adakah pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui adanya motivasi belajar peserta didik setelah penerapan model *role playing* di MTsN 2 Blitar?
2. Untuk mengetahui adanya hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *role playing* di MTsN 2 Blitar?
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak MTsN 2 Blitar?

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan mengenai pengaruh model *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik bisa mendapatkan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain-main dan melakukan hal-hal yang mereka sukai. Selain bisa menyegarkan suasana belajar juga akan mempercepat proses transformasi ilmu

di dalamnya. Dengan menggunakan metode baru ini diharapkan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam proses belajar yang selalu sama dan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar.

b. Bagi Pendidik

Menjadi bahan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik serta menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana pengaruh dan penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran Akidah Akhlak.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya, maka hipotesis yang menjadi jawaban sementara dalam penelitian ini adalah “Model *role playing* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTsN 2 Blitar”. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a), berbunyi:

- a. (H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan model *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTsN 2 Blitar.

- b. (H_a) : Terdapat perbedaan yang signifikan model role playing terhadap motivasi belajar peserta pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTsN 2 Blitar.
 - c. (H_a) : Terdapat perbedaan yang signifikan model role playing terhadap hasil belajar peserta pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTsN 2 Blitar.
2. Hipotesis Nol (H_o), berbunyi:
- a. (H_o) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model role playing terhadap motivasi dan hasil belajar peserta pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTsN 2 Blitar.
 - b. (H_o) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan model role playing terhadap motivasi belajar peserta pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTsN 2 Blitar.
 - c. (H_o) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan model role playing terhadap hasil belajar peserta pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTsN 2 Blitar.

G. Penegasan Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman karena perbedaan penafsiran maka dijelaskan tentang maksud yang terkandung dalam judul penelitian ini yakni:

1. Definisi Konseptual

a. Model role playing (bermain peran)

Model role playing (bermain peran) menekankan kenyataan dimana peserta didik turut serta dalam memainkan peran dalam mendramatisasikan sesuatu. Model role playing dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. Pengembangan

imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya selaku tokoh hidup atau benda mati.⁶

Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat peserta didik lebih meresapi perolehannya dan lebih mudah dalam menerima materi yang diajarkan.

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita siswa.⁷

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar secara kuantitatif dan kualitatif sebagai prestasi belajar yang dicapai peserta didik setelah pembelajaran.⁸

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan.

d. Mata pelajaran akidah ahklak

Mata pelajaran akidah ahklak adalah pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mau menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam tentang akhlak baik yang berhubungan dengan manusia dengan Allah,

⁶ Sri Narti. *Kumpulan contoh laporan hasil penelitian tindakan bimbingan konseling (PTBK)*, (Deeplubish: Yogyakarta.2019) hal 659

⁷ Margono Slamet, *Membentuk pola Perilaku Pembngunan*, (Madison: IPB Prs, 2003), hal 21

⁸ Syafaruddin, dkk. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. (Deeplubish: Yogyakarta,2019) hal 79

manusia dengan dirinya sendiri, manusia dengan sesama manusia dan manusia dengan alam lingkungan.⁹

2. Definisi Operasional

Secara operasional, yang dimaksud dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan model role playing terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak MTsN 2 Blitar” adalah penelitian ilmiah yang menekankan pada pengaruh penerapan Pengaruh model *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlaq. Penerapan model role playing diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara operasional adalah memotivasi peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Khususnya dalam penerapan model role playing dalam mata pelajaran akidah akhlak.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut:

1. **Bab I Pembahasan**, pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.
2. **Bab II Landasan Teori**, pada bab ini berisi tentang landasan teori yang membahas pengaruh model *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak.

⁹ Haidar Daulay, *Pendidikan Islam dalam Sistem Nasional di Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal

3. **Bab III Metode Penelitian**, pada bab ini berisikan prosedur penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan, variabel penelitian, populasi, sampel, sampling serta membahas kisi-kisi instrumen, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. **Bab IV Hasil Penelitian**, pada bab ini berisikan hasil dari penelitian yang terdiri atas keadaan mengenai situasi MTsN 2 Blitar yang meliputi sejarah berdirinya sekolah, keadaan gedung, administrasi sekolah, dll. Selain itu juga berisikan laporan hasil angket keadaan siswa mengenai perancangan program tersebut.
5. **Bab V Pembahasan**, pada bab ini berisi analisis data yang memuat data hasil penelitian yang meliputi data angket, data observasi dan data dokumentasi.
6. **Bab VI Penutup**, pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.