

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin keberhasilan dan kelangsungan hidup Bangsa dan Negara disegala bidang pembangunan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.<sup>1</sup> Pada dasarnya pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam upaya membantu anak didik mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi tersebut bisa berlangsung dilingkungan pendidikan seperti keluarga,sekolah dan masyarakat.<sup>2</sup>

Ranah pengetahuan yang terdapat pada pendidikan merupakan bagian dari upaya membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna, baik secara individu maupun secara kelompok. Seperti yang tertera dalam UU. No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 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

---

<sup>1</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 15

<sup>2</sup> Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum : Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2006), hal 1

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>3</sup>

Melalui pendidikan diharapkan dapat ditumbuhkan kemampuan untuk menghadapi tuntutan objektif masa kini, baik tuntutan dari dalam maupun tuntutan karena pengaruh dari luar masyarakat yang bersangkutan.<sup>4</sup> Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar disekolah yaitu kualitas guru, metode pengajarannya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, fasilitas sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata tertib disekolah, materi pelajaran, dan sebagainya.<sup>5</sup>

Sekolah merupakan sarana untuk melaksanakan pendidikan, dengan harapan bisa menyiapkan peserta didik memasuki masa depan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan yang paling pokok untuk menilai berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan yang banyak bergantung pada pendidik.

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Pemerintah RI, *UU.RI. no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2008), hal. 2

<sup>4</sup> Umar Tirtahadja, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta : PT Asdi Mahasetya, 2009), hal.129

<sup>5</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta,2005), hal. 172

<sup>6</sup> Thursan Hakim, *Belajar secara Efektif*, (Jakarta: Niaga Swadaya, 2000), hal.1

Faktor utama lain yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah guru. Guru merupakan ujung tombak dalam dunia pendidikan, karena tanpa adanya guru maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan secara maksimal. Proses belajar mengajar merupakan aktivitas guru dengan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan. Di dalam proses interaksi belajar mengajar tidak hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran melainkan juga penanaman sikap dan nilai pada diri peserta didik. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.<sup>7</sup>

Selain pembelajaran, komponen utama yang ada dalam dunia pendidikan adalah guru. Dunia pendidikan tak pernah lepas dari peranan guru. Guru dalam konteks pendidikan memiliki peranan yang sangat besar dan strategis. Guru merupakan ujung tombak dari semua pendidikan. Karena disinilah guru yang akan membimbing, dan mentransferkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki serta mendidik mereka dengan nilai-nilai yang positif agar terwujud pendidikan yang berkualitas. Guru sebagai seorang yang digugu dan ditiru, harus bisa menjadi teladan bagi anak didiknya serta memberi contoh yang terbaik bagi peserta didiknya. Mengajar, mendidik, membimbing, bahkan menilai anak didiknya.<sup>8</sup> Guru juga mempunyai tugas merumuskan tujuan pembelajaran atau indikatornya, menyusun materi

---

<sup>7</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 4

<sup>8</sup> Nini Subini, *Awas, Jangan Jadi Guru Karbitan!*.(Jakarta: Javalitera, 2012), hal 5

pembelajaran yang sesuai dengan minat, kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Guru juga memilih metode dan media yang bervariasi serta menyusun alat evaluasi.<sup>9</sup>

Pemilihan atau perubahan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi peserta didik diperlukan agar proses pembelajaran berjalan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih metode dan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar peserta didik, karena metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukannya, guru harus menggunakan metode yang tidak saja membuat proses pembelajaran menarik, tapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk beraktivitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Guru disamping sebagai pendidik, juga sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, ketrampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian baik dan bisa membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul,

---

<sup>9</sup> Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum ...*, hal 130

<sup>10</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), cet.7, hal.3

perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai masa *khulafa al rasyidin*. Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.<sup>11</sup>

Salah satu tujuan dari pembelajaran SKI di Madrasah Ibtida'iyah adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah islam, dan meneladani tokoh-tokoh berprestasi serta mengaitkannya.<sup>12</sup> Kemampuan peserta didik tersebut termanifestasikan dalam capaian kompetensi kognitif sesuai yang diharapkan.

Praktik di lapangan ternyata tidak selamanya sesuai dengan harapan. Salah satunya di Madrasah Ibtidaiyah Al Ishlah Gondang Tulungagung. Dokumentasi hasil belajar SKI peserta didik kelas V MI Al-Ishlah Gondang Tulungagung yang berjumlah 31 anak, hanya beberapa anak yang nilainya memenuhi KKM yang ditetapkan yakni 75. Dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 31 anak, yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 9 anak. Sisanya sebanyak 22 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM dan

---

<sup>11</sup> M. Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Direktorat Jendral Pendidikan Islam: Kementerian Agama RI, 2012), hal.13

<sup>12</sup> Department Agama, *Kurikulum KTSP 2006*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2006), hal. 25

tidak tuntas dalam belajarnya. Adapun dokumen selengkapnya sebagaimana terlampir.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung mulai dari cara pendidik dalam menjelaskan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan juga peserta didik yang cukup kondusif dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang ada di sekolah ini, yaitu: (1) Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan guru cenderung menggunakan model konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukan, (2) Peserta didik terkadang ramai dan bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. (3) Peserta didik mengalami kesulitan dalam materi Perjuangan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah. (4) Metode pembelajaran yang diterapkan guru hanya ceramah, tanya jawab dan penugasan saja, (5) Peserta didik lebih banyak menunggu informasi dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan, (6) Rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Dok.Nilai peserta didik kelas V MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung, pada 2 Januari 2017

<sup>14</sup> Hasil observasi pribadi di MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung pada 2 Januari 2017

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penerapan metode pembelajaran ini akan menambah pemahaman dan kemampuan peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik bisa lebih baik dari sebelumnya. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan yakni metode pembelajaran *Role Playing*.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Metode juga sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran.<sup>15</sup> *Role playing* atau peran (*role*) dapat diartikan cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.<sup>16</sup>

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Sebagai seorang guru hendaknya terus memperbaharui pengetahuannya dan mampu memilih serta menggunakan berbagai metode pembelajaran. Guru

---

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal.75

<sup>16</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama). Hal.80

harus kreatif dalam mengatur suasana kelas sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan dengan hal tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pokok Bahasan Perjuangan Khalifah Abu Bakar Ash Shiddiq dalam Berdakwah pada Peserta Didik Kelas V MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran SKI pokok bahasan perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah pada peserta didik kelas V MI Al-Ishlah Gondang Tulungagung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar SKI pokok bahasan Perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada peserta didik kelas V MI Al-Ishlah Gondang Tulungagung?

## **C. Tujuan Penelitian**

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



1. Mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran SKI pokok bahasan perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah pada peserta didik kelas V MI Al-Ishlah Gondang Tulungagung.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar SKI pokok bahasan Perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada peserta didik kelas V MI Al-Ishlah Gondang Tulungagung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

1. Bagi peserta didik

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat semakin mudah menyerap materi yang dipelajari dan memperoleh pemahaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat mengembangkan metode pembelajaran dalam mata pelajaran SKI pada Madrasah Ibtidaiyah.

3. Bagi Kepala Madrasah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan bisa menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran bagi

sekolah dan sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk terciptanya pembelajaran yang optimal.

4. Bagi peneliti berikutnya

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan peneliti berikutnya dapat menggunakannya sebagai acuan atau referensi bagi pelaksanaan penelitian lain yang sejenis.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini berbunyi: “Jika metode pembelajaran *role playing* ini diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan perjuangan khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah secara optimal, maka hasil belajar peserta didik kelas V MI Al-Ishlah Tiudan Gondang Tulungagung dapat ditingkatkan”.

### **F. Penegasan Istilah**

#### **1. Penegasan Konseptual**

a. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperankan.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal.80

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik yang diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>18</sup>

c. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Satu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan islam, baik dari segi gagasan atau ide-ide, konsep, lembaga maupun operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini.<sup>19</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Agar terdapat kesamaan persepsi antar pembaca dan peneliti mengenai beberapa konsep yang diteliti, peneliti merasa perlu menegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

a. Metode pembelajaran *role playing*

Metode *role playing* dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran melalui penguasaan bahan-bahan yang digunakan untuk bisa menguasai pelajaran yang di ajarkan. *Role playing* di sini siswa dituntut untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan dari tokoh dalam cerita.

---

<sup>18</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 54

<sup>19</sup> Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001) hal.8-9

#### b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian dari proses pembelajaran yang telah diujikan kepada siswa, yang dapat berbentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar dimaksud diperoleh melalui penilaian dengan instrumen tes.

### G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi secara garis besar di bagi menjadi tiga bagian, yaitu terdiri dari bagian awal, bagian utama atau inti dan bagian akhir. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bagian awal, menunjukkan identitas peneliti dan identitas penelitian yang dilakukan. Dimana komponennya meliputi halaman judul, abstrak penelitian, persetujuan pembimbing, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan lampiran.

Bagian utama, menjelaskan inti dari kegiatan penelitian, meliputi:

1. Bab I Pendahuluan. Pendahuluan ini bertujuan untuk memberi pengantar kepada pembaca dalam memahami isi laporan penelitian.
2. Bab II Kajian Pustaka. Kajian tentang Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtida'iyah, Kajian tentang Metode Pembelajaran *Role Playing*, Kajian tentang Hasil Belajar, Pembelajaran SKI dengan Metode *Role Playing*, Kajian penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.
3. Bab III Metode Penelitian. Berisi tentang pendekatan dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik

pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Berisi tentang paparan data atau temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk topik sesuai dengan pernyataan-pernyataaan penelitian dan hasil analisis data.
5. Bab V Penutup. Memuat tentang kesimpulan dan saran-saran.

Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, dan daftar riwayat hidup.