

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting di dalam meningkatkan sumber diri dengan lingkungannya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses daya manusia. Pendidikan merupakan proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran.

Realita dewasa ini, proses pembelajaran dikelas berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan, diantaranya adanya tuntutan kepada siswa untuk menguasai materi dan fakta-fakta, hal ini juga membuat pembelajaran kurang bermakna, karena penguasaan atau banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman materi pada materi yang mereka kuasai tersebut.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling kokoh dan yang paling penting. Ada dua indikator yang dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan suatu proses pendidikan yaitu, adanya pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru, dan adanya ketercapaian atau keberhasilan siswa dalam memahami kompetensi pembelajaran sebagaimana yang ditentukan.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru, pada proses pembelajaran dikelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktivitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan.²

Salah satu problematika dalam pelaksanaan pendidikan agama Islam yaitu pada aspek metodologi pembelajaran, guru masih bersifat normatif, teoritis dan kognitif yang mana kurang mampu mengaitkan serta berinteraksi dengan materi-materi pelajaran yang lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Furchan (1993) menjelaskan bahwa "Penggunaan metode pembelajaran PAI di sekolah kebanyakan masih menggunakan cara-cara pembelajaran tradisional, yaitu ceramah monoton dan statis a-kontekstual, cenderung normatif, monolitik, lepas dari sejarah, dan semakin akademis."³

Selanjutnya pemahaman materi dari siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang di harapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Banyak diantara para guru mengalami kesulitan

²Pupuh Fathurrohman dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rifaka Aditama, 2007), hal. 13

³Muhaimin yang dikutip dari penelitian Furchan, *Nuansa Baru Pendidikan Islam: (Mengurai Benang Kusut Dunia Pendidikan)*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), hal. 163

dan mengalami berbagai kendala, dalam melaksanakan pembelajaran SKI dikelas VII.

Penggunaan metode yang tepat akan sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode lain yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi dengan peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar di sekolah harus fleksibel dan tidak kaku, serta perlu menekankan pada kreativitas, rasa ingin tahu, bimbingan dan pengarahan ke arah kedewasaan.⁴

Hasil observasi awal diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran sejarah, banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran pada saat guru menyampaikan materi. Sikap ini di tunjukkan tidak sedikit siswa yang mengantuk dan bahkan mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat guru menyampaikan materi. Sehingga hal ini yang membuat daya serap siswa terhadap materi SKI kurang dari pada mata pelajaran yang lain. Kebanyakan siswa yang tidak bersemangat dalam menerima pelajaran SKI, bahkan mereka tidak tahu materi apa yang akan disampaikan oleh pengajar. Hal-hal tersebut membuat suasana belajar yang tidak efektif dan efisien karena siswa kurang mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan disampaikan. Sehingga tujuan

⁴E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2008), hal. 108

pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai dan tujuan nasional tidak sesuai dengan apa yang diharapkan selama ini.

Peneliti menganggap masalah-masalah tersebut sangat penting dan perlu segera ditemukan jalan pemecahannya. Keberhasilan dalam pemecahan masalah ini akan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa di sekolah terutama pada mata pelajaran SKI.

Agar proses pembelajaran mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di kelas. Selain itu juga menuntut tercapainya sebuah kompetensi yang telah diajarkan. Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah pembelajaran sosial. Pembelajaran sosial menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realita sosial.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *Role Playing*, metode ini bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *Role Playing* ini diharapkan dapat mengaktifkan siswa dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diberikan terutama pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman materi SKI siswa kelas VII perlu dilakukan oleh para peserta didik dan pendidik. Penerapan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar dikelas. Dari uraian tersebut, penulis memilih judul tentang “Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Pule Trenggalek”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda.

Dari fokus penelitian tersebut disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prinsip materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prosedur materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda.
2. Untuk mendiskripsikan efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prinsip materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda.
3. Untuk mendiskripsikan efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prosedur materi SKI siswa kelas VII MTs Nurul Huda.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang di harapkan sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya tentang meningkatkan pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda.

2. Secara praktis

Manfaat penelitian yang di harapkan sebagai berikut :

1. Bagi siswa

- a. Kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran SKI dapat dicapai.

- b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTS Nurul Huda dalam pemahaman materi SKI di MTs Nurul Huda.
- c. Menambah pengalaman dan meningkatkan kemampuan memahami mata pelajaran SKI dengan baik.

2. Bagi Pendidik (guru)

Pendidik diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam proses belajar siswa, khususnya guru mata pelajaran SKI dan seluruh pendidik di lembaga terkait.

3. Bagi Lembaga

Bagi lembaga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas lulusan dan lembaga terkait. Selain itu melalui penelitian ini, di harapkan lembaga memperoleh informasi yang konkrit tentang kondisi obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan dan rancangan pelaksanaannya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

5. IAIN Tulungagung

Dengan sumbangan hasil pemikiran peneliti ini diharapkan dapat berguna untuk menambah kepustakaan yang bisa dijadikan bahan referensi.

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang melebar, maka peneliti memfokuskan penelitian ini dalam penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa. Mengingat banyak dan luasnya materi SKI maka peneliti memfokuskan pada kelas VII di MTs Nurul Huda Pule Trenggalek.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam memahami istilah-istilah dari judul di atas, maka perlu adanya memberikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Efektifitas

Efektifitas sebagai suatu kondisi atau keadaan dimana dalam memilih tujuan yang hendak di capai dan sarana atau peralatan yang digunakan, disertai dengan kemampuan yang dimiliki adalah

tepat, sehingga tujuan yang diinginkan dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan.⁵

b. *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah suatu metode metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung pada apa yang diperankan.⁶

c. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam adalah kejadian peristiwa yang kompleks yang berkaitan dengan agama Islam yang terjadi pada masa lampau. Sehingga mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dinilai penting untuk diajarkan.⁷

2. Penegasan operasional

Berdasarkan penegasan konseptual diatas maka secara operasional yang dimaksud dengan “Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Kebudayaan Islam MTs Nurul Huda Pule Trenggalek” adalah segala bentuk usaha dari

⁵Martono, 2002, hal. 4

⁶Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal.

⁷Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Surabaya: Hilmi Putra, 2014), hal. 7

MTs Nurul Huda Pule Trenggalek sebagai bentuk peningkatan pemahaman materi konsep, prinsip dan prosedur Sejarah Kebudayaan Islam sebagai pemahaman lanjutan dari materi sebelumnya.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian ini peneliti akan mengemukakan sistematika pembahasan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian inti, terdiri dari:

BAB 1 Pendahuluan, terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari tinjauan tentang Metode *Role Playing*, tinjauan tentang Sejarah Kebudayaan Islam, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data,

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

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari paparan data dan temuan penelitian.

BAB V Pembahasan (analisis hasil temuan melalui teori, penelitian terdahulu dan teori yang ada).

BAB VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran (rekomendasi).

Bagian akhir, terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.