

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat di pisahkan dari manusia, mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua, manusia mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat dan lingkungan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses membimbing manusia dari kegelapan kebodohan menuju kecerahan pengetahuan. Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaannya.¹ Dengan pendidikan kita dapat mengetahui dan memahami permasalahan di sekitar kita.

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. Selain itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntutan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur seperti guru, peserta didik, tujuan, dan sebagainya.² Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sekolah

¹Nursyamsiyah Yusuf, *Ilmu Pendidikan*, (Tulungagung, Pusat Penerbitan dan Publikasi STAIN Tulungagung, 2000), hal. 1

² Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 6

merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang bersifat formal.³ Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapat perhatian khusus dari pemerintah.⁴

Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kualitas suatu bangsa. Pendidikan bukanlah sesuatu yang bersifat statis melainkan sesuatu yang bersifat dinamis sehingga selalu menuntut adanya suatu perbaikan yang bersifat terus menerus. Peran pendidikan yang sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan terus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup Negara dan Bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.⁵

Harapan masyarakat Indonesia adalah pendidikan Indonesia dapat meningkatkan kesejahteraan warga negara, hal ini juga sejalan dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang tercantum pada Bab I pasal I yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian

³ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 14

⁴ Maunah, *Ilmu ...*, hal.6

⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), Hal. 15.

yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukam oleh dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.⁶

Guru merupakan objek dalam pendidikan dan guru merupakan ujung tombak dari semua pendidikan. Karena tanpa adanya seorang guru maka proses belajar mengajar akan tersendat dan tidak mampu untuk berjalan lancar. Dalam konteks ini, guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis, karena gurulah yang berada di barisan paling depan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya mencakup kegiatan pentransferan ilmu pengetahuan danteknologi serta penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan juga tauladan.

Di sekolah, guru berfungsi mengkomunikasikan informasi kepada siswa dan sebagai fasilitator. Oleh karena itu seorang guru harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda-beda sehingga tercipta suasana belajar yang semula guru lebih banyak mengajar menjadi siswa lebih banyak belajar.

Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita dan berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah. Selain itu, media jarang digunakan dalam pembelajaran

⁶Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdikas, (Jakarta: Dirjan Pendidikan Islam Depag RI, 2003), hal. 3

sehingga pelajaran menjadi kering dan kurang bermakna.⁷ Tentang hal ini dapat mempengaruhi terhadap kurangnya belajar peserta didik dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang aktif, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan. Salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran yang relevan adalah metode bermain peran (role playing). Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui kegiatan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu.⁸ Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa⁹.

Penerapan metode bermain peran itu semua berdasarkan pengalaman. pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia sembilan atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas. Didalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal didalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai proses belajar mengajar di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, sudah berjalan cukup baik. Namun dalam hal penyampaian materi pelajaran guru cenderung

⁷Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 75

⁸ Mohammad Syrif Sumantri, *Strategi Pembelajaran "Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2015). Hal 93.

⁹ Mulyono, M.A, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas di Abad Globalisasi*, (Malang:UIN Maliki Press,2012). Hal 45.

¹⁰ Oemar Hamalik,*Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT Bumi Aksara,2007). Hal 214.

menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan memberikan ceramah. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton juga menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan sehingga menyebabkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan secara efektif. Tentunya hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.¹¹ Dalam hal ini terdapat kendala secara internal dalam menerapkan metode bermain peran (role playing) yaitu peserta didik terlalu asik bermain sehingga konsentrasi menjadi berkurang dan kendala secara eksternal dalam menerapkan metode bermain peran (role playing) terjadi keterbatasan waktu dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung sebagai berikut:¹²

Model pembelajaran yang saya gunakan di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung ini macam-macam. Namun yang paling sering saya gunakan adalah ceramah. Ada beberapa kendala yang saya alami ketika proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kendala yang terjadi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi yang sudah saya sampaikan. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adalah siswa kurang memperhatikan materi yang saya sampaikan, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kurangnya dorongan atau motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam yang membuat hasil belajar siswa di bawah KKM yang telah ditentukan.

Memperhatikan kondisi di atas perlu adanya suatu perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajarannya. Salah satu perubahan yaitu

¹¹Pengamatan Pribadi Proses Pembelajaran MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung pada tanggal 18 Agustus 2017

¹²Hasil Wawancara dengan wali kelas III di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, pada tanggal 18 Agustus 2017 pukul 10.00 WIB

perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga tumbuhlah minat belajar siswa dan menyukai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan diharapkan dengan metode pembelajaran yang baru ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif sehingga nanti diharapkan hasil belajar siswa akan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu dilakukan penelitian supaya motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Sebagai langkah awal untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang seperti itu, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Judul ini sekaligus menjadi bahasan penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Masih kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran sehingga peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan.

- b. Masih kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka cenderung malas untuk belajar.
- c. Masih kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena metode pembelajaran yang kurang efektif sehingga mereka cenderung diam di kelas.
- d. Masih kurangnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada bab memahami ciri-ciri kepribadian nabi Muhammad sehingga pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal.

2. Pembatasan Masalah

Melihat permasalahan diatas, maka penelitian akan dibatasi pada keefektifan metode pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Batasan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Populasi yang akan digunakan penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MI Podorejo kecamatan Sumbergempol Tulungagung
- 2) Sampel penelitian dilakukan pada siswa kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung
- 3) Ruang lingkup penelitian ini adalah pada kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung
- 4) Variable bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) .

- 5) Variable terikat (*dependent variable*) adalah dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar dan Hasil Belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang timbul dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

2. Untuk menjelaskan pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
3. Untuk menjelaskan pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹³ Adapun hipotesis kerja (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ada pengaruh yang signifikan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
- b. Ada pengaruh yang signifikan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
- c. Ada pengaruh yang signifikan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

¹³Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian tentang pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) motivasi dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan untuk memperkaya khasanah ilmiah, khususnya yang berkaitan dengan penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kebijakan bagi pihak madrasah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas madrasah melalui aktifitas para guru dalam menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) yang diaplikasikan dalam pembelajaran madrasah.

b. Bagi Kepala MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kebijakan bagi kepala madrasah dalam menyusun program pembelajaran khususnya tentang pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Guru MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk efektifitas pembelajaran di kelas misalnya dengan menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*).

d. Bagi Peserta Didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari, dan peserta lebih senang terhadap pembelajaran setiap harinya.

e. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang mengadakan penelitian sejenis, dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

f. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan serta penelitian kuantitatif.

g. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dengan diadakan penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan dapat berguna untuk dijadikan bahan koleksi dan referensi juga menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah. Istilah-istilah tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.¹⁴

b. Motivasi

Motivasi adalah suatu kekuatan (power) atau tenaga (forces) atau daya (energi) atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu.¹⁵

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁶

¹⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal 87.

¹⁵ Hamzah & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), Hal. 193

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), Hal. 1-5

d. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian dengan memberikan perlakuan yang berbeda tetapi materi yang diberikan sama. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lain dijadikan sebagai kelas kontrol. Setelah pembelajaran selesai dengan metode bermain peran (*Role Playing*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode ceramah, seluruh peserta didik dari kedua kelas diberi angket untuk mengukur motivasi belajar, kemudian diberikan post test untuk mengukur hasil belajarnya. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa dengan metode bermain peran dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagian awal Terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel , daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian Inti Terdiri dari :

BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, meliputi tinjauan tentang metode bermain peran (role playing) , tinjauan tentang motivasi, tinjauan tentang hasil belajar, tinjauan tentang Sejarah Kebudayaan Islam, penelitian terdahulu, kerangka berpikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian, meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi deskripsi data, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian, meliputi pengaruh metode bermain peran (Role Playing) terhadap Motivasi belajar peserta didik kelas IV MI podorejo sumbergempol, pengaruh metode bermain peran (Role Playing) terhadap Hasil belajar peserta didik kelas IV MI podorejo sumbergempol, pengaruh metode bermain peran (Role Playing) terhadap Motivasi dan Hasil belajar peserta didik kelas IV MI podorejo sumbergempol.

BAB VI Penutup, meliputi Kesimpulan, Saran

Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran,