

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.¹

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan *long life education* mencari ilmu sampai sepanjang hayat. Sedangkan menurut Soekidjo Notoatmodjo dalam bukunya yang berjudul “Pendidikan dan Perilaku Kesehatan”, Pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.²

Undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan 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 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan bakat dan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi yang ia didengar. Otak anak

¹Beni Ahmad Saebeni dan Hasan Basri, *Ilmu Pendidikan Islam (Jilid II)*, (Bandung : Pustaka Setia, 2016) 35-36.

² Soekidjo Notoatmodjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), 16.

³Wina Sanjaya, “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*”, (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2006), 2.

dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari, akibatnya ketika anak didik lulus mereka pintar secara teoritis akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan memengaruhi proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (murid), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.⁴

Terkadang dalam proses belajar mengajar terdapat kendala dalam penyampaian materi, hal tersebut bisa dilihat dari hasil akhir pembelajaran. Tercapainya kompetensi siswa dalam proses belajar mengajar merupakan tolok ukur keberhasilan pembelajaran.⁵Namun demikian komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru.

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang disampaikan guru.⁶

Guru sebagai salah satu bagian dari pendidik profesional memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal,

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, 162.

⁵Riry Mardiyani, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA NEGERI 3 BUKITTINGGI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)", 2012, *Jurnal Pakar Pendidikan*, Vol.10.NO. 2 Juli 2012,152.

⁶ Muhammad Basyiruddin Usman, "Media Pembelajaran", (Jakarta : Ciputat Pres,2002) 1.

pendidikan dasar, pendidikan menengah.⁷ Dalam melaksanakan tugasnya, guru menerapkan keahlian, kemahiran yang memenuhi standart mutu atau norma tertentu yang diperolehnya melalui pendidikan profesi.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang disampaikan guru.⁸ Dalam penyampaian pembelajaran guru tidak akan lepas yang namanya model dan metode pembelajaran.

Pada tingkat pembelajaran kelas IX merupakan tingkat yang paling tepat untuk suatu pembelajaran yang inovatif, apalagi masa tersebut merupakan tingkat pemahaman maupun tingkat berfikir siswa sangatlah baik. Sehingga dalam praktiknya pada usia tersebut kebutuhan siswa muncul melalui keterampilan- keterampilan kognitif baru, yang muncul pada masa remaja ini, sangat besar pengaruhnya terhadap kognisi sosial mereka. Pola fikir mereka muncul secara abstrak dan menyatu dalam suatu pengalaman sosial mereka.⁹

Pembelajaran fikih merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menekankan siswa aktif, menekankan siswa mengetahui hukum-hukum islam, pembelajaran fikih juga lebih efisien jika pembelajarannya dipraktikan secara langsung oleh guru, lalu diperagakan peserta didik apa yang telah diajarkan oleh gurunya dengan skenario yang menarik. Selama ini murid kurang diajarkan dengan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Seharusnya guru menitik beratkan pada bagaimana pengetahuan yang dimilikinya bisa disampaikan kepada siswanya alhasil yang diperoleh siswa dengan mengikuti pembelajaran lebih terarah agar siswa banyak memiliki pengetahuan tanpa kedalaman yang berarti.

Hidayati mengemukakan guru yang berhasil dalam melaksanakan pembelajaran dikelas adalah guru yang mampu mengembangkan kemampuan berfikir siswa.¹⁰ Kemampuan

⁷ Badrun Kartowagiran, “Strategi Guru Dalam Menghadapi Sertifikasi Guru”, Jurnal Seminar Nasional Dalam Rangka Dies Natalis UNY Ke 4, 2007, 2.

⁸ Muhammad Basyiruddin Usman., “Media Pembelajaran”, 1.

⁹ Desmita, , “Psikoogi Perkembangan”, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), 205.

¹⁰ Hidayati, “Pembelajaran IPA Berbasis Budaya”. (Yogyakarta: FKIP Universitas Tamansiswa, 2010) 3.

berfikir diterjemahkan sebagai kemampuan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar mandiri melalui aktivitas-aktivitas belajar.

Pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana ruang kelas yang terbuka (*inclusive*). Hal ini disebabkan pembelajaran ini mampu membangun keberagaman dan mendorong koneksi antarsiswa. Jadi, pembelajaran ini tidak hanya cocok untuk siswa-siswa yang berkemampuan rendah.¹¹

Beberapa guru lebih memilih menerapkan pembelajaran kooperatif pada siswa-siswa yang dianggap “berbakat”, dengan asumsi bahwa siswa-siswa seperti ini lebih mudah bekerja sama dari pada siswa-siswa yang berkemampuan berbeda-beda. Jika guru dan siswa tidak nyaman dengan pembelajaran kooperatif, hal ini sering kali disebabkan karena mereka mengadopsi pembelajaran tersebut tanpa pemahaman yang utuh tentang prinsip-prinsip yang mendasarinya, tanpa dukungan yang memadai dalam menerapkan aktivitas-aktivitas pembelajaran kooperatif yang kreatif dan multidimensional. Untuk itulah memahami secara detail semua aspek pembelajaran kooperatif dan mengumpulkan sebanyak mungkin dukungan, baik material maupun moril, agar mereka tidak terkejut saat harus menghadapi siswa-siswa yang berbeda-beda dalam lingkungan yang sama.¹²

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan lebih terkesan mendalam dari dalam diri siswa, sehingga akan meningkatkan pemahaman materi secara optimal.¹³ Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan bagian dari indikator keaktifan belajar.

Keaktifan belajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaan bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir. Keaktifan belajar yang dialami oleh peserta didik berhubungan dengan segala aktivitas

¹¹ Miftahul Huda, “*Cooperative Learning Metode, Teknik, Taktik, Struktur, dan Model Penerapan*”. (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2013) 59.

¹² Miftahul Huda, “*Cooperative Learning Metode, Teknik, Taktik, Struktur, dan Model Penerapan*”. 60-61.

¹³ Susanto, “*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*”. (Jakarta : Kencana, 2013) 22.

yang terjadi baik secara fisik maupun non fisik. Keaktifan akan menciptakan situasi belajar yang aktif. Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.¹⁴

Terutama dalam penggunaan model dan metode pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran.¹⁵ Sedangkan metode merupakan suatu cara atau teknik yang akan digunakan penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan yang paling sering digunakan pada umumnya metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan lain-lain.¹⁶

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan penugasan materi siswa terhadap pembelajaran tersebut, penulis akan mencoba melaksanakan perbaikan dalam proses pengajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa agar potensi yang dimilikinya berkembang secara maksimal.

Peneliti mencoba mengobservasi model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) tipe *Role Playing* (bermain peran) serta ditambahkan dengan menggunakan metode *Demonstrasi*. Diharapkan dengan menggunakan metode tersebut siswa diharapkan dengan mengikuti pembelajaran lebih menyenangkan serta siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Fikih.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Haryanto S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Mts Negeri 6 Demak. Dalam pembelajarannya sudah menggunakan metode *role playing* dan *demonstrasi guru*, dan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa-siswa dalam penggunaan metode tersebut, dalam penggunaan metode

¹⁴Euis Karwati, “*Manajemen Kelas Classroom Management*”. (Bandung : Alfabeta, 2015) 152.

¹⁵Daryanto, Mulijo Raharjo, “*Model Pembelajaran Inovatif*”, (Yogyakarta: Penerbit Gaya Media, 2012), 241.

¹⁶Daryanto, Mulijo Raharjo, “*Model Pembelajaran Inovatif*”, 148.

tersebut siswa sebagian memang ada yang aktif walaupun sekitar 75%, dan 25% yang pasif terdapat pada siswa laki-laki, walaupun masih ada beberapa laki-laki yang aktif. Dan ada kendalanya dalam penggunaan metode ini pada media pembelajarannya yang kurang memadai seperti poperti, anak-anak disuruh membawa langsung dari rumah, seakan tetapi dengan menggunakan metode ini dibuktikan dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, dari peserta didik yang tadinya suka mengantuk dan tidur dikelas serta terdapat siswa yang masih malu-malu dan malah bermain sendiri maka disuruh memerankan peran dalam proses pembelajaran yang sebelumnya sudah didemonstrasikan oleh guru untuk siswa lebih mengerti dan terarah, dampaknya siswa menjadi aktif.¹⁷

Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dapat dilakukan dengan cara memberi metode yang menarik seperti halnya role playing (bermain peran) agar siswa aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, serta tidak terlepas dari keterlibata guru yaitu dengan menggunakan metode demonstrasi guru, dimana metode demonstrasi guru, guru menggunakan alat peraga cara langsung agar siswa lebih paham.

Pada dasarnya metode role playing dan demonstrasi guru merupakan metode pembelajaran yang sangat berkaitan ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena kedua metode tersebut menggunakan teknik perumpaan dan peragaan yang dipraktikan langsung, sehingga siswa bisa mengamati secara peristiwa secara nyata didepan kelas, dan bisa menangkap materi pembelajaran dengan mudah, dengan demikian firman Allah Swt dalam QS. Al-Maidah ayat 31:

¹⁷Hasil wawancara dengan Bapak Haryanto S.Pd.I selaku guru fikih di Mts Satu Atap Kedungwarulor Karanganyar Demak, Pada tanggal 1 maret 2019, Pukul 11:10 WIB.

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ^ج
 قَالَ يُونَيْسَ أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوْرِي سَوْءَةَ أَخِي^ط
 فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

“Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali dibumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: “Aduhai celakalah aku, mengapa aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini. Lalu aku dapat menguburkan mayat saudara ini?”. Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal”.(Q.S Al-Maidah Ayat 31).¹⁸

Ayat tersebut menjelaskan bahwa melihat manusia yang cenderung untuk meniru dan banyak belajar dari tingkah lakunya lewat peniruan. Maka, teladan yang baik dan sangat penting artinya dalam pendidikan dan pengajaran. Dan judul ini dapat diperkuat dengan firman allah dengan ayat tersebut bahwa dalam proses pembelajaran dalam penggunaan metode role playing dan demonstrasi guru, sebab metode tersebut menggambarkan dan memperagakan materi pembelajaran secara nyata, contoh dalam materi fiqih tentang penyembelihan hewan, diambil dari kisah nabi ibrahim dan anaknya, dan ditirukan oleh umat islam sebagai ibadah umat islam di hari Idhul Adha.

Berdasarkan uraian yang ada, maka peneliti ingin menelaah lebih mendalam dengan judul penelitian **“Pengaruh Metode Role Playing dan Demonstrasi Guru Terhadap Keaktifan BelajarSiswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Negeri 6 Demak Tahun Ajaran 2019/2020.**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁸ QS. Almaidah Ayat 31.

1. Apakah metode *role playing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 6 Demak tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah metode *demonstrasi guru* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 6 Demak tahun ajaran 2019/2020?
3. Apakah metode *role playing* dan *demonstrasi guru* berpengaruh secara simultan terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 6 Demak tahun ajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 6 Demak tahun ajaran 2019/2020?
2. Mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan metode pembelajaran *demonstrasi guru* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 6 Demak tahun ajaran 2019/2020?
3. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh metode *role playing* dan *demonstrasi guru* berpengaruh secara silmutan terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 6 Demak tahun ajaran 2019/2020?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai bahan kajian dan memberikan khasanah ilmu penelitian bagi dunia pendidikan khususnya mengenai pelaksanaan metode pembelajaran *role play* dan *demonstrasi guru* berpengaruh secara bersamaan terhadap keaktifan siswa kelas IX pada mata pelajaran fikih.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi peneliti merupakan bentuk pengalaman yang sangat berharga guna menambah pengetahuan dan profesionalisme.

- b. Bagi pendidik, dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap hal-hal yang berkaitan dengan aspek belajar.
- c. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai motivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal
- d. Bagi kalangan akademis, khususnya dalam dunia pendidikan Islam, hasil studi ini diharapkan bermanfaat bagi tahapan informasi untuk sama-sama memikirkan masa depan pendidikan Islam yang lebih baik dan berkualitas.
- e. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan, wawasan, keterampilan dan pengalaman bagi peneliti khususnya yang berkaitan dengan penelitian yang menerapkan model kooperative learning.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika ini dimaksudkan sebagai gambaran umum yang akan menjadi pembahasan dalam skripsi ini:

1. Bagian Awal

Bagian ini memuat halaman sampul, lembar berlogo, judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan kelulusan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar dan halaman lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari beberapa bab yaitu:

a. Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

b. Bab II: Landasan Teori

Berisi deskripsi teori menguraikan pengertian metode *role playing*, langkah-langkah metode *role playing*, kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, dan menguraikan metode *demonstrasi guru*, langkah-langkah metode *demonstrasi guru*, kelebihan dan kekurangan metode *demonstrasi guru*, pengertian keaktifan belajar siswa, menjabarkan faktor-faktor keaktifan belajar siswa, menjabarkan aspek-aspek keaktifan belajar siswa, pengertian mata pelajaran

fiqih, ruang lingkup mata pelajaran fiqih di tingkat madrasah tsanawiyah,—

- c. Bab III: Metode Penelitian
Berisi jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrument, teknik pengumpulan data, uji asumsi klasik (uji prasyarat), teknik analisis data.
 - d. Bab IV: Data Penelitian dan Pembahasan
Bab ini tentang gambaran umum obyek penelitian, deskripsi hasil data penelitian, serta analisis data dan pembahasan.
 - e. Bab V: dalam bab ini berisi tentang simpulan, saran serta kata penutup.
3. Bagian penutup
Pada bagian akhir penulisan skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran daftar riwayat pendidikan penulis.

