

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran penting dalam proses pengembangan individu, hal tersebut juga dijelaskan dalam UUD Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Crow and Crow menjelaskan pendidikan harus diyakini bahwa fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga dia memperoleh kepuasan dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosialnya.²

Pendidikan memiliki beberapa unsur dalam proses pembelajaran yaitu pendidik (guru), peserta didik (siswa), tempat, materi, media dan metode pembelajaran. Proses belajar yang dilakukan manusia adalah untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*), semua itu diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk formal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal maupun non formal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk yang lain.³

Peran guru sangat diperlukan untuk terlaksananya proses pembelajaran, disamping menyampaikan materi, penguasaan metode yang bervariasi juga diperlukan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Penggunaan cara mengajar juga harus lebih bervariasi, akan tetapi kenyataannya guru lebih

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal I.

² Taufik and Dkk, *Pendidikan Anak Di SD*.

³ Winataputra and dkk, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

mengedepankan metode klasik dan penugasan dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi dalam mata pelajaran sejarah islam, kejadian seperti ini yang terjadi pada madrasah-madrasah pada umumnya khususnya di MTs NU Matholiul Falah, akibatnya siswa mengalami kebosanan yang menyebabkan perilaku-perilaku yang tidak diharapkan saat pembelajaran berlangsung seperti mengganggu teman yang sedang belajar, tidur, mengobrol dengan teman sebangku dan seringnya beberapa siswa meminta izin untuk keluar kelas atau toilet.

Dalam menyikapi keadaan tersebut, perencanaan guru disaat memilih metode aktif harus tepat, agar peserta didik semangat mengikuti pelajaran seperti metode bermain peran, dengan metode ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang dihadapi. *Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang tergantung apa yang diperankan. Dalam hal ini bermain peran lebih mengedepankan kerjasama karena melibatkan banyak anak.⁴

Peran peserta didik juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dilihat dari berbagai aspek dan faktor yang memengaruhi proses pembelajaran terdapat keadaan internal serta eksternal, keadaan *ekstern* bisa berasal dilingkungan siswa tersebut seperti lingkungan keluarga, teman bermain, dan lingkungan masyarakat. Jalur keturunan, gen, IQ, EQ juga berpengaruh karena merupakan faktor internal.

Peran kecerdasan anak ini sangat berpengaruh, Secara sederhana Goleman mengungkapkan bahwa IQ mempengaruhi 20% keberhasilan seseorang, serta kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) mempengaruhi 80%. Kecerdasan emosional juga dapat berkembang pesat dibandingkan dengan perkembangan IQ seseorang.⁵

Dalam hal ini kecerdasan emosi mencakup kemampuan-kemampuan yang berbeda dengan IQ, keduanya berbeda tapi saling melengkapi antara IQ dan EQ. Banyak orang yang IQ nya diatas rata-rata akan tetapi EQ nya dibawah rata-rata bisa disebut juga

⁴ Subini and dkk, *Psikologi Perkembangan*.

⁵ Nggermanto, *Melejitkan IQ, EQ, Dan SQ Kecerdasan Kuantum*, 2012.

cerdas tapi kalah bersaing, karena kecerdasan emosionalnya lebih rendah.

Proses pembelajaran yang baik harus melalui tahapan-tahapan dan manajemen kelas yang baik. Pada saat manajemen berlangsung proses belajar mengajar disadari atau tidak disadari guru menggunakan pendekatan dan menerapkan teknik-teknik tidakn kelas, dan guru berperan sebagai pengawas dalam mengaktualisasikan dan mengkoordinasikan kelas.⁶ Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasinya adalah sebagai berikut: pemberian peserta didik nasehat yang baik, pemberian hukuman yang mendidik, jika sudah baik maka *reward* sangat diperlukan.

Hal ini dapat mempengaruhi emosi dan sikap tetapi dengan tujuan yang baik dan tujuan pembelajaranpun dapat tersampaikan. Pembelajaran sejarah Islam bertujuan menciptakan karakter dan akhlak yang sesuai tujuan Rosulullah SAW yaitu memperbaiki akhlak manusia.

Proses pembelajaran memerlukan sebuah hasil, Hasil belajar siswa diharapkan mampu merubah keadaan anak, berupa hasil belajar intelektual, sikap, keterampilan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki beberapa rumpun diantaranya yaitu Sejarah Kebudayaan Islam, Fiqih, Aqidah Akhlak, dan Qur'an Hadist. Permasalahan yang sering terjadi dalam pengajaran khususnya pelajaran yang memuat materi sejarah yang termasuk kategori Pendidikan Agama Islam adalah karena guru kurang memberikan varian metode pembelajaran agar siswa memperoleh suasana baru saat belajar. Sejarah Islam dipilih karena umumnya memuat cerita sejarah yang begitu panjang itu sangat membosankan dan membuat peserta didik jenuh, apalagi peserta didik dituntut untuk menghafal dan mengingat semua hal yang terdapat dalam sejarah, mulai dari nama, tempat, dan karya-karya peninggalan ulama' pada saat itu, demi suksesnya hasil belajar yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada.

Penelitian yang dilakukan yang bertepatan dengan 12 September 2019 digedung MTs NU Matholiul Falah, guru sudah menerapkan berbagai metode pembelajaran termasuk metode *role playing*, namun minat dan semangat siswa masih rendah untuk itu peneliti berinisiatif ingin memompa minat serta semangat peserta

⁶ Karwati and Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, Dan Berprestasi*.

didik melalui metode bermain peran. Sebab itu dalam proses pembelajaran seorang pengajar perlu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dalam mengatasi berbagai kesulitan siswa.

Berdasarkan hasil penjabaran tersebut peneliti berkeinginan membuat penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020“**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah :

1. Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus?
2. Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah salah satu acuan untuk menemukan seluruh jawaban terhadap rumusan masalah atau identifikasi masalah yang akan diteliti. Berdasarkan rumusan masalah di atas untuk dapat memperoleh hasil yang baik maka diperlukan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terbagi dua kegunaan, adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Semoga pembaca serta peneliti memperoleh serta memperbanyak ilmu pengetahuan dalam metode *role playing* serta bisa dipakai sebagai rujukan metode dalam proses pembelajaran

- b. Dari penelitian yang dilakukan mampu memberikan sumbangsih terhadap teori-teori metode *role playing* dan kecerdasan emosional sehingga dapat diambil manfaatnya bagi akademisi, peneliti dan masyarakat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Peserta Didik

Role playing bisa memberikan stimulus dan respon sehingga dapat memotivasi minat siswa untuk belajar.
 - b. Bagi Guru

Pendidik memperoleh wawasan yang lebih luas untuk proses penggunaan metode yang bervariasi, dan proses pembelajaran akan terasa ringan tanpa adanya beban dan hasil yang maksimal
 - c. Bagi Sekolah

Agar peserta didik dapat memaksimalkan potensi pada diri mereka sendiri dengan dipacu dengan pembelajaran yang aktif dan bervariasi dan guru yang inovatif sehingga sekolah dapat mencetak generasi yang unggul dan dapat menjadi jawaban dari masyarakat.
 - d. Peneliti

Memperoleh pengetahuan yang luas dan pengalaman mengajar disekolah pada mata pelajaran sejarah islam dengan penggunaan metode pembelajaran aktif yaitu *role playing*.

E. Sistematika Penelitian

Dalam rangka mengetahui mengenai bahan pembahasan penelitian, akan disusun sistematika penelitian yang didalamnya terdapat informasi serta segala hal yang dibahas pada setiap bab. Penelitian ini terbagi menjadi lima bagian, berikut sistematika penelitiannya :

1. Bagian Awal

Bagian ini berisi judul, pengesahan Ujian Munaqosyah, halaman keaslian skripsi, persembahan, kata pengantar, motto, abstrak, pedoman transliterasi Arab-Latin, daftar isi.
2. Bagian Isi, meliputi :

Bagian isi memuat 5 bab yang saling melengkapi dan berhubungan, mulai dari bab 1 sampai 5 yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab 2 menjelaskan teori yang berkaitan dengan “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020” antara lain gambaran metode *role playing*, kecerdasan emosional, dan hasil belajar kognitif peserta didik.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, uji asumsi klasik, teknik analisis data, dan analisis lanjut.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab empat berisi pelaporan hasil penelitian dan pembahasan yang berkaitan dengan teori yang pernah dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Bab 5 membahas tentang kesimpulan, saran-saran dan penutup.

3. Bagian akhir berisi: daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.