

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk memanusiakan manusia. Pada dasarnya pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu sehingga dapat hidup secara optimal, baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari masyarakat, serta memiliki nilai-nilai moral dan sosial sebagai pedoman hidupnya. Dengan demikian pendidikan di pandang sebagai usaha sadar yang bertujuan dan usaha mendewasakan anak.¹

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. Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapat perhatian khusus dari pemerintah.

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.²

Selain itu pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap manusia, dengan adanya pendidikan manusia mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

¹ Nana Sudjana, *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah*, (Bandung:Sinar Baru Algensidu, 2001),79.

² Hasbulloh, *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008),1.

bangsa, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.³

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut dengan interaksi pendidikan yaitu saling mempengaruhi antara pendidik atau guru dengan peserta didik atau siswa. Guru juga harus menyadari bahwa interaksi dalam pembelajaran di dalam kelas dapat berlangsung tidak hanya satu arah dari guru kepada peserta didik saja, tetapi bisa juga dua arah baik antara guru dan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Dalam pendidikan terdapat sebuah proses belajar. Belajar adalah usaha untuk mencari dan menemukan makna. Proses belajar mengajar merupakan interaksi edukatif yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam situasi tertentu. Artinya bahwa dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur ekstrinsik maupun instrinsik yang melekat pada diri siswa dan guru, termasuk lingkungan.⁴

Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari sebuah kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak dapat terlaksana tanpa adanya suatu proses pembelajaran yang ada di suatu lembaga pendidikan, guru dan siswa merupakan dua unsur penting dari sebuah kegiatan pembelajaran. Guru sebagai komponen utama dalam pendidikan di tuntuk untuk mampu membimbing peserta didiknya kearah yang lebih baik dan mampu menciptakan sumber daya manusia

³ M. Fuqon Hidayatullah, *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*, (Surakarta: Yumapustaka, 2010), 2.

⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Yogyakarta : Diva Press, 2013),57.

yang berkualitas baik secara keilmuan maupun secara sikap mental yang positif.

Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar. Hal ini disebabkan gurulah yang berhadapan langsung dengan peserta didik. Guru tidak hanya seseorang yang bertugas mengajar, tetapi juga bertanggung jawab terhadap perkembangan karakter peserta didik.⁵ Tugas guru dalam bidang kemanusiaan di sekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua ke dua bagi peserta didik. Pelajaran apapun yang diberikan hendaknya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik dalam belajar.⁶ Oleh karena itu guru harus mengetahui bagaimana situasi dan kondisi pembelajaran itu di sampaikan kepada peserta didik, sarana apa saja yang di perlukan untuk mencapai keberhasilan belajar, bagaimana cara atau pendekatan yangn di gunakan dalm pembelajaran, bagaimana mengorganisasikan dan mengelola isi pembelajaran, dan seberapa jauh tingkat efektifitas, efisiennya serta usaha-usaha apa yang dilakukan untuk menimbulkan daya tarik bagi peserta didik.

Metode *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini, pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang di perankan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode belajar ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikanya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat

⁵M. Arifin, *Strategi & Kebijakan Pembelajaran Karakter*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media,2012), 91.

⁶Moch. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung:Remaja Rosda Karya, 2011),7.

mengexplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁷

Penggunaan metode *Role Playing* ini sangat efektif dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di perkuat dengan jurnal penelitian Tien Kartini yang berjudul “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektifitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari di jumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.⁸

Dari hasil pengalaman selama KKN-IK di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus. Bahwa salah satu guru di sekolah tersebut menggunakan metode *Role Playing* yakni pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, kerja sama, dan komunikatif antar sesama peserta didik lainnya. Tapi pada kenyataannya metode ini kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan beberapa faktor yang menghambat dalam pelaksanaan metode tersebut, dari guru yang kurang mempersiapkan pelaksanaan sebelum pembelajaran, dari siswa yang masih belum terbiasa dalam penggunaan metode *Role Playing*. Berdasarkan data pra observasi yang kami dapat dari guru mapel Akidah Akhlak

⁷Jumanta Hamdayana, *Metode Pengajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016),113.

⁸Tien Kartini, “ *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*”, Jurnal Pendidikan Dasar Nomer:8 Oktober 2007. Di Akses Pada Tanggal 5 Maret 2019. [Http://103.23.244.11//Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN DASAR/](http://103.23.244.11//Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN DASAR/).

bapak Zaenuri mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan metode *Role Playing* ini memang terbilang baru karena pada metode pembelajaran sebelumnya menggunakan metode kontemporer yang menjenuhkan para peserta didik, sehingga perlu pembiasaan dan adaptasi baik guru maupun peserta didik mengenai penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak agar tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik melaksanakan penelitian tentang “Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus”.

B. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan penelitian terhadap permasalahan yang ada di Mts Matholiul Huda Krapyak Kudus, yaitu mengenai pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Mts Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus. Peneliti ini memfokuskan Mengapa metode pembelajaran *Role Playing* belum dapat memaksimalkan dalam meningkatkan hasil belajar siswadi Mts Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di Mts Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus?
2. Bagaimana dampak metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di Mts Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus?

⁹ Hasil Wawancara dengan Zaenuri S,Ag. Selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus

3. Apa saja kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *Role Playing* di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilihat dari rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus
2. Untuk mengetahui metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus

E. Manfaat Penelitian

Selain tujuan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan yang signifikan bagi dunia pendidikan, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis, berikut manfaatnya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu hasil penelitian dapat memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi semua peneliti yang mana masih berkaitan dengan judul peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan review untuk mengembangkan kompetensi serta keprofesionalan dalam mengemban amanah dan tanggungjawab sebagai tenaga pendidik pembentuk generasi masa depan.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bidang pendidikan agar dapat mengambil langkah-langkah dalam meningkatkan kahlakul karimah siswa agar lebih Islami serta untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya Pendidikan Islam. Sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan Islam di sekolah dandiharapkan bisa lebih memperkaya khazanah kegiatan pendidikan yang ada di negeri ini.

c. Bagi Peneliti

Skripsi ini bermanfaat untuk menambah wawasan intelektual maupun pola pikir, sikap dan pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik dikemudian hari.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan isi dari skripsi ini, penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal

Dalam bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman isi dan halaman abstrak.

2. Bagian Isi

Bagian isi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraika tentang latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian metode pembelajaran, pengertian metode Role Playing, langkah-langkah , kelebihan dan kekurangan metode Role Playing, hasil belajar siswa, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, mata pelajaran akidah akhlak

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data,serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini memuat uraian, gambaran umum Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pelaksanaan metode pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus,faktor penghambat dan pendukung pelaksanaan Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus.menggunakan analisis data dan pembahasan, hasil penelitian dan analisis hasil dari penelitian.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, keterbatasan penelitian, saran dan penutup.

3. Bagian akhir

Dalam bagian ini berisi tentang daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan penulis dan lampiran-lampiran.