

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dalam lembaga persekolahan, tugas utama guru adalah mendidik dan mengajar. Dan agar tugas tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, maka ia perlu memiliki kualifikasi tertentu yaitu profesionalisme : memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan, kredibilitas moral, dedikasi dalam menjalankan tugas, kematangan jiwa (kedewasaan), memiliki keterampilan teknis mengajar serta mampu membangkitkan etos dan motivasi anak didik dalam belajar dan meraih kesuksesan.

Di setiap aktivitas pendidikan terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam pola interaksi namun faktor utamanya terletak pada pendidik dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Pemilihan strategi ataupun metode yang baik akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas. Hal tersebut bukan hanya berlaku pada pendidikan umum tetapi juga pada pendidikan agama seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintah

diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreatifitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk sukses. Motivasi dalam pengajaran mengandung nilai-nilai yang sangat penting kaitannya dengan keberhasilan atau kegagalan belajar siswa, pengajaran yang bermotivasi menuntut kreatifitas dan daya imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh untuk mencari cara yang relevan dan sesuai guna meningkatkan dan memelihara motivasi belajar siswa.

Anak usia sekolah dasar atau masa kanak-kanak tahap akhir dengan berbagai keunikannya pasti jelas berbeda dengan orang dewasa. Kegiatan bermain bagi anak merupakan salah satu hak tanpa dibatasi usia. Pada anak usia sekolah dasar, anak sudah mampu mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menurut kemampuan intelektual atau kognitif seperti : membaca, menulis, dan berhitung. Pada periode sekolah dasar juga merupakan masa pembentukan nilai-nilai agama sebagai kelanjutan periode sebelumnya. Berkaitan dengan hal tersebut pendidikan agama di sekolah dasar mempunyai peranan penting . oleh karena itu, pendidikan agama (pengajaran, pembiasaan, dan penanaman nilai) di sekolah dasar harus menjadi perhatian semua pihak yang terlibat dalam pendidikan Sekolah Dasar, bukan hanya guru agama, namun juga kepala sekolah dan seluruh elemen yang ada dalam sekolah dasar itu.

Selain itu, metode pembelajaran ternyata memiliki andil yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Kemampuan yang dimiliki anak didik akan

Pemahaman *Role Playing* atau bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran lebih menekankan pada kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peran dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pembelajaran agama pada kelas V SD Negeri Tamangung 2 Kecamatan Muntilan sering kali membosankan. Saat guru menerangkan siswa malah asyik bermain sendiri, megobrol dengan teman yang dekat dengan tempat duduknya selain itu semangat anak untuk memperhatikan pembelajaran sangat kurang dan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan melihat pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode pembelajaran *role playing* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Karena dengan metode ini, siswa dapat menerima karakter, perasaan, dan ide orang lain dalam situasi yang khusus dan lebih menyenangkan. Penelitian ini mengkaji tentang hal tersebut melalui penelitian yang mengungkap tentang penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Negeri Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemahaman belajar siswa kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan dalam pembelajaran PAI sebelum diterapkannya metode *role playing* ?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan dalam pembelajaran PAI melalui metode *role playing*?
3. Bagaimana pemahaman belajar siswa kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing*?
4. Bagaimana peningkatan pemahaman belajar siswa kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan dalam pembelajaran PAI antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan motivasi belajar siswa kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan dengan penggunaan metode *role playing*.
2. Memberikan sumbangan pemikiran bagi para pengelola pendidikan pada umumnya dan pendidikan Islam pada khususnya, di tingkat sekolah dasar.
3. Memberikan manfaat bagi guru Agama Islam yaitu dengan memberi wawasan baru tentang metode-metode dalam pembelajaran.
4. Untuk meningkatkan proses pembelajaran di SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan.
5. Memberikan wawasan dan informasi bagi penulis dan pihak lain

D. Kajian Pustaka

Dalam penulisan proposal skripsi ini, peneliti mengacu pada penelitian-penelitian yang relevan, diantaranya :

Skripsi yang ditulis oleh Devi Lutviana, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Yogyakarta, tahun 2008, yang berjudul "*Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al Hidayah Centong Purworejo Sanan Kulon Blitar*". Skripsi ini membahas tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI dengan didasarkan pada aspek perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan agama siswa serta problem yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran serta cara mengatasinya.

Skripsi yang ditulis oleh Ulfah Umurohmi jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Yogyakarta, tahun 2004, yang berjudul "*Metode Bermain Peran dalam pembelajaran PAI di TKIT Nurul Islam Nogotirto gamping Sleman Yogyakarta.*" Skripsi ini membahas tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI beserta faktor penghambat dan kelebihan serta hasilnya.

Berdasarkan hasil survey pustaka di atas, penelitian dengan judul "Penggunaan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI Kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan" belum pernah dilakukan. Pada penelitian yang sudah ada

dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus penelitian yang dilakukan adalah pada peningkatan pemahaman dengan penerapan metode *role playing* yang jelas berbeda dengan penelitian terdahulu.

E. Landasan Teori

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian yang utama menurut ukuran-ukuran Islam. (Ahmad D Marimba, 1987, hal. 23).

Di dalam GBPP PAI di sekolah umum, dijelaskan bahwa PAI adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. (Muhaimin, 2004, hal. 75-76).

Meningkatkan bekal pengetahuan, penghayatan, dan pengalaman agama dalam kehidupan serta mampu mencari hubungan agama dengan kepentingan masyarakat merupakan tujuan dari Pendidikan Agama Islam.

2. *Role Playing* sebagai salah satu metode Pembelajaran PAI

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran

Metode *role playing* juga dapat diartikan sebagai teknik yang menyenangkan karena metode ini adalah sebuah istilah untuk menggambarkan satu siswa dari sebuah kelompok atau pasangan yang menginginkan identitas baru., yang mengubah latihan dan eksploitasi teks dalam performasi nyata.

Tujuan dari bermain peran dalam pendidikan adalah untuk memecahkan masalah melalui tindakan dan peragaan. Dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, maka anak-anak dapat dengan mudah menyerap pesan atau materi, selain itu anak belajar bekerjasama, toleransi, dan memahami perasaan kawannya.

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Suatu tehnik mereduksi ancaman bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan mansting arah skenario. Prosedur *Role Playing* adalah:

- a. Membuat satu permainan dimana siswa mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
- b. Menginformasikan pada kelas bahwa siswa akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Tugas siswa adalah membantu kelancaran situasi.
- c. Siswa secara suka rela bermain menjadi orang lain dalam situasi itu (misalnya jadi guru, jadi murid, jadi orang tua, dll). Guru memberi

membantu atau membawa masuk dalam peran. Siswa memulai bermain peran, tetapi berhenti pada interval yang sering dan meminta siswa yang lain untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Guru mengarahkan pada siswa untuk memberikan garis khusus pada poin khusus apa yang harus dikatakan dan paya yang harus dilakukan.

- d. Permainan Role Playing dilanjutkan sampai semua siswa ikut merata kebagian peran. Siswa yang lain memberikan saran-saran untuk dilaksanakan oleh pemain sehingga bermain peran tersebut seperti melakukan yang sebenarnya.

3. Pemahaman Pelajaran Akhlak

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar. Apabila mendapat imbuhan me- i menjadi memahami, berarti : (1) mengerti benar (akan); mengetahui benar, (2) memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe- an menjadi pemahaman, artinya (1) proses, (2) perbuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham) (Depdikbud, 1994: 74). Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami cara mempelajari baik-baik supaya paham dan pengetahuan banyak.

Menurut Poesprodjo (1987: 52-53) bahwa pemahaman bukan kegiatan berpikir semata, melainkan pemindahan letak dari dalam berdiri disituasi atau dunia orang lain. Mengalami kembali situasi yang dijumpai pribadi lain didalam *erlebnis* (sumber pengetahuan tentang hidup, kegiatan melakukan pengalaman pikiran), pengalaman yang terhayati. Pemahaman merupakan suatu kegiatan berpikir secara diam-diam, menemukan dirinya dalam orang lain.

F. Hipotesis

Dari permasalahan yang ada dan cara pemecahannya, dapat ditarik hipotesis sebagai berikut : Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta

Lokasi Penelitian tindakan Kelas ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri Tamanagung 2 Muntilan, Magelang. Peneliti memilih SDN Tamanagung 2 Muntilan karena sekaligus sebagai pengajar di sekolah tersebut. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat berlangsung dengan lancar dan dapat lebih memajukan siswa yang diampu oleh peneliti.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret 2012.

4. Informan penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi informan penelitian adalah :

- a. Kepala Sekolah SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan
- b. Guru PAI SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan
- c. Siswa Kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan.

5. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). PTK merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru. Memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki beberapa

Rencana penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang tersusun, dan dari segi definisi harus mengarah pada tindakan, yaitu bahwa rencana itu harus memandang ke depan. Rencana itu harus mengakui bahwa semua tindakan social dalam batas tertentu tidak dapat diramalkan, dan oleh sebab itu sedikit mengandung resiko. Rencana umumnya harus cukup fleksibel untuk dapat diadaptasikan dengan pengaruh yang tak dapat terduga dan kendala yang sebelumnya tidak terlihat. Rencana hendaknya disusun berdasarkan hasil pengamatan awal yang refleksif, yang sesuai dengan kenyataan dan permasalahan yang muncul.

2. Tindakan

Tindakan yang dimaksud disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan harus mengandung inovasi sebelumnya. Oleh karena itu, yang perlu diperhatikan tindakan harus mengarah pada perbaikan dari keadaan sebelumnya. Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana, walaupun tidak mutlak semua dilakukan.

3. Pengamatan

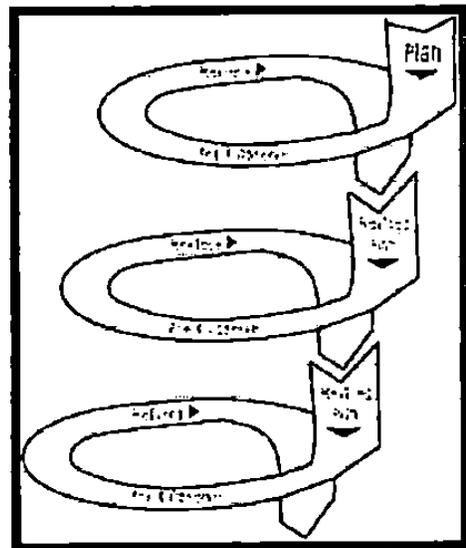
Observasi berfungsi untuk mendominasikan pengaruh tindakan terkait bersama prosesnya. Observasi itu berorientasi pada tindakan yang akan datang dan memberikan dasar bagi refleksi sekarang, lebih-lebih lagi

cermat diperlukan karena tindakan selalu akan dibatasi oleh kendala realitas, dan semua kendala itu belum pernah dapat dilihat dengan jelas pada waktu yang lalu. Observasi harus direncanakan, sehingga akan ada dasar documenter untuk refleksi berikutnya. Observasi itu harus bersifat responsive, terbuka pandangan, dan pikirannya.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.

Desain penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (Madya, 2009: 67). Pelaksanaan tindakan kelas dalam tiga siklus dapat digambarkan dengan mengikuti alur sebagai.



Tahap-tahap tiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan menggunakan metode role playing. RPP disusun oleh peneliti dengan mempertimbangan buku-buku referensi yang ada dengan kompetensi dasar 9.1 meneladani perilaku Khalifah Abu Bakar RA.
- 2) Menyiapkan materi yang akan diajarkan pada pertemuan 1 adalah meneladani kecintaan Abu Bakar RA terhadap Rasulullah SAW. Materi yang akan diajarkan pada pertemuan 2 adalah meneladani kedermawanan Abu Bakar RA sedangkan materi yang akan diajarkan pada pertemuan 3 adalah meneladani kesahajaan Abu Bakar RA sebagai Khalifah.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu LKS dengan memperhatikan pertimbangan guru Agama Islam.
- 4) Menyusun lembar tes yang dilaksanakan pada awal pertemuan.
- 5) Menyusun lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa.

- 7) Mempersiapkan bahan dan alat-alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu kertas, pulpen, dan kamera.

2. Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan awal

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi.

b) Kegiatan inti

- Siswa mengemukakan pendapatnya tentang kecintaanya Abu Bakar terhadap Rasulullah SAW .
- Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang bahan ajar yang disampaikan.
- Siswa secara berkelompok, bergiliran di depan kelas untuk bermain peran membiasakan sikap terpuji dengan judul yang sudah ditentukan dengan metode role playing group.
- Guru memberikan penguatan verbal dan nonverbal.

c) Kegiatan akhir

- 1) Pemantapan : Pembiasaan untuk berperilaku terpuji dengan siapapun
- 2) Penilaian : tes formatif (tertulis)

3. Observasi

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti dan teman sejawat

dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana siswa ikut berpartisipasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapaun hal-hal yang diamati peneliti adalah bagaimana siswa menanggapi pembelajaran dengan bertanya, menjawab dan mengerjakan tugas.

4. Pada tahap refleksi ini peneliti menganalisis lembar observasi, kemudian dilakukan refleksi. Guru mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan. Kalau terdapat kekurangan-kekurangan akan diperbaiki di siklus selanjutnya.

b. Siklus II dan selanjutnya

Tindakan pada siklus II dan selanjutnya sama dengan prosedur pada siklus I yang terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan siklus II direncanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. tindakan-tindakan tersebut dilakukan untuk memperbaiki aspek-aspek yang belum tercapai pada siklus I. demikian juga dengan siklus selanjutnya, tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki aspek-aspek yang belum tercapai pada siklus sebelumnya.

6. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Yang dimaksud dengan pengumpulan data adalah segala macam alat atau aktifitas yang dapat dipergunakan dalam rangka pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian. Secara garis besar,

Agar data dalam penelitian dikatakan valid, maka diperlukan uji keabsahan data. Pada penelitian ini dilakukan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan data dengan menggunakan berbagai sumber untuk keperluan pembandingan dengan tujuan meningkatkan kualitas penelitian. Triangulasi juga dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada.

8. Analisis Data

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh pada prasiklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Hasil analisis data selanjutnya direfleksikan dan disimpulkan.

Berdasarkan analisis data maka peneliti menggunakan rumus.

a. Rerata (*mean*)

Menurut Sudijono (1987:79), *mean* dari sekelompok angka (bilangan) adalah jumlah dari keseluruhan yang ada, dibagi dengan banyaknya angka (bilangan) tersebut.

Berikut langkah yang digunakan untuk mencari Mean.

$$M_x = \frac{\sum X_1}{N}$$

$$M_x = \text{Mean}$$

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis, metode penelitian dan sistematika penelitian