

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Adanya pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum dipelajari oleh siswa sebelumnya.

Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar anak didik menjadi dewasa. Pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Dengan demikian pendidikan berarti, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 (UU Sisdiknas) pendidikan adalah:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

¹ Depertemen Agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintahan RI tentang Pendidikan*, (Jakarta: Depetemen Agama RI, 2006), h. 5.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT., berbudi pekerti luhur, pengendalian diri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab dan produktif, sehat jasmani dan rohani.

Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar itu banyak, salah satu permasalahan yang penulis angkat yaitu masalah metode pembelajaran. Proses pembelajaran mestinya berjalan menyenangkan untuk anak-anak didik. Ini adalah hal yang sesungguhnya dan sangat mendasar dari sebuah proses belajar. Metode yang digunakan dalam pembelajaran bagi guru sebaiknya menyenangkan, namun tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sangat banyak metode yang bisa dipakai untuk proses pembelajaran sekarang ini yang baik digunakan. Namun, dengan banyaknya metode pembelajaran tidak menjamin untuk keberhasilan siswa dalam menerima materi pelajaran, disebabkan karena antara materi pembelajaran dengan metode yang digunakan tidak sesuai.

Dari pernyataan diatas, penulis mengangkat suatu metode pembelajaran yang disebut dengan model *Role play*. Model *role play* merupakan strategi belajar

yang bisa digunakan oleh siapa saja selain siswa dan guru karena memberikan gambaran suatu materi pelajaran dengan cara bermain peran dan berkesan. Caranya, seseorang pembelajar atau peserta didik harus mengetahui materi yang akan dimainkan, gaya peran yang akan dilakukan dan situasi diri dalam berperan. Dengan begitu, pembelajar akan dengan cepat mendalami sesuatu. Banyak orang yang telah merasakan hasilnya setelah mengkaji sesuatu dengan menggunakan model *role play*. Segalanya dapat dengan mudah, cepat dan mantap dikaji dan didalami dengan suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *Role Play* (bermain peran) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *role Play* (bermain peran) memiliki kelebihan sebagai berikut: menyenangkan bagi siswa, menarik minat siswa dalam belajar, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, rasa percaya diri siswa meningkat, dan siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan sebagainya. Dari kelebihan model pembelajaran *Role Play* (bermain peran) tersebut diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotornya.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 39 Konawe Selatan adalah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang terletak di Desa Asaria Kecamatan Sabulakoa Kabupaten Konawe Selatan. Berdasarkan hasil observasi sementara penulis, proses belajar-mengajar di sekolah tersebut terdapat beberapa masalah. Pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas khususnya kelas IX A, siswa kurang aktif dalam hal kegiatan pembelajaran. Interaksi antara guru PAI dan

siswa pada saat proses belajar mengajar kurang harmonis². Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru PAI kelas IX A, permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, sehingga dalam membangun pengetahuan siswa belum optimal. Guru belum maksimal dalam mengolah pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran, sehingga menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa. Setelah pelaksanaan pembelajaran, guru PAI memberikan soal latihan. Dari soal latihan yang diberikan guru PAI, hanya sekitar 30% dari 20 siswa kelas IX A yang mencapai nilai KKM dari jumlah keseluruhan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang cenderung monoton dengan model yang kurang variatif dan lebih sering dengan metode ceramah dan diskusi. Maka dari hasil evaluasi ini dapat dilihat penyebab rendahnya hasil yang dicapai, bahwa dengan pembelajaran yang monoton akan berdampak pada; *pertama*, membosankan dan menjenuhkan siswa karena siswa sudah terbiasa dengan metode pembelajarannya. *Kedua*, akan membunuh semangat belajar siswa, disebabkan interaksi yang kurang harmonis antara guru mata pelajaran dengan siswa. *Ketiga*, akan merusak minat belajar siswa. Kemudian, penulis melakukan observasi dimata pelajaran lain, yakni pelajaran Seni Budaya dan Bahasa Inggris. Ternyata di mata pelajaran ini, siswa kelebihan aktif yakni aktif dalam hal yang negatif. Ketika guru mengajar dikelas siswa tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, malah ada beberapa siswa yang *asyik* mengobrol dengan sesama teman, bahkan ada siswa yang mengganggu

² *Observasi Prapenelitian*, ditujukan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi temuan masalah (Observasi pada tanggal 5 & 12 juni 2017).

teman ketika di kelas sehingga kelas menjadi gaduh. Peristiwa ini, membuat guru melakukan teguran kepada para siswa, seketika itu siswa langsung diam namun tidak berlangsung lama kelas kembali gaduh.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang metode pembelajaran. Model pembelajaran yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini adalah model *role play* sebagai upaya terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 39 Konawe Selatan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul: ***Penerapan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di Sekolah Menengah Pertama Negeri 39 Konawe Selatan.***

B. Identifikasi Masalah

1. Guru menggunakan metode mengajar masih monoton.
2. Interaksi antara guru dan siswa belum harmonis.
3. Aktivitas siswa dikelas kurang aktif dalam pembelajaran PAI.
4. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, masih rendah.
5. Guru dalam mengajar belum menggunakan model atau metode yang variatif salah satunya model pembelajaran *Role Play*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI mengalami peningkatan melalui penerapan model *role play* di Sekolah Menengah Pertama Negeri 39 Konawe Selatan?”

D. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan Penelitian

Dalam upaya pencapaian target penelitian, peneliti menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Untuk mengetahui aktivitas dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role play* pada mata pelajaran PAI Sekolah Menengah Pertama Negeri Pertama 39 Konawe Selatan.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *role play* pada mata pelajaran PAI Sekolah Menengah Pertama Negeri Pertama 39 Konawe Selatan.

2. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa :

- a. Siswa dapat lebih aktif mempelajari materi PAI dengan cara lebih menyenangkan
- b. Siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi guru :

- a. Guru menjadi kreatif karena selalu di tuntut untuk melakukan upaya inovatif sebagai implementasi dan adaptasi berbagai teori dan tehnik pembelajaran serta bahan ajar yang dipakainya
- b. Meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari siswa.

E. Defenisi Operasional

1. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil akhir atau nilai akhir yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti tes evaluasi berupa tes pilihan ganda dan esai setelah proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI pada materi pokok Qana'ah dan Tasamuf dan soal evaluasi di susun berdasarkan tingkat kesulitan siswa di SMP Negeri 39 Konawe Selatan pada kelas IX A.
2. Model pembelajaran *role play* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan model sejenis permainan gerak berupa bermain peran yang terbagi atas lima kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat orang yang dibagi secara heterogen yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang dan semangat yang aplikasinya dilaksanakan setelah penjelasan materi.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama Negeri 39 Konawe Selatan pada kelas IX A.