

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif dan efisien manakala proses belajar mengajar yang diinginkan dapat tercapai dengan usaha yang maksimal dengan hasil belajar yang tinggi. Agar hal itu dapat tercapai, maka salah satu cara yang dapat dilakukan dalam proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi

Metode merupakan bagian dari komponen pengajaran yang menduduki posisi penting, selain tujuan, guru, pesertadidik, media, lingkungan, dan evaluasi. Dengan kata lain, proses pembelajaran dapat dikatakan sulit mencapai hasil manakala guru tidak menggunakan metode yang tepat sesuai karakteristik bidang studi masing-masing. Oleh karena itu, guru hendaknya menguasai, mengetahui, dan memahami berbagai metode pengajaran, baik kelebihan maupun kelemahannya (Thoifuri, 2008:55).

Dengan demikian, hal yang perlu diperhatikan guru dalam memilih metode adalah: 1). Asas maju berkelanjutan, yaitu memberi kemungkinan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu sesuai dengan kemampuannya. 2). Penekanan pada belajar mandiri, yakni siswa diberi kesempatan untuk mempelajari dan mencari sendiri bahan pelajaran lebih banyak lagi daripada yang diberikan guru. 3). Bekerja secara tim, yaitu siswa dapat mengerjakan sesuatu pekerjaan yang

memungkinkan ia bekerja sama. 4). Multidisipliner, maksudnya memungkinkan siswa untuk mempelajari sesuatu dari berbagai sudut pandang. 5). Fleksibel, yaitu dapat dilakukan menurut keperluan dan keadaan (Engkoswara, 1984: 1).

Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antar dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka (Hamdani, 2011: 163).

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*). (Zakiah Daradjat, 1993:86).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang wajib diajarkan di sekolah tingkat dasar sampai menengah atas, memiliki cakupan materi/konsep yang sangat luas. (KMA No.165 Tahun 2014).

Di dalam kurikulum 2013, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah, dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah (KMA RI No.165 tahun 2014: 35).

Maka setiap peserta didik harus dapat memahami dan terampil dalam menguasai setiap indikator yang ingin dicapai dalam setiap kompetensi dasarnya.

Dalam pembelajaran tidak sedikit guru PAI masih menggunakan metode-metode pembelajaran konvensional secara monoton, misalnya; guru PAI dalam kegiatan belajar mengajar mulai dari membuka, kegiatan inti dan mengakhiri pelajaran hanya menggunakan metode ceramah, bahkan tidak jarang guru hadir ke dalam kelas langsung memberikan tugas latihan. Guru hanya memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuka buku LKS SKI dari halaman sekian sampai halaman sekian, lalu memberikan tugas mengerjakan soal-soal latihan tanpa mendalami konsep melalui suatu proses pembelajaran terlebih dahulu. Kalaupun sudah menggunakan metode bermain peran (*role playing*). tetapi metode bermain peran (*role playing*). yang digunakan belum melalui langkah-langkah penerapan yang *spisifik*, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Hal tersebut banyak dijumpai dalam perangkat pembelajaran misalnya; silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan rencana evaluasi hasil pembelajaran baik yang dibuat guru PAI secara mandiri maupun Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (MGMPAI). Produk perangkat perencanaan pembelajaran dari tahun ke tahun sudah ada revisi, tetapi belum secara signifikan, sehingga kegiatan pembelajaran masih monoton. Tentu hal ini, akan berakibat pada kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata

pelajaran SKI. Kurangnya minat belajar akan berakibat pada buruknya hasil pembelajaran. Padahal apabila Guru PAI sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran melakukan perencanaan dengan matang dan menerapkan metode yang tepat seperti metode bermain peran (*role playing*) ini, maka dapat menarik minat belajar siswa. Metode bermain peran (*role playing*) diyakini dapat menarik minat dan kesungguhan belajar siswa, karena dapat menghidupkan suasana historis. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah. Dengan demikian akan mendorong kepada pencapaian hasil pembelajaran akan meningkat secara maksimal dan berkualitas.

Banyak sekali di dalam kompetensi dasar mata pelajaran SKI yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yang diharapkan peserta didik mampu mengeksplorasi perasaan-perasaan seperti perlakuan penduduk Thaif terhadap Nabi Saw. Contoh menanamkan sikap-sikap sosial dan religius, misalnya sumpah setia penduduk Yasrib kepada Nabi Saw dalam peristiwa Baiahal-Aqabah. Contoh dalam meneladani nilai-nilai akidah Islamiyah dan *akhlak al-karimah*, misalnya semakin bertambah keimanan dan kebaikan perilaku sahabat Umar ibnu al-Khathab dalam peristiwa wafatnya Rasulullah Saw.

Tujuan mata pelajaran SKI adalah memberikan pengetahuan tentang Sejarah Islam dan kebudayaan Islam kepada peserta didik, agar ia dapat menemukan konsep yang obyektif dan sistematis dalam perspektif sejarah; Mengambil i'tibar, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah; Menanamkan pemahaman, penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan ajaran Islam berdasarkan telaah fakta sejarah yang ada; dan membekali para peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur. (Ali Mudlofir, 2011: 55).

Menyadari akan pentingnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tersebut, maka di dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) supaya menjadi efektif dan efisien dengan hasil pembelajaran yang maksimal, hendaknya menggunakan metode yang efektif, Apalagi ruang lingkup bidang studi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat luas cakupan isi konsepnya, mungkin tidak dapat disampaikan seluruhnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dibatasi dengan jumlah alokasi waktu jam pelajaran yang kurang memadai dalam seluruh tatap muka. Jika demikian maka, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan bermain peran (*role playing*). Oleh sebab itu, guru sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, harus sudah menyiapkan rencana langkah-langkah kegiatan berupa naskah teks skenario bermain peran kepada peserta didik untuk mempelajarinya di luar jam pelajaran.

Dengan melihat fenomena yang terjadi di sekolah menengah atas tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan judul "Efektivitas Metode Bermain Peran (*role playing*) dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA YAPIM Ngeluk, Penawangan, Grobogan Tahun Pelajaran 2017/ 2018".

1.2 Identifikasi Masalah

Secara umum berdasarkan fenomena yang terjadi sebagaimana disebutkan di atas. Maka ditemukan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih menerima apa adanya materi yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran dan belum mempunyai kemandirian dalam belajar.
2. Minat siswa terhadap pelajaran SKI sangat rendah karena menganggap materi pelajaran SKI tidak penting.
3. Kejenuhan belajar siswa dengan guru menggunakan metode yang tidak bervariasi sesuai dengan tujuan belajar SKI
4. Pada aspek perencanaan, Guru PAI belum merencanakan penerapan metode yang relevan di dalam silabus dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai mata pelajaran SKI
5. Pada aspek perencanaan Guru PAI belum merencanakan penerapan metode di dalam RPP yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada mata pelajaran SKI

6. Pada aspek pelaksanaan, Guru PAI belum memahami langkah-langkah pelaksanaan penerapan metode dalam pembelajaran mata pelajaran SKI
7. Pada aspek penilaian, Guru PAI dalam mengevaluasi pelaksanaan penerapan metode belum relevan dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran SKI.

1.3 Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Dari latarbelakang dan indentifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini, penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Masalah Impelementasi dibatasi pada aspek

1.3.1.1 Perencanaan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mata pelajaran SKI.

1.3.1.2 Pelaksanaan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mata pelajaran SKI.

1.3.1.3 Ealuasi penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mata pelajaran SKI.

1.3.2 Masalah efektivitas penerapan metode bermain peran (*role playing*) guru SKI, dibatasi pada aspek:

1.3.2.1 Program peningkatan motivasi, minat, dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran SKI.

1.3.2.2 Hasil peningkatan motivasi, minat, dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran SKI.

1.4 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka pokok permasalahan yang akan menjadi tema sentral dalam penelitian ini adalah: implementasi dan efektivitas metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dalam hal:

- 1.4.1 Bagaimanakah implementasi metode bermain peran (*role playing*) dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA YAPIM Ngeluk, Penawangan, Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018.
- 1.4.2 Bagaimanakah efektivitas penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA YAPIM Ngeluk, Penawangan, Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mempunyai dua tujuan, yaitu: tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umum kegiatan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi dan efektivitas penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA YAPIM Ngeluk, Penawangan, Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018.

Sedangkan tujuan khususnya adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan implementasi metode bermain peran (*role playing*) pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mata pelajaran SKI di MA YAPIM Ngeluk, Penawangan, Grobogan Tahun Pelajaran 2017/ 2018.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan efektivitas program dan hasil penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran pada mata pelajaran SKIdi MA YAPIM Ngeluk, Penawangan, Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritik

Memperkaya khasanah pustaka tentang efektivitas metode bermain peran (*role playing*) kepada guru agama Islam di Indonesia.

1.6.2 Secara Praktik

- 1.6.2.1 Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang implementasi metode bermain peran (*role playing*) kepada guru PAI di MA YAPIM Ngeluk, Penawangan, Grobogan, khususnya dan kepada guru PAI di Indonesia pada umumnya.
- 1.6.2.2 Manfaat penelitian ini, diharapkan dapat memberikan konstribusi kepada pengambil kebijakan tentang efektivitas metode bermain

peran (*role playing*) pada mata pelajaran PAI kepada para guru
PAI di Indonesia.