

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting di dalam meningkatkan sumber diri dengan lingkungannya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses daya manusia. Pendidikan merupakan proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran.

Realita dewasa ini, proses pembelajaran di kelas berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan, diantaranya adanya tuntutan kepada siswa untuk menguasai materi dan fakta-fakta, hal ini juga membuat pembelajaran kurang bermakna, karena penguasaan atau banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman materi pada materi yang mereka kuasai tersebut.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling kokoh dan yang paling penting. Ada dua indikator yang dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan suatu proses pendidikan yaitu, adanya pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru, dan adanya ketercapaian atau keberhasilan siswa dalam memahami kompetensi pembelajaran sebagaimana yang ditentukan.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar

yang diciptakan guru, pada proses pembelajaran di kelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktivitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan. (Pupuh Fathurrohman dkk, 2007:13)

Selanjutnya pemahaman materi dari peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi peserta didik agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Banyak diantara para guru mengalami kesulitan dan mengalami berbagai kendala, dalam melaksanakan pembelajaran SKI.

Penggunaan metode yang tepat akan sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode lain yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi dengan peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengalaman belajar di sekolah harus fleksibel dan tidak kaku, serta perlu menekankan pada kreativitas, rasa ingin tahu, bimbingan dan pengarahan ke arah kedewasaan. (E. Mulyasa, 2008:108)

Hasil observasi awal diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran sejarah, banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran pada saat guru menyampaikan materi. Sikap ini di tunjukkan tidak sedikit siswa yang mengantuk dan bahkan mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat guru menyampaikan materi. Sehingga hal ini yang membuat daya serap siswa terhadap materi SKI kurang dari pada mata pelajaran yang lain. Kebanyakan siswa yang tidak

bersemangat dalam menerima pelajaran SKI, bahkan mereka tidak tahu materi apa yang akan disampaikan oleh pengajar. Hal-hal tersebut membuat suasana belajar yang tidak efektif dan efisien karena siswa kurang mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan disampaikan. Sehingga tujuan pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai dan tujuan nasional tidak sesuai dengan apa yang diharapkan selama ini.

Peneliti menganggap masalah-masalah tersebut sangat penting dan perlu segera ditemukan jalan pemecahannya. Keberhasilan dalam pemecahan masalah ini akan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa di sekolah terutama pada mata pelajaran SKI.

Agar proses pembelajaran mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di kelas. Selain itu juga menuntut tercapainya sebuah kompetensi yang telah diajarkan. Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah pembelajaran sosial. Pembelajaran sosial menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun peserta didik yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realita sosial.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *Role playing*, metode ini bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *Role playing* ini diharapkan dapat mengaktifkan peserta

didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan terutama pada mata pelajaran SKI.

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 (Studi Kasus Di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019)”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

- 1.2.1. Peserta didik di MTs Darut Taqwa masih menerima apa adanya materi yang diberikan guru dalam kegiatan pembelajaran dan belum mempunyai kemandirian dalam belajar.
- 1.2.2. Peserta didik di mts Darut Taqwa terhadap pelajaran SKI sangat rendah karena menganggap materi pelajaran SKI tidak penting.
- 1.2.3. Peserta didik di mts Darut Taqwa dengan guru menggunakan metode yang tidak bervariasi sesuai dengan tujuan belajar SKI
- 1.2.4. Guru PAI di MTs Darut Taqwa belum merencanakan penerapan metode yang relevan di dalam silabus dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai mata pelajaran SKI
- 1.2.5. Guru PAI di MTs Darut Taqwa belum merencanakan penerapan metode di dalam RPP yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada mata pelajaran SKI
- 1.2.6. Guru PAI di MTs Darut Taqwa belum memahami langkah-langkah pelaksanaan penerapan metode dalam pembelajaran mata pelajaran SKI

1.2.7. Guru PAI di MTs Darut Taqwa 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. Impelementasi dibatasi pada aspek perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa.

1.3.2. Efektivitas penerapan metode bermain peran (*role playing*) guru SKI, dibatasi pada aspek: Program peningkatan motivasi, minat, dan aktivitas peserta didik Hasil peningkatan motivasi, minat, dan aktivitas peserta didik dan dalam pembelajaran mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa.

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: implenetasi 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 pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019.

1.4.2. Bagaimanakah efektivitas penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019

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 MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019.

Sedangkan tujuan khususnya adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan implementasi metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019.
- 1.5.2. Untuk mendeskripsikan efektivitas program dan hasil penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun dari hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi dan manfaat, antara lain:

1.6.1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya tentang meningkatkan pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darut Taqwa.

1.6.2. Secara praktis

Manfaat penelitian yang di harapkan sebagai berikut :

1.6.2.1. Bagi siswa

- a. Kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran SKI dapat dicapai.
- b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang.
- c. Menambah pengalaman dan meningkatkan kemampuan memahami mata pelajaran SKI dengan baik.

1.6.2.2. Bagi Pendidik (guru)

Pendidik diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam proses belajar siswa, khususnya guru mata pelajaran SKI dan seluruh pendidik di lembaga terkait.

1.6.2.3. Bagi Lembaga

Bagi lembaga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas lulusan dan lembaga terkait. Selain itu melalui penelitian ini, di harapkan lembaga memperoleh informasi yang konkrit tentang kondisi obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan dan rancangan pelaksanaannya.

1.6.2.4. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

1.6.2.5. Magister Pendidikan Islam Unissula

Dengan sumbangan hasil pemikiran peneliti ini diharapkan dapat berguna untuk menambah kepustakaan yang bisa dijadikan bahan referensi.