

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode Dalam kamus Umum bahasa Indonesia, adalah “cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai apa yang telah ditentukan dengan kata lain metode adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu,¹metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Maka metode memiliki suatu arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *method* dan *way* yang diterjemahkan dengan metode dan cara, dan dalam bahasa Arab kata metode diungkapkan dalam berbagai kata seperti *al-thariqoh*, *al-manhaj*, dan *al-wasilah*. *Al-thariqoh* berarti jalan, *al-manhaj* berarti system, dan *al-wasilah* berarti mediator atau perantara. Dengan demikian kata Arab yang berarti metode adalah *al-thariqoh*.²

Metode merupakan upaya untuk mengimplikasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk

¹WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka, 1984), hlm. 471.

² Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standard Kompetensi Guru* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2008), cet. ke-4, hlm. 135.

melaksanakan strategi. Dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dalam berbagai metode.³

Berkenaan dengan metode, Al Qur'an telah memberikan petunjuk mengenai metode pendidikan secara umum yaitu dalam surat An-Nahl ayat 125 :

جَدِّ لَّهُمُ الْحَسَنَةَ وَالْمَوْعِظَةَ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلٌ إِلَىٰ أَدْعُ
 وَسَبِيلِهِ عَنِ ضَلَّ يَمَنَ أَعْلَمُ هُوَ رَبُّكَ إِنِّ أَحْسَنُ هِيَ بِأَلَّتِي وَ
 بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُوهُ (النحل : 125)

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.(QS.An Nahl ayat 125)

Dipilihnya beberapa metode tertentu dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memberi jalan atau cara sebaik mungkin bagi pelaksanaan dan kesuksesan operasional pembelajaran. Pada intinya metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan.Karenanya, terdapat suatu prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat terlaksana dalam suasana menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan

³ Surya Dharma dkk.,*Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya* Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Tenaga Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008 hlm. 5.

dan memotivasi sehingga materi pelajaran itu menjadi lebih mudah untuk diterima peserta didik⁴.

Dalam proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan siswa dalam proses belajar. Adapun dalam hal ini akan dibahas secara singkat mengenai materi, metode, dan media pembelajaran.

Pembelajaran aktif merupakan suatu kumpulan metode pembelajaran yang menawarkan beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang lebih mengaktifkan siswa. Dan dalam mengoptimalkan kadar keaktifan siswa seorang guru yang berfungsi sebagai fasilitator harus dapat memilih dan menggunakan metode mengajar yang tepat sehingga tercipta suasana belajar yang lebih kondusif.

Keterangan di atas bila dikaitkan dengan pembelajaran PAI yang terjadi di SDN 1 Guyangan Bangsri Jepara, dalam pembelajaran guru berupaya menerapkan pembelajaran aktif yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, guna meningkatkan minat belajar siswa, sebagai bukti bahwa dalam pembelajaran fiqh masih banyak siswa yang kurang memperhatikan dan bermain sendiri sehingga dalam hal ini guru berupaya memilih dan menerapkan metode pembelajaran aktif yaitu metode pembelajaran bermain peran (Role Playing) dengan mempraktekkan prinsip dan teknik yang dimilikinya yang dapat mendukung keberhasilan dari proses pembelajaran PAI.

⁴ Ismail, SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM : Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan Menyenangkan*, (Semarang, Rasail Media Group, 2008) hlm.18.

Dalam pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (Role Playing) diharapkan:

1. Terjadi proses interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.
2. Memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu. siswa berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif yang bisa dimaknai oleh setiap subjek belajar.
3. Terwujudnya proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Proses pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan dengan menata ruangan yang apik dan menarik dan pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi.

Dari latar belakang di atas peneliti mencoba menganalisis tentang penerapan metode dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam. Maka dari itulah penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Di SDN 1 Guyangan Bangsri Jepara) Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Penegasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan, antara lain:

1. Metode *Role playing*

Metode adalah suatu cara yang sistematis untuk emncapai tujuan tertentu, namun apabila dikaitkan dengan pembelajaran, dapat digaris bawahi bahwa metode pembelajaran adalah suatau cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan.⁵

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.⁶

2. Minat belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat

⁵ Ismail SM, *op.cit.*, hlm. 20.

⁶ *Strategi pembelajaran dan pemilihannya* direktorat tenaga kependidikan direktorat jenderal peningkatan mutu pendidik dan tenaga kependidikan departemen pendidikan nasional 2008, hlm. 24

terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.⁷

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi sebaliknya minat yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan dalam bahasa Arab berarti *Ta'dib* yang tekanannya tidak hanya pada unsur-unsur ilmu pengetahuan (*'ilm*) dan pengajaran (*ta'lim*) belaka, tetapi lebih menitik beratkan pada pendidikan diri manusia seutuhnya (*tarbiyatu nafs wal akhlaq*).⁸

Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa pendidikan agama Islam ialah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*).⁹

Pendidikan agama Islam juga diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1995) hlm 20

⁸ M. Basyaruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hlm. 45.

⁹ Zakiah Derajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 86.

mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Dari penegasan istilah diatas dapat dijelaskan bahwa metode *role playing* atau bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang dipraktikkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mungkin muncul pada masa mendatang. , melalui metode *role playing* diharapkan dapat tercipta kecerdasan, pengetahuan kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup sendiri dan mandiri.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di muka maka ada beberapa permasalahan yang akan dikaji melalui penelitian ini antara lain :

- a. Bagaimanakah implementasi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa?
- b. Bagaimana peningkatan minat belajar pendidikan agama islam setelah diterapkannya metode *role playing*?
- c. Apasajakah faktor penghambat dalam implementasi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implementasi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa

2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar pendidikan agama islam setelah diterapkannya metode *role playing*.
3. Untuk mendeskripsikan Faktor penghambat dalam implementasi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan penulis dalam Implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas V Di SDN 1 Guyangan Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang Implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas V Di SDN 1 Guyangan Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.

3. Bagi masyarakat

Dapat mengetahui Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas V Di SDN 1 Guyangan Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Kajian Pustaka

Di antara penelitian terdahulu yang mendukung dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, jurnal pena ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016), hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa permasalahan

yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah saja pada saat pembelajaran. Selain itu pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka diterapkanlah metode role playing pada pembelajaran IPA dalam materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode role playing mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2. Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, Tien Kartini Jurnal, Pendidikan Dasar ISSN: 1829-5746 Vol. 17, No. 1, Juni 2020. Penelitian ini mengungkap penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan

kelas(Classroom Action Research).Tindakan kelas yang diterapkan melalui empat siklus tindakan.Teknik pengumpulandatanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka.Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minatbelajar anak.Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif,baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatanminat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Perbedaan penelitian ini adalah meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar.

3. Dwi Anita Alfiani, penerapan metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia play group, jurnal pendidikan, P-ISSN 2477-5436 and E-ISSN 2549-6433. Vol. 6No. 1(Juni2018): 13-27. Menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman, motivasi akan memberi hasil yang lebih baik terhadap perbuatan yang dilakukan seseorang. Hasil belajar dapat di ukur dalm bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, perubahan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak santun menjadi santun.Ali Imron mengemukakan upaya yang dapat dilakukan oleh guru guna untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan pembelajaran. Ada empat cara diantaranya :
 - a. Mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar.
 - b. Mengoptimalkan unsur-unsur dinamis pembelajaran.

c. Mengoptimalkan pemanfaatan upaya guru dalam pembelajaran

d. Mengembangkan Aspirasi dalam belajar.

Perbedaan dengan penelitian ini, adalah dilaksanakan di playgroup dan peningkatan motivasi.

4. Agnel Permata Indi dan Saino, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Pelayanan Prima Di Kelas X-Pm 2 SMKN 2 Blitar. Jurnal Pendidikan, ISSN 2357-5436. E-ISSN 2389-6289. Vol. 6No. 1(Juni2017)Penelitian ini menggambarkan penelitian tentang penerapan metode *Role Playing* pada pokok bahasan pelayanan prima di kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran role playing. Penulis menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK).PTK digunakan pada pelaksanaan penelitian pada saat melakukan kegiatan pembelajaran.PTK ini terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.Penelitian diambil sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan, hasil pengamatan guru menunjukkan skor rata-rata 3,10 yang berarti baik dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk hasil pengamatan aktivitas belajar siswa sebesar 3 berarti efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk motivasi belajar siswa dari hasil angket yang dibagikan di setiap putaran, dari 36 siswa 28% menjawab sangat setuju, 59% menjawab setuju, 13% menjawab tidak setuju, sedangkan untuk jawaban sangat tidak setuju tidak ada siswa yang menjawab.

Perbedaan dengan penelitian ini alah dalam peningkatan motivasi belajar siswa.

5. Model Pembelajaran oleh Uno Hamzah B. "Role Playing" (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok¹⁰ (Uno Hamzah, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara

Dari beberapa penelitian yang relevan diatas penulis beranggapan bahwa penelitian yang akan penulis lakukan belum ada kesamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu sehingga penelitian ini terfokus pada Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas V Di SDN 1 Guyangan Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019, sehingga penelitian ini layak untuk dilaksanakan.

G. Sistematika Penulisan.

Guna mempermudah dalam memelajari dan memahami pokok bahasan skripsi ini, maka penulis menyajikan sistematikanya sebagai berikut :

¹⁰ Uno Hamzah B. *Model Pembelajaran*,.(Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hlm : 26.

BAB I : Pendahuluan, yang meliputi Latar Belakang Masalah, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan pustaka dan Sistematika penulisan

BAB II : Landasan Teori pada sub bahasan pertama meliputi, Metode *role playing*, Pengertian Metode *role playing*, Tujuan Metode *role playing*, Langkah langkah penerapan metode *role playing* Keunggulan dan kelemahan dan pada sub basan kedua meliputi minat belajar, Pengertian minat belajar, Macam-macamminat belajar, Faktor yang mempengaruhi minat belajar dan bahasan sub ketiga meliputi Pendidikan Agama Islam

Bab III Metode Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian Kehadiran Peneliti Lokasi Penelitian Data dan Sumber Data Teknik Pengumpulan Data Analisis Data

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan. Analisis Pembelajaran Sebelum Tindakan Pelaksanaan Siklus, Analisis Pelaksanaan Tindakan Siklus I, Analisis Pelaksanaan Tindakan Siklus II, Analisis Pembelajaran Paska Tindakan Pelaksanaan Siklus

Bab V Penutup, terdiri atas kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran