

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar yang menyenangkan kini menjadi tren baru sebab selama ini belajar selalu identik banyak tekanan, belajar yang menyenangkan memberikan makna mendasar bahwa suasana yang mendukung pembelajaran efektif dan komunikatif antara siswa dan guru merupakan sesuatu hal yang niscaya. Selain itu, pengelolaan kelas pun juga demikian. Kelas yang dikelola dengan baik akan melahirkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Nasution mendefinisikan mengajar sebagai tindakan yang dilakukan seseorang (guru) dengan tujuan membantu atau memudahkan orang lain (siswa) dalam melakukan kegiatan, sedangkan Arifin mendefinisikan bahwa mengajar adalah suatu rangkaian kegiatan penyampaian materi ajar kepada siswa agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut.¹

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami peserta didik sebagai anak didik dengan guru sebagai fasilitator. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok, hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara

¹ Faizi Mastur, *Ragam Metode Mengajar Eksakta Pada Murid*, 2013 (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hal. 18.

professional, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kemampuan yang dituntut adalah kreativitas guru dalam menciptakan kegiatan belajar siswa.

Di dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berfikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya.²

Menurut Pupuh Fathurrohman guru dalam mengajar dipengaruhi berbagai faktor, seperti tipe kepribadian, latar belakang pendidikan, pengalaman dan yang kalah penting adalah pandangan filosofis guru kepada murid.³

Sedangkan menurut Muhaimin & Abdul Mujib guru adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberi pertolongan pada anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya, agar mencapai tingkat kedewasaan, mampu berdiri sendiri dan memenuhi tingkat kedewasannya, mampu berdiri sendiri memenuhi tugasnya sebagai hamba dan khalifah Allah SWT dan mampu sebagai makhluk social dan sebagai makhluk yang mandiri.⁴

Dalam dunia sekolah, khususnya dalam tatanan pendidikan baru yang diciptakan standard teknis, guru tidak menjadi peneliti dengan budaya

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Prasada, 2010), hal. 19.

³ Pupuh Fathurrohman & Sobri Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*, (Bandung: Rafika Aditama, 2010), hal. 43.

⁴ Ibid., hal. 44.

professional. Pengetahuan dalam pendidikan kontemporer masih menjadi sesuatu yang diproduksi oleh ahli yang jauh dari sekolah, ahli berada dalam ruang steril. Hal ini harus berubah jika reformasi pendidikan demokratis dikedepankan. Guru harus memasuki budaya penelitian jika hendak mencapai level pendidikan yang lebih tinggi.⁵

Mengelola kelas dapat memberi pesan belajar. Untuk menciptakan adalah tugas profesional guru. Sebab, guru merupakan actor dan desainer pembelajaran siswa dengan salah satunya menciptakan kelas untuk belajar dan membimbing siswa untuk saling belajar membelajarkan serta membawa dampak lahirnya masukan bagi guru. Oleh karena itu, pengelolaan kelas memiliki pengertian mewujudkan sistem perencanaan pengajaran dalam *setting* pembelajaran nyata, dengan evaluasi yang terkontrol secara sistematis dan memberi timbal balik secara langsung.⁶

Dalam kehidupan sehari-hari, seringkali terdengar orangtua melakukan berbagai cara untuk membuat anaknya menjadi berprestasi. Orangtua berlomba-lomba menyekolahkan anak-anaknya ke sekolah-sekolah favorit, anak juga dikutkan dalam berbagai kursus maupun les privat yang terkadang menyita habis waktu yang seharusnya bisa dipergunakan anaknya untuk senang-senang bermain atau bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Namun demikian, usaha-usaha tersebut seringkali belum membuahkan hasil

⁵ Joe L. Kinchelo, *Guru Sebagai Peneliti*, (Jogjakarta: IRCiSoD, 2014), hal. 38.

⁶Fathurrohman Pupuh, M Sutikno Sobry, *Strategi Belajar Mengajar strategi mewujudkan pembelajaran bermakna melalui penanaman konsep umum & konsep islam*, (Bandung: Rafika Aditama, 2010), hal. 9.

seperti yang diharapkan, bahkan ada yang justru menimbulkan masalah baru bagi anaknya.⁷

Dewasa ini, tidak bisa dipungkiri lagi bahwa profesional guru menjadi prioritas utama dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus berfikir secara mendalam terkait perkembangan peserta didiknya baik dalam segi intelektual, emosional dan spiritual. Dalam hal ini, guru dituntut untuk bisa berinovasi dalam pembelajaran dikelas,

Di dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembangan kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberi ruang pada siswa untuk berfikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya⁸.

Dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003, Bab XI Pasal 39 Ayat 2 dikatakan bahwa Guru sebagai pendidik adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.⁹

Peran guru sebagai pendidik merupakan peran-peran yang berkaitan dengan tugas-tugas memberi bantuan dan dorongan, tugas-tugas pengawasan dan pembinaan serta tugas-tugas yang berkaitan dengan mendisiplinkan anak

⁷ Mohamad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2011), hal. 220.

⁸ Ibid., hal. 19.

⁹ Suwardi & Daryanto, *Manajemen Peserta Didik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hal.

peserta didik anak itu menjadi patuh terhadap aturan-aturan sekolah dan norma hidup dalam keluarga dan masyarakat. Tugas-tugas ini berkaitan dengan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak untuk memperoleh pengalaman-pengalaman lebih lanjut.¹⁰

Setelah melihat paparan di atas peneliti akan mengkaji penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas. Model pembelajaran *Role Playing* termasuk model pembelajaran kooperatif, salah satu kelebihan metode *Role Playing* yaitu siswa menjadi aktif di dalam kelas dan lebih optimal dikarenakan juga pendidikan sekarang menggunakan K13 maka dari itu siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas.

Tujuan pengelolaan kelas pada hakekatnya telah terkandung dalam tujuan pendidikan, secara umum tujuan pengelolaan kelas menurut Sudirman N. adalah penyediaan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar peserta didik dalam lingkungan sosial, emosional, dan intelektual dalam kelas. Fasilitas yang disediakan itu memungkinkan peserta didik belajar dan bekerja, terciptanya suasana social yang memberikan kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual, emosional dan sikap serta apresiasi pada peserta didik.¹¹

Namun realita yang ada di lapangan, prestasi belajar siswa di lokasi penelitian cukup rendah dan minat belajar siswa juga kurang hingga

¹⁰ Ibid., hal. 103.

¹¹ Ibid., hal. 146.

berdampak pada sikap kurangnya rasa sosial siswa, Maka penulis berusaha mencari inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kurangnya minat belajar dan memahami Agama Islam bagi siswa adalah sebuah problem yang harus digali oleh guru, tidak hanya itu, metode pembelajaran yang digunakan di SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas masih konvensional belum ada inovasi-inovasi metode pembelajaran yang lain.

Peneliti menerapkan metode pembelajaran dengan *Role Playing* agar bisa mengatasi kurangnya minat belajar dan memahami Agama Islam siswa kelas VIII SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas, karena semua problem yang ada diatas khususnya untuk siswa itu bisa berdampak pada kurangnya hasil belajar, sikap spiritual, dan sosial siswa pada khususnya.

Role Playing atau bermain peran dikembangkan untuk mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial. Model belajar bermain peran memiliki dua dimensi pendidikan yakni pendidikan individu dan sosial. Model pembelajaran bermain peran membantu setiap peserta didik menemukan makna pribadi (jati diri) dan sosial dalam dunia social mereka serta membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Lewat bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya

dan orang lain, *Role Playing* memudahkan individu bekerjasama dan menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah sosial.¹²

Setelah melihat paparan di atas peneliti akan mengkaji penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas. Model pembelajaran *Role Playing* termasuk model pembelajaran kooperatif, salah satu kelebihan metode *Role Playing* yaitu siswa menjadi aktif di dalam kelas dan lebih optimal dikarenakan juga pendidikan sekarang menggunakan K13 maka dari itu siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas.

Disamping itu juga penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional di SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas menjadi penelitian mendasar bagi peneliti. Oleh sebab itu, peneliti mencoba mengimplementasikan dalam pembelajarana didalam kelas khususnya VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* agar bias menambah hasil belajar siswa didalam kelas dan juga menunjang prestasi dalam dunia pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka rumus masalah yang diajukan dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan penggunaan metode *Role Playing* di kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas?

¹² Ibid., hal. 74.

2. Apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *Role Playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas setelah menggunakan metode *Role Playing*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan .
 - 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian.
 - 3) Meningkatkan kemampuan belajar Pendidikan Agama Islam yang lebih baik melalui penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi guru

Supaya guru dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa dalam proses belajar mengajarnya agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan agar sekolah bisa meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas.