

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dan keterkaitannya dalam keberlangsungan hidup Manusia, Pendidikan Agama juga memiliki kedudukan dalam dinamika sistem pendidikan nasional. Pernyataan tersebut diperkuat dengan “UUSPN No.2 Tahun 1989 pasal 39 ayat (2) disebutkan: Isi kurikulum jalur pendidikan wajib memuat *pertama*, pendidikan pancasila, *kedua*, pendidikan agama, *ketiga*, pendidikan kewarganegaraan.

Suatu pendidikan akan tercapai apabila adanya kerja sama antara pihak terkait untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dimana selain keikutsertaan pemerintah dalam memfasilitasi, peran pendidik juga sangat penting bagi keberhasilan peserta didik. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting bagi peserta didik dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik memerlukan tuntunan, bimbingan dan dorongan serta pengarahan agar dapat menguasai dan mengamalkan ajaran secara utuh dan benar dalam kehidupan sehari-hari.¹

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia

¹ Umi Hanik, “Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas v SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019), 1.

menurut normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Dalam proses pendidikan disekolah, guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak anak didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri dan bermoral.²

Mengajar maupun mendidik merupakan tugas dan tanggung jawab guru sebagai tenaga profesional. Oleh sebab itu, tugas yang berat dari seorang guru ini pada dasarnya hanya dapat dilaksanakan oleh guru yang memiliki kompetensi professional yang tinggi. Guru memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar, untuk itu mutu pendidikan di suatu sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan tugasnya.

Guru adalah faktor penentu bagi keberhasilan pendidikan di sekolah, karena guru merupakan sumber kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan atau kompetensi profesional seorang guru sangat menentukan mutu pendidikan. Sikap guru terhadap pekerjaan mempengaruhi tindakan guru tersebut

² Devi Risalatul, "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Adab Bergaul Dengan Saudara dan Teman." *Inovatif*, Vol. 4, No. 1 (2018),36.

dalam menjalankan aktivitas kerjanya. Bilamana seorang guru memiliki sikap positif terhadap pekerjaannya, maka sudah barang tentu guru akan menjalankan fungsi dan kedudukannya sebagai tenaga pengajar dan pendidik di sekolah dengan penuh tanggung jawab. Untuk itu perlu kiranya ditanamkan sikap positif guru terhadap pekerjaannya.

Namun realitanya guru pada saat ini hanya bertugas mengajar saja, kadang kala ada sebagian guru yang tidak peduli dengan keberhasilan siswanya. Dan hal yang paling sering dijumpai adalah dimana seorang guru yang hanya monoton pada satu model pembelajaran saja yaitu ceramah, dimana pada model ini guru berperan penuh dalam menyampaikan materi dan menempatkan peserta didik sebagai pendengar saja. Hal ini yang memicu kebosanan bagi peserta didik sehingga peserta didik malas untuk mengikuti pelajaran.

Dalam suatu pendidikan Pencapaian nilai yang maksimal tentu sangat diinginkan siswa, guru maupun orang tua siswa, karena dalam proses pembelajaran, keberhasilan sangat penting. Maka dari itu, guru harus mengubah pola pikirnya tentang mengajar adalah hanya sebuah kewajiban, ketika dia sudah mengajar maka selesailah tugasnya, tidak lagi seperti itu. Melainkan seorang guru harus mampu menciptakan proses belajar mengajar yang aktif, efektif dan menyenangkan serta dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar, tidak lagi bosan dengan proses pembelajaran, dan tidak hanya

menghafal pelajaran tetapi juga dapat memahami langsung pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat.³

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut, perlu diadakan suatu tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Misalnya dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pelajaran. Pemilihan model pembelajaran diperlukan untuk dapat menentukan teknik pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan pada saat itu guna menarik minat belajar siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah model pembelajaran bermain peran. Penggunaan model pembelajaran bermain peran di kelas dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut yaitu pada saat dilaksanakan bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara

³ Siti Hasanatul Mardiyah, "*Implementasi Metode Role-Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Siswa*," (Universitas Islam Negeri (UIN) Syarifhidayahtullah jakarta), 1.

yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok dan individu-individu.⁴ Tidak hanya itu, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, tetapi juga membuat siswa lebih kritis, dan juga dapat membangun suasana belajar menjadi menyenangkan, karena sesekali diselingi juga oleh gelak tawa dari peserta didik.

Adapun menurut M. Basyiruddin Usman, keunggulan metode bermain peran adalah: 1) siswa terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka; 2) kelas akan menjadi lebih hidup karena menarik perhatian para siswa; 3) siswa dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penghayatan; 4) siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur.

Selain itu, melalui model pembelajara bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. 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, dan 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak

⁴Rivandinia Imanita Haq, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi." Pancaran, vol. 3, No. 3,(2012), 64

peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.⁵

Dalam model pembelajaran bermain peran ini, siswa diarahkan pada situasi tertentu yang disesuaikan dengan mata pelajaran. Tujuannya adalah agar siswa dapat berperan secara aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan metode ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami materi-materi pada mata pelajaran PAI.

Untuk aktifnya pembelajaran, siswalah yang seharusnya berperan aktif dalam belajar. Seharusnya sikap guru hanya mendengar siswa, menghargai siswa, menghargai kerja keras siswa, dan mengembangkan rasa percaya diri siswa, serta mendorong siswa untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang mereka miliki sehingga mereka berani mengekspresikan pendapatnya. Namun kenyataannya di lapangan menunjukkan lain, aktivitas siswa di kelas masih pasif karena proses pembelajaran yang dilakukan guru ke siswa, yaitu guru menggunakan metode ceramah.⁶

Keadaan tersebut juga terjadi pada pembelajaran PAI di sekolah. Salah satunya terjadi di SMPN 2 Pademawu Pamekasan. Berdasarkan hasil pengamatan awal, peneliti menemukan bahwa permasalahan yang sering kali dijumpai dalam pembelajaran PAI adalah bagaimana menyampaikan materi kepada siswa secara baik,

⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 26.

⁶ Mardiyah, *Implementasi Metode Role Playing*, 13.

menarik, dan tidak monoton. Kurangnya respon siswa ketika proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut, perlu dilakukan suatu tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Misalnya dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya model pembelajaran bermain peran. Pembelajaran dengan model bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran, menjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa, siswa dan guru, maupun antar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul, “Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajarana PAI di SMPN 2 Pademawu Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Dari konteks penelitian diatas untuk mendapatkan arah penelitian yang lebih jelas, maka fokus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pademawu Pamekasan?

2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pademawu Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan bagaimana penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pademawu Pamekasan.
2. Untuk mendiskripsikan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pademawu Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna:

1. Bagi kepala SMPN 2 Pademawu Pamekasan, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mendorong semua guru agar tidak menerepkan satu model pembelajaran.
2. Bagi guru SMPN 2 Pademawu Pamekasan, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengevaluasi terhadap kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran.

3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah pengalaman, terutama sejauh mana teori-teori yang dikuasai bisa diukur pada aplikasi terhadap dunia pendidikan.
4. Bagi mahasiswa atau mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa dan mahasiswi dalam proses pengayaan keilmuan dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian khususnya dalam dunia Pendidikan Agama Islam.

E. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran adalah seluruh rangkayan penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.
2. Bermain Peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir.
3. Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

4. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci al-quran dan al-hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Jadi penelitian ini akan membahas bagaimana model pembelajaran bermain peran diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa kelas VII SMPN 2 Pade mawu Pamekasan.

F. Kajian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran ter hadap penelitian terdahulu (the prior research), penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Umi Hanik, dengan judul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung*”.⁷

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Umi Hanik ini memiliki kesamaan pada indikator yang menjadi objek penelitian yaitu tentang model pembelajaran role playing atau bermain peran terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selain itu juga tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap fokus atau rumusan masalah yang di angkat yaitu sama-sama ingin mengetahui apakah

⁷ Umi, Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain peran, 24.

model pembelajaran role playing/bermain peran ini mampu meningkatkan kan motivasi belajar peserta didik.

2. Skripsi yang di tulis oleh Dwi Novita Sari, dengan judul “*Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Negeri Kesumadadi.*”⁸

Pada penelitian ini, seperti yang terdapat dalam judulnya bahwa yang menjadi kajian utama pada penelitian ini adalah model pembelajaran role playing dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Novita Sari ini memili dua fokus penelitian yang diantaranya *pertama*, bagaimana penerapan model role playing tersebut dan yang *kedua*, yaitu hasil yang didapatkan dalam penerapan model role playing tersebut apakah memiliki dampak dalam motivasi belajar peserta didik.

Sedangkan dalam penelitian yang penliti lakukan memiliki fokus yang lebih luas, diantaranya *pertama*, bagaimana penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik, *kedua*, evektivitas penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik, *ketiga*, apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik. Dalam ketiga fokus ini, sebenarnya tidak memiliki perbedaan yang terlalu mencolok dengan fokus yang diangkat dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi

⁸ Dwi Novita Sari, *Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Negeri Kesumadai*, (Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung, 2016), 6.

Novita Sari dan yang menjadi perbedaan adalah terdapat pada ruang lingkun objek kajian tersebut selain itu juga memiliki perbedaan dalam situasi baik dari segi lingkungan maupun segi objek atau subjek yang akan menjadi ikon utama dalam penelitian.

3. Skripsi yang di tulis oleh Arum Suryaningtyas, dengan judul *“Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo.”*⁹

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Arum Suryaningtyas ini, dalam segi judul memiliki kemiripan hanya saja terdapat perbedaan pada objek kajiannya namun inti dari penelitian yang dilakukan oleh Arum Suryaningtyas ini sama dengan yang di bahas oleh peneliti. Karena terdapat perbedaan dalam objek kajiannya tentunya dalam mekanisme penelitiannya pun memiliki perbedaan baik dari segi pengumpulan data dan lain sebagainya. Dalam hal ini, pada penelitian yang dilakukan oleh Arum Suryaningtyas metode yang digunakan yaitu metode PTK (penelitian tindakan kelas). Di mana pada metode ini, peneliti memiliki peran penuh untuk ikut serta dalam proses pembelajaran sebagai bentuk proses pengumpulan data. Peneliti memiliki wewenang untuk menuangkan ide-ide atau gagasan baru guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran

⁹ Arum Suryaningtyas, *Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo*, (Skripsi: Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Jurusan Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 7.

Pada dasarnya karena fokus yang diteliti memiliki kesamaan tentunya dari segi pembahasan juga ada sedikit kemiripan hanya saja baik dari keduanya memiliki titik fokus yang ditekankan dan itu tidak mungkin sama. Pada penelitian yang dilakukan oleh Arum Suryaningtyas hanya fokus pada Implementasi dari model pembelajaran bermain peran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, fokus yang diangkat oleh peneliti itu lebih luas cakupannya tidak hanya fokus pada satu titik saja melainkan juga mengkaji beberapa aspek lain seperti faktor yang menjadi pendukung maupun penghambat dari penerapan model role playing tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.