

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

Dalam UU Sisdiknas menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pendidikan sebagai salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama untuk berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia, dimana iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa menjadi sumber motivasi kehidupan segala bidang.

Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar akan tujuan yang hendak dicapai. Hal itu menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan merupakan hal yang benar-benar serius untuk dilakukan. Dengan begitu pula tujuan pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers).hlm.4

pelaksanaan pendidikan. Kerena dengan adanya tujuan pendidikan yang sudah pasti menjadi salah satu jalan yang memberikan arah dan ketentuan yang pasti dalam memilih materi (isi) metode, alat evaluasi dalam kegiatan yang dilakukan.²

Fuad Ikhsan mengutip pendapat Ki Hajar Dewantara, bahwa Pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak; dalam Taman Siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya.³

Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan iklim yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri agar pelaksanaan belajar mengajar dapat selalu mengembangkan serta dapat menumbuhkan sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif dan keinginan untuk maju.⁴

Dalam hal ini Metode adalah cara yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Metode juga merupakan cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.

Matode mengajar merupakan salah satu penunjang utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar, kerana dengan adanya metode yang efektif akan membuat siswa dapat dengan mudah mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru, begitu pula sebaliknya jika metode pemebelajaran yang digunakan oleh guru

² Suryosubroti, *Beberapa Asoek Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010)hlm.9

³ Fuad Ikhsan, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta, PT. Asdi Mahasatya, : 2005)

⁴ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015),hlm.48

kurang tepat maka hal itu juga berdampak kurang baik terhadap siswa, karena dengan metode tersebut siswa tidak dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru, maka dari itu diharapkan seorang guru dapat memilih dan menggunakan metode yang cocok dalam mengajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Selain hal tersebut penggunaan metode yang cocok dalam mengajar juga akan menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar pada peserta didik. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu.⁵

Kegiatan belajar dengan mengajar yang efektif memang dapat bermula dari iklim kelas yang tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang menggairahkan, untuk itu perlu diperhatikan pengaturan atau penataan ruang kelas serta isinya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Ruang kelas tentunya perlu diatur dan ditata dengan baik sehingga dapat memungkinkan terjadinya interaksi yang aktif antara peserta didik dan guru.⁶

Di sebuah lembaga pendidikan swasta tempatnya di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong Sumenep merupakan suatu lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan kemandirian, lembaga pendidikan tersebut didirikan untuk dijadikan tempat menimba ilmu bagi anak-anak masyarakat sekitar. Dalam proses pelaksanaan belajar mengajar yang terjadi dilapangan nampaknya masih banyak siswa yang kurang akan minat untuk belajar mereka, hal tersebut dapat dilihat dari

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta, PT. Rineka Cipta: 2003), 18

⁶ Novan Andri Wiyani, *Manajemen Kelas*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm.66

kurangnya semangat siswa dalam belajar di kelas, yang menyebabkan para siswa kurang mengerti tentang apa yang telah disampaikan oleh guru utamanya dalam bidang mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam atau yang biasa disingkat dengan sebutan SKI, dengan demikian untuk mengatasi masalah tersebut para guru menggunakan metode *role playing* dalam pelaksanaan belajar mengajar dikelas. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar akan berhasil dan mampu memberikan pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap dalam diri siswa.⁷

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi ‘Role Playing’ dalam peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong sumenep”.

B. Fokus Penelitian

Dalam fokus penelitian ini peneliti mengambil tiga permasalahan yang akan dijadikan fokus dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana merencanakan metode *role playing* dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong Sumenep?
2. Bagaimana melaksanakan metode *role playing* dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong Sumenep?

⁷ Ibid,67.

3. Bagaimana mengevaluasi metode role playing dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai, antara lain adalah:

1. Dapat mengetahui rencana metode role playing dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong Sumenep.
2. Dapat mengetahui penerapan metode role playing dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong Sumenep.
3. Dapat mengetahui evaluasi metode role playing dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan islam) di MTs Bustanul Ulum Sonok Nonggunong Sumenep.

4. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, dapat dimunculkan kegunaan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran menggunakan metode role playing khusus pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi pemikiran khusus peningkatan belajar siswa pada pelajaran SKI melalui metode *role playing*.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

a. IAIN MADURA

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi pemikiran terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, sehingga penelitian ini juga dapat dijadikan bahan kajian oleh kalangan dosen ataupun kalangan mahasiswa.

b. Bagi kepala sekolah.

Hasil penelitian ini juga dimaksudkan agar menjadi bahan masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini juga dimaksudkan agar dapat menjadi bahan masukan serta evaluasi bagi guru pengajar agar dapat lebih bisa mengembangkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas.

d. Bagi penulis.

Hasil penelitian ini sangat memberikan pengalaman baru bagi penulis serta dapat menumbuhkan pola pikir yang baru dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

5. Definisi Istilah

Untuk memberikan batasan pemahaman mengenai judul penelitian yang telah peneliti angkat maka peneliti memberikan devinisi istilah sebagai berikut:

1. *Role Playing* merupakan sebuah metode bermain peran yang digunakan oleh guru, dengan beberapa scenario yang telah di tetapkan sebelumnya.
2. Keaktifan belajar merupakan suatu semangat yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan proses belajar di dalam kelas, semangat tersebut muncul dalam diri siswa secara reflek yang diakibatkan dari rasa nyaman siswa dalam memahami dan mengikuti kegiatan tersebut.
3. SKI, adalah suatu bidang ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari masalah sejarah dan kebudayaan pada masa lampau dalam Islam.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi metode role playing dalam meningkatkan keaktifan blajar siswa dalam mata pelajaran SKI, merupakan sebuah metode bermain peran yang digunakan oleh guru dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk memahami mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.