

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003

Pasal 1 menyebutkan

Pendidikan adalah 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

Dilihat dari sudut proses bahwa pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat. Dilihat dari sudut pengertian atau definisi, dengan demikian pendidikan itu ialah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah.² Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani para siswanya melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa tersebut dengan prosedur yang ditentukan.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), h. 8.

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2003, h.3-4.

Berbicara tentang belajar dan pembelajaran adalah berbicara tentang sesuatu yang tidak pernah berakhir sejak manusia ada dan berkembang di muka bumi sampai akhir zaman nanti. Belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat.³

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang di dalamnya terdapat proses belajar mengajar yang terdiri dari beberapa komponen. Komponen-komponen dalam proses belajar di sekolah diantaranya: guru, peserta didik, proses belajar mengajar (PBM), serta model pembelajaran merupakan salah satu yang dapat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Untuk mewujudkan keberhasilan pendidikan tersebut, diperlukan adanya usaha-usaha serius dari setiap unsur yang terdapat di dalam dunia pendidikan.

Dilihat dari kenyataan yang terjadi di sekolah guru masih menggunakan paradigma lama mengenai proses belajar mengajar, yaitu: guru mendominasi pembelajaran dan siswa dikondisikan pasif menerima pengetahuan. Guru memosisikan diri sebagai sumber pengetahuan dan siswa sebagai penyerap pengetahuan melalui proses transfer dari gurunya. Siswa hanya menunggu proses transformasi dari guru dan kemudian memberikan respon berupa menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru, siswa hanya

³ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011, h. 1.

dibiarkan duduk, dengar, catat, hafal, dan tidak dibiasakan belajar aktif. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa untuk saling berinteraksi dengan teman, sehingga ketika mengajar pendidikan agama Islam lebih khususnya pada madrasah yakni pendidikan Aqidah Akhlak berpeluang besar gagalnya proses internalisasi nilai-nilai agama Islam pada diri siswa. Paradigma ini bersumber dari John Locke, ia menyatakan bahwa pikiran seorang anak seperti kertas kosong putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan dari gurunya, dengan kata lain otak seorang anak ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala pengetahuan dari guru.⁴

Guru sebagai ujung tombak dalam proses belajar mengajar karena gurulah yang berinteraksi langsung dengan siswa di dalam kelas. Gurulah yang memegang peranan yang sangat penting dalam membuat siswa mengerti dan paham mengenai mata pelajaran yang diajarkan. Sekolah sebagai institusi pendidikan membutuhkan guru yang tidak hanya berfungsi sebagai pengajar yang mengajarkan mata pelajaran tertentu kepada peserta didiknya, tetapi juga sebagai pendidik yang memberikan bekal pengetahuan kepada siswanya.⁵

Seorang guru harus bisa merencanakan dan melakukan persiapan-persiapan yang diperlukan untuk mengajarkan Aqidah Akhlak. Sebagai seorang guru harus bisa memberikan motivasi kepada siswanya agar senang belajar Aqidah Akhlak dan juga harus pandai menciptakan variasi baru dalam mengajar agar dapat menarik minat dan aktivitas siswa.

⁴ S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995, h. 2.

⁵ Pupuh Fathurrahman dan Aa Suryana, *Guru Profesional*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2002, h. 13.

Menciptakan proses belajar mengajar yang terarah dan efektif diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*.

Melvin L. Siberman dalam bukunya yang berjudul *Active Learning : 101 cara belajar aktif*, ia mengemukakan bahwa

Seni pemeranan merupakan metode belajar pengalaman (eksperimensial) yang sangat bermanfaat. Metode ini biasa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktekkan keterampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian. Namun untuk bisa berhasil dalam melakukan pemeranan, ada baiknya untuk mengetahui terlebih dahulu cara menyusunnya (penulisan naskah) dan mengarahkannya (penataan).⁶

E. Mulyasa dalam bukunya yang berjudul *Kurikulum yang Disempurnakan: Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, ia juga mengemukakan bahwa

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dapat dilakukan dengan berbagai model. Model tersebut antara lain: Model CTL (*contectual teaching and learning*), bermain peran (*role playing*), pembelajaran dengan modul (*modular instruction*), belajar tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran partisipatif (*participative teaching and learning*).⁷

Dalam pernyataan di atas E. Mulyasa jelas menerangkan bahwa model *Role Playing* termasuk salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

⁶ Melvin L. Siberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif (Active Learning)*, terj. Raisul Muttaqien, Bandung: Nusamedia, 2006, h. 55.

⁷ E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan: Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009, h. 217.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu MTs Muslimat NU Palangka Raya, ketika proses pembelajaran berlangsung di peroleh gambaran bahwa siswa-siswi masih memiliki tingkat keaktifan yang belum optimal khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Kurangnya keaktifan siswa ini erat kaitannya dengan kondisi kelas yang membosankan.⁸ Hal itu disebabkan oleh metode dan model pembelajaran yang digunakan guru bersifat konvensional, yaitu satu arah (berpusat pada guru) dan cenderung statis/menoton, kurang terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas membosankan. Saat siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan berpendapat, sebagian besar siswa hanya diam. Model pembelajaran cenderung monoton yang dimaksud disini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga siswa kurang aktif dan jenuh selama proses pembelajaran. Yang mana metode pembelajaran tersebut digunakan secara terus menerus dalam setiap pembelajaran Aqidah Akhlak sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar.

Dari masalah-masalah inilah seorang pengajar harus memiliki metode dan model baru agar dapat menarik siswa untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Selain itu, dalam pembelajaran aqidah akhlak menuntut siswa agar dapat membiasakan atau mempraktikkan contoh-contoh akhlak terpuji yang telah ia pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan di atas, dalam proses pembelajaran aqidah akhlak perlu

⁸ Hasil Observasi peneliti di MTs Muslimat NU P.Raya, 4 Mei 2015.

menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yang dianggap dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Menurut saya model pembelajaran *Role Playing* ini cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran aqidah akhlak terutama dalam materi yang berkaitan tentang akhlak seperti pembahasan mengenai contoh-contoh akhlak terpuji dan contoh-contoh menghindari akhlak tercela. Oleh karena itu, model pembelajaran *Role Playing* ini sangat tepat untuk siswa dapat secara langsung menerapkan contoh akhlak terpuji dengan memerankan tokoh-tokoh yang sudah ditentukan.

Dari pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya?

yang mana rumusan masalah di atas, dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana cara guru membuat persiapan sebelum pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya?

2. Bagaimana penerapan pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan penerapan *Role Playing* di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya?

C. Tujuan Penelitian

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

Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

Yang mana tujuan penelitian di atas dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan cara guru membuat persiapan sebelum pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya
2. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya.
3. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan penerapan *Role Playing* di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan refleksi dalam mengajar yang akan memberikan kontribusi positif sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dengan penerapan model pembelajaran *role playing* memungkinkan siswa mampu bekerja sama menyelesaikan tugas secara aktif baik individual maupun kelompok.
2. Bagi guru:
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mendalami dan mengembangkan konsep tentang manfaat model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.
 - b. Memperluas wawasan pengetahuan guru tentang model pembelajaran *role playing*.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman pada guru-guru lain sehingga memperoleh pengalaman baru untuk menerapkan model pembelajaran atau inovasi dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti, merupakan pengalaman dan wawasan baru secara langsung tentang penerapan model pembelajaran *role playing* di sekolah.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II kajian teori, yang terdiri dari penelitian sebelumnya dan deskripsi teori yang meliputi pengertian penerapan, pengertian model

pembelajaran, model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran), materi Aqidah Akhlak (menerapkan akhlak terpuji kepada diri sendiri), kerangka pikir dan pertanyaan penelitian.

Bab III metode penelitian, yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, pendekatan, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, pengabsahan data serta dilengkapi dengan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan pembahasan hasil penelitian dan analisis data.

Bab V penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.