

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Namun selama ini proses pembelajaran aqidah akhlak di kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran karena diberi sedikit ruang untuk aktif dalam pembelajaran yang dilakukan, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mendikte sehingga menjadikan anak hanya terfokus mendengarkan dan mencatat, tanpa banyak menggali pengetahuan. Dilihat dari nilai ketuntasan prestasi siswa masih dibawah KKM 70 hanya berkisar 37% dari seluruh jumlah siswa.²

Salah satu cara yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran aqidah akhlak di kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak adalah metode *role playing*, Bermain peran merupakan suatu pembelajaran yang melatih penghayatan siswa sehingga dapat menumbuhkan pengalaman siswa menuju taraf kedewasaan. Karena dengan metode berperan ini siswa dapat belajar menggambarkan atau mengekspresikan suatu penghayatan (sesuatu yang difikirkan, dirasakan, diinginkan) dalam keadaan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperankannya itu atau suatu saat ia akan berada dalam situasi seperti itu. Siswa dituntut untuk dapat berfikir dan bertindak atas keputusan dan tanggung jawab sendiri.³

¹ Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem pendidikan Nasional), 2003 (UU RI No. 20 TH. 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm 2

² Dokumentasi Nilai aqidah akhlak di kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak semester gasal 2010-2011

³ Herman J. Waluyo, *Drama Teori dan Pengajarannya*, (Yogyakarta: Hanindita Graha Widya, 2001), hlm. 192

Menurut Melvin L. Silberman seni pemeranan 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).⁴

Dari uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: penerapan *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji bagi peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak tahun ajaran 2010/2011.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul skripsi ini, maka perlu diperjelas mengenai istilah-istilah dalam judul skripsi yaitu :

1. Penerapan *Role Playing*

Penerapan adalah “Proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan, pemanfaatan; perihal mempraktekkan”.⁵

Sedangkan *role playing* yaitu metode belajar pengalaman (eksperimensial) dengan mempraktekkan keterampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian.⁶

Jadi penerapan *role playing* dalam penelitian ini merupakan suatu metode mengajar yang dilakukan di VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran aqidah akhlak dimana guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peran yang terkait dengan materi membiasakan perilaku terpuji

2. Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Belajar

⁴ Melvin L. Silberman, , *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*, terj. Sarjuli dan Azfat Ammar, (Jakarta: Yakpendis, 2001), hlm. 55

⁵ Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 1180.

⁶ Melvin L. Silburmen, *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*, hlm. 55

Peningkatan: berasal dari kata tingkat artinya menaikkan (derajat, taraf), mempertinggi, memperhebat. Mendapat awalan "pe" dan akhiran "an", yang mengandung arti usaha untuk menuju yang lebih baik.⁷

Sedangkan hasil belajar, yaitu hasil yang dicapai siswa atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁸

Selanjutnya keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat atau dinamis. Sedang keaktifan berarti kegiatan.⁹

Keaktifan belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah:

- a. Siswa aktif mendengarkan dengan seksama penjelasan guru
- b. Siswa aktif bertanya dengan guru
- c. Siswa aktif untuk bermain peran
- d. Siswa aktif dalam mengomentari hasil peran teman
- e. Siswa aktif dalam kerja kelompok

Jadi meningkatkan hasil belajar dan keaktifan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan dan aktifitas siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji menggunakan metode *role playing*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan penulis angkat adalah:

1. Bagaimana hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji?
2. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji di kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak?
3. Adakah peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran aqidah

⁷ Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 951.

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), Cet. 5 hlm. 22

⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hlm. 175.

akhlak materi membiasakan perilaku terpuji setelah menerapkan metode *role playing*?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji.
- b. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji di kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak.
- c. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji setelah menerapkan metode *role playing*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara teoritis

Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori metode *role playing*. pada mata pelajaran SKI.

b. Secara praktis

1) Bagi sekolah

Sebagai bahan dan masukan serta informasi bagi sekolah dalam mengembangkan siswanya terutama dalam hal proses pembelajaran agama Islam, khususnya peningkatan hasil belajar.

2) Bagi siswa

Diharapkan para siswa dapat terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlak.