

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, orang tua dan masyarakat. Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan.<sup>1</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra Islam. Sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw, sampai dengan masa Khulafaurrosyidin. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi pada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.<sup>2</sup>

Sesungguhnya mempelajari Sejarah Pendidikan Islam sangatlah penting, karena dalam pelajaran tersebut menceritakan bagaimana perjuangan Nabi dan para sahabatnya dalam memperjuangkan Islam hingga sampai sekarang. Pembelajaran SKI sangat penting bagi semua orang Islam terutama bagi peserta didik dasar (MI). dengan mengetahui sejarah pendidikan Islam peserta didik dapat mendalami dan menekuni ajaran-ajaran islam dari dini.

Pada mata pelajaran SKI Kelas V MI Riyadlotuth Tholibin Panunggalan 2 Pulokulon Grobogan hasil belajaran rata-rata 6,0. Hal ini menuntut profesionalitas seorang guru untuk mendesain suatu pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan hasil belajar dari proses pembelajaran. Perubahan diharapkan pada proses pembelajaran sehingga guru sebagai fasilitator dan peserta didik aktif belajar.

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta,2000),hlm.22

<sup>2</sup>Depag RI, Direktorat jendral kelembagaan Islam, *Permenag Nomor 2 Tahun 2008*

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar merupakan proses yang sangat penting dilakukan oleh peserta didik, karena tanpa adanya hasil belajar yang memadai mereka akan kesulitan dalam menghadapi tantangan dalam masyarakat.<sup>3</sup> Pelaksanaan proses pembelajaran SKI diharapkan menggunakan model pembelajaran yang variatif dan inovatif.

Salah satu metode yang akan penulis laksanakan adalah metode *Role Playing* dan *Team Quiz* dimana peserta didik dapat turut aktif dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Metode *Team Quiz* ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, Sedangkan metode *Role Playing* bertujuan untuk memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari. Metode *Role Playing* dan *Team Quiz* ini peserta didik dapat belajar dengan senang dan tidak membosankan, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar suasana kelas menjadi aktif.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan metode *Role Playing* dan *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar SKI?
2. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* dan *Team Quiz* pada mata pelajaran SKI materi pokok keperwiraan Nabi Muhammad saw.?

## **C. Penegasan Istilah**

untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul di atas dan demi menghindarkan dari bermacam-macam penafsiran, maka penulis memberikan penjelasan tentang pengertian beberapa kata yang tercantum dalam judul sehingga diketahui arti dan makna dalam pembelajaran yang di adakan.

1. Mata Pelajaran SKI

---

<sup>3</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam berbasis PAIKEM* (Semarang: Rasail Media Group,2008),hlm 30

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menerangkan tentang studi riwayat Nabi Muhammad saw. sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada peserta didik sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial.<sup>4</sup>

## 2. Metode *Role Playing* dan *Team Quiz*

Metode adalah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran pada peserta didik. Bagian penting yang sering dilupakan orang adalah strategi mengajar yang sesungguhnya melekat dalam metode mengajar.<sup>5</sup>

*Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

*Team Quiz* adalah metode yang digunakan untuk melatih peserta didik agar terbiasa belajar kelompok, dan memberikan pertanyaan secara kelompok ditanyakan ke kelompok yang lain dengan cara bergantian.<sup>6</sup>

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Metode *Role Playing* dan *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok memahami keperwiraan Nabi Muhammad SAW.
2. Menerapkan metode *Role Playing* dan *Team Quiz* pada peserta didik kelas V MI Riyadluth Tholibin Panunggalan 2 Panunggalan Grobogan tahun ajaran 2012/2013.

Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Dengan adanya penelitian ini, maka penulis dapat mengetahui kelebihan ataupun kekurangan metode *Role Playing* dengan *Team Quiz* khususnya dalam pembelajaran

---

<sup>4</sup> Chabib Thoha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), hlm. 215

<sup>5</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2008), hlm. 201

<sup>6</sup> Ismail, SM. *Strategi pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail,2008), hlm.86

Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MI Riyadlotuth Tholibin Panunggalan 2  
Pulokulon Grobogan

2. Secara praktis

- a. Adanya model pembelajaran yang dapat memberi nuansa baru bagi peserta didik untuk dapat menambah motivasi belajar serta dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan mendesain kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi pengembangan kurikulum, diperolehnya ketepatan implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi.

Jadi penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi seorang guru agar dapat mendidik para siswa secara maksimal, sehingga para peserta didik terdorong untuk tetap termotivasi dalam pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar.