

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hidupnya. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia.

Pendidikan adalah salah satu faktor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama untuk berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia, di mana iman dan takwa kepada Allah menjadi sumber motivasi kehidupan segala bidang.¹

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pelaksananya disebutkan bahwa :

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.²

Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah terdiri atas empat mata pelajaran yaitu : Al Quran Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam yang masing-masing saling terkait, mengisi dan melengkapi. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah (beribadah dan bermuamalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal,

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1995), hlm. 4.

² Tim Redaksi Tamita Utama, *Undang-Undang tentang Sisdiknas dan Peraturan Pelaksananya 2000 – 2004*, (Jakarta : Tamita Utama, 2004), hlm. 4.

memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.³

Jadi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya menjangkau ranah pengetahuan (kognitif) saja, melainkan juga harus memberikan tatanan pada penghayatan dan kesadaran untuk bertindak (ranah afektif dan psikomotorik). Peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengetahui dan menghafal peristiwa penting, akan tetapi bisa meneladani perjuangan pejuang Islam dalam membela, memajukan dan mengembangkan agama Islam.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Negeri Kalibuntu Wetan ternyata masih menemukan kendala. Adanya anggapan bahwa mata pelajaran SKI hanyalah pelajaran yang harus dihafal ditambah model pembelajaran seorang guru yang kurang kreatif, inovatif dan menyenangkan menjadikan peserta didik menjadi statis dan kurang berprestasi.⁴

Observasi awal di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal menunjukkan hal tersebut. Pada matapelajaran SKI Kelas VI Semester 1 Materi Khalifah Umar bin Khattab di tahun pelajaran 2008/2009 hasil belajar siswa rata-rata 60 dan di tahun pelajaran 2009/2010 hasil belajar siswa rata-rata 63.⁵ Hal inilah yang menuntut profesionalitas seorang guru dalam mendesain sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik secara efektif dan menyenangkan.

Dalam mendesain pembelajaran itu, seorang guru dituntut mampu menggunakan strategi dan metode yang tepat. Metode yang digunakan harus mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Sehingga mereka termotivasi untuk berpikir, bekerja, berusaha, dan mengaplikasikan dalam

³ Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2008), Hlm. 18

⁴ Hasil Observasi dan Pembelajaran SKI di MIN Kalibuntu Wetan, pada tanggal 3 Maret 2011.

⁵ Dokumen Nilai MIN Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2008/2009 dan 2009/2010.

kehidupan nyata. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran aktif (*active learning*) ini adalah *Role Playing* (Bermain Peran).

Dengan metode *Role Playing*, siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan/materi yang akan didramakan. Dengan demikian, daya ingatan peserta didik tajam dan tahan lama. Di samping itu peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.⁶ Sehingga pada akhirnya hasil belajar meningkat.

Berangkat dari permasalahan di atas penulis melakukan penelitian tindakan kelas mengenai “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar bin Khattab pada Matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode *Role Playing* di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan metode *Role Playing* materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal tahun 2010/2011 ?
2. Seberapa efektifkah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal tahun 2010/2011 ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), Cet. II, hlm. 101.

- a. Untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal tahun 2010/2011.
- b. Untuk mengetahui seberapa efektifkah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal tahun 2010/2011.

2. Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan wawasan pada tenaga pendidik (guru), bahwa pembelajaran PAI khususnya Sejarah Kebudayaan Islam tidak bisa hanya mengandalkan metode konvensional (ceramah) dalam metode pembelajarannya, tetapi juga dibutuhkan metode lain yang bisa memotivasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
- 2) Memberikan masukan bagi tenaga pendidik untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam mendesain pembelajaran di kelas pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan metode *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Membiasakan siswa bekerja sama dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2) Bagi Guru

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai alternatif metode atau cara dalam pembelajaran materi Khalifah Umar bin Khattab Sejarah Kebudayaan Islam MIN Kalibuntu Wetan Kendal tahun

2010/2011, yang kemudian dapat dijadi replikasinya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di semua satuan pendidikan.

3) Bagi Sekolah

Diperoleh ketepatan Implementasi pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sehingga sekolah dapat bertanggung jawab terhadap mutu pendidikan masing-masing kepada pemerintah, orang tua dan masyarakat pada umumnya. Melalui penelitian ini sekolah akan berupaya semaksimal mungkin untuk melaksanakan dan mencapai sasaran KTSP.