

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Islam adalah agama Allah SWT,yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW.untuk diajarkan pokok-pokok dan peraturan-peraturan-Nyakepada setiap manusia dan mengajak mereka untuk memeluknya. Dan ia adalah agama yang berintikan keimanan dan perbuatan ( amal ).

Keimanan merupakan aqidah dan pokok, yang atasnya berdiri syari'at Islam.

Kualitas manusia yang dibutuhkan oleh bangsa Indonesia pada masa depan adalah manusia yang mampu menghadapi persaingan yang makin ketat dengan bangsa lain di dunia, baik kualitas ilmu agamanya maupun kualitas ilmu umumnya. Kualitas manusia Indonesia tersebut dihasilkan melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu oleh pendidik profesional.Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional.Oleh karena itu, guru sebagai pendidik profesional mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat strategis. Guru sebagai tenaga profesional mempunyai visi terwujudnya penyelenggaraan pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip profesionalitas untuk memenuhi hak yang samabagi setiap warga Negara dalam memperoleh pendidikan yang bermutu.

Pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945.

Untuk menjamin perluasan dan pemerataan akses, peningkatan mutu dan relevansi, serta tata pemerintahan yang baik dan akuntabilitas pendidikan yang mampu menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global perlu dilakukan pemberdayaan dan peningkatan mutu guru secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Karenanya guru mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat strategis dalam pembangunan nasional dalam bidang pendidikan.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia pendidikan dasar dan pendidikan menengah di jalur pendidikan formal pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Agama merupakan faktor mencetak perilaku/watak kepribadian siswa, disini siswa diharapkan dapat termotivasi untuk mempraktekkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (aqidah dan akhlakul karimah) dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak mempunyai perilaku yang baik. Anak

didik diharapkan dapat memperhatikan pembelajaran aqidah akhlak sebagai kontrol dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun tujuan penelitian menggunakan metode bermain peran (*rollplaying*) ini adalah agar siswa lebih giat dan rajin belajar, lebih memahami pelajaran secara mendalam sehingga siswa dapat mengaplikasikan dan mengamalkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pelajaran yang dapat diberikan pada siswa adalah pelajaran akidah akhlak, tujuan pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengetahui adab, akhlak dan perilaku yang baik sehingga dapat diaplikasikan atau diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula sebaliknya supaya siswa mengetahui adab, akhlak dan perilaku yang tidak sepatutnya diamalkan atau diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Selama ini guru kelas IV atau guru mata pelajaran akidah akhlak bahan ajarnya hanya berupa konsep yang sudah jadi. Siswa hanya dibiasakan untuk mencatat dan menyimak materi tersebut saja, sehingga siswa kurang memahami dan kurang dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini akan mempengaruhi kurangnya motivasi untuk mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu nilai ketuntasan siswa masih sangat kurang dari KKM yang ditentukan, yaitu 70. Dari 29 siswa hanya 10 siswa yang telah memenuhi KKM, sedangkan sisanya 19 siswa belum memenuhi ketentuan. Berdasarkan kenyataan pemaparan singkat di atas, penulis menyusun proposal yang berjudul:

## **Upaya Guru Dalam Menggunakan Metode Roll Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MIN Rejoso Peterongan Jombang Tahun Pembelajaran 2014/ 2015**

Pada saat menerangkan pembelajaran akidah akhlak hendaknya guru mengawal pembelajaran dengan ceramah tentang materi yang dipilihnya, kemudian guru membentuk dan memilih siswa untuk menjadi tokoh-tokoh yang dimaksud di dalam pembelajaran, maka jadilah pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan demikian, penting kiranya bagi seorang guru untuk senantiasa mengevaluasi peserta didiknya, khususnya dalam mata pelajaran akidah akhlak. Akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena membahas tentang keyakinan dan tingkah laku peserta didik dalam kesehariannya. Akhlak atau tingkah laku tercermin dalam sikap. Untuk itu sangat penting sekali penanaman akhlak yang baik terhadap siswa dalam pembiasaan setiap hari, karena hal inilah mengharuskan penulis untuk membahas masalah ini untuk dijadikan thesis.

### **B. Ruang Lingkup Penelitian**

Guna membatasi lingkup penelitian, penulis memfokuskan masalah pada Upaya Guru Dalam Menggunakan Metode Roll Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV.1 Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Tentang kalimat thoyibah (Assalamu'alaikum) di Madrasah

Ibtidaiyah Negeri Rejoso Peterongan Jombang tahun pembelajaran 2014/2015.

**a. Tempat dan Jadwal Penelitian**

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di MIN Rejoso Peterongan Jombang Tahun Pembelajaran 2014/2015.

2. Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Keterangan
1.	Senin, 23-03-2015	Pra Siklus	memberikan lembar test pada siswa setelah pembelajaran tentangkalimat thoyibah (assalamu'alaikum )
	Senin,30-03-2015	Siklus I	memberikan materi tentang kalimat thoyibah (assalamu'alaikum) dengan menggunakan metode role play ( bermain peran )
3.	Senin,06-04-2015	Siklus I	Setelah kita memberikan treatmen, baru kita ambil data dengan memberikan lembar

			test pada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerima materi pembelajaran. Jika tidak ada peningkatan maka akan dilanjutkan pada siklus 2
4.	Senin,13-04-2015	Siklus II	memberikan materi tentang kalimat thoyibah (assalamu'alaikum ) dengan menggunakan metode role play ( bermain peran )
5.	Senin,20-04-2015	Siklus II	Setelah kita memberikan treatment, baru kita ambil data dengan memberikan lembar test pada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerima materi pembelajaran. Jika tidak ada peningkatan maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **b. Variabel Penelitian**

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Dinamakan variabel karena ada variasinya.<sup>1</sup> Dengan demikian bahwa variabel penelitian itu adalah suatu atribut atau sifat dari orang maupun obyek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik suatu kesimpulan.

Variabel dapat digolongkan menjadi variabel 1 (*independent variable*) dan variabel 2 (*dependent instrument*). Variabel 1 adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel 2 adalah variabel yang dipengaruhi. Maka dalam penelitian ini untuk variabel 1 adalah upaya guru dengan menggunakan metode roll playing dan variabel 2 adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV.1 MIN Rejoso Peterongan Jombang.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan metode role playing di MIN Rejoso Peterongan Jombang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa di MIN Rejoso Peterongan Jombang ?

---

<sup>1</sup> DR. Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi, Alfabeta, Bandung, 2002, hal. 20-21

3. Bagaimana Upaya guru dalam menggunakan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN Rejosso Peterongan Jombang ?

#### **D. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode role playing di MIN Rejosso Peterongan Jombang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di MIN Rejosso Peterongan Jombang.
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam menggunakan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN Rejosso Peterongan Jombang.

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Manfaat bagi siswa:

- 1.1 Meningkatkan proses pembelajaran yang aktif kreatif dan tidak membuat bosan pada siswa.

- 1.2 Mempermudah untuk mengaplikasikan atau mempraktekkan pelajaran tersebut pada kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat bagi guru:

- 2.1 Menambah kemampuan untuk meningkatkan model pembelajarannya melalui model-model

pembelajaran khususnya menggunakan model pembelajaran bermain peran.

2.2 Menumbuhkan kemampuan yang ilmiah dalam pembelajaran dan membentuk akhlak siswa yang berawal dari kelas.

### 3. Manfaat bagi sekolah

3.1 Memberikan saran dalam meningkatkan mutu kualitas disekolah.

3.2 Memberikan gambaran pembelajaran hasil yang dapat direfleksikan pada pembelajaran yang lainnya secara menyeluruh.

## **E. Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Oleh karena itulah maka peneliti dituntut kemampuannya untuk dapat merumuskan hipotesis dengan jelas. Seorang ahli bernama Borg yang dibantu oleh temannya Gall mengajukan adanya persyaratan untuk hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis harus dirumuskan dengan singkat tetapi jelas.
2. Hipotesis harus dengan nyata menunjukkan adanya hubungan antara dua atau lebih variabel.

3. Hipotesis harus didukung oleh teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli atau hasil penelitian yang relevan.<sup>2</sup>

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah hipotesis tindakan, karena dalam penelitian ini penulis memakai penelitian tindakan kelas atau biasa yang disebut penelitian Classroom Action Research (CAR).

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu dilakukan oleh:

1. Imas Sri Hartini

Penelitiannya berjudul: Upaya Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Melalui Metode Bermain Peran ( Role Playing ) di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Ikhlas Ciawilor Ciawigebang Kuningan.

2. M. Muhaimin

Dengan judul penelitian : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Materi Pembiasaan Akhlak Terpuji Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas V Di MI An Nur Deyangan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Hasil penelitian terdahulu dengan yang penelitian sekarang tentu ada perbedaan dan persamaannya, dibawah ini akan dipaparkan .

- a. Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang

---

<sup>2</sup>Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, cetakan ke dua belas, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hal. 66

1. Subyek penelitian yang diteliti siswa madrasah ibtdaiyah
  2. Metode yang digunakan
  3. Mata Pelajaran yang diteliti Aqidah Akhlak
  4. Menggunakan penelitian tindakan kelas
- b. Perbedaan Penelitian dahulu dengan penelitian sekarang
1. Subyek yang diteliti peneliti dahulu siswa kelas V, sedangkan penelitian yang sekarang siswa kelas IV.
  2. Pembahasan penelitian terdahulu mengenai akhlak terpuji atau akhlak mahmudah, sedangkan penelitian sekarang mengenai kalimat thoyyibah ( Assalamu'alaikum ).
  3. Terdahulu membahas tentang motivasi siswa dalam belajar, penelitian sekarang mengenai hasil belajar.
  4. Peneliti terdahulu hanya menggunakan obyek siswa, akan tetapi penelitian sekarang obyeknya ada dua yaitu guru dan siswa.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Agar pembahasan dalam penelitian ini mudah dipahami, maka penulis merasa perlu adanya pengorganisasian dari isi penulisan karya ilmiah ini, yaitu dengan membuat sistematika pembahasan sebagaimana tersusun di bawah ini.

BAB I: adalah pendahuluan yang menjelaskan pentingnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Bab I meliputi: Latar Belakang Masalah, Ruang lingkup penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II: adalah landasan teori yang berfungsi sebagai acuan teoritik dalam penelitian ini. Bab ini berisi: Pengertian guru, Deskripsi metode roll playing, prosedur pembelajaran, kelebihan dan kelemahan, Pengertian aqidah akhlak, Prestasi/ hasil belajar siswa

BAB III: adalah metode penelitian yang menerangkan bagaimana suatu metode digunakan dalam penelitian ini. Bab ini berisi Pendekatan tentang : Desain penelitian, Metode pengumpulan data, Instrumen pengumpulan data, Metode analisa data, Prosedur penelitian, Cara pengambilan Kesimpulan.

BAB IV: adalah paparan data dan temuan hasil penelitian yang menyajikan seluruh data hasil temuan diobjek penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat. Bab ini berisi: Gambaran selintas tentang setting, Gambaran umum tentang penggunaan metode roll playing, Hasil belajar siswa, Upaya guru dengan menggunakan metode roll playing, Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK), Penjelasan per siklus, Pembahasan dan pengambilan kesimpulan.

BAB V: merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang penulis tujukan untuk pemerhati upaya guru dalam menggunakan metode role palying untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV.1 dengan menggunakan metode role playing mata pelajaran aqidah akhlak di MIN Rejoso Peterongan Jombang.