

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama bagi masyarakat di seluruh dunia, dengan pendidikan manusia bisa melakukan hal-hal yang luar biasa. Tanpa adanya pendidikan manusia kosong akan keilmuan dan sama seperti halnya hewan. Karena pada dasarnya manusia diberikan akal oleh Allah SWT, untuk memahami segala sesuatu apa yang bisa di indera oleh manusia. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, baik itu dalam hal kecerdasan, keahlian ataupun yang lainnya. Pendidikan juga sebagai kekuatan untuk membantu manusia mencapai kemegahan dan kemajuan peradaban. Tidak hanya itu pembelajaran pula membagikan bekal untuk manusia buat menyambut hari besok yang lebih terang serta lebih manusiawi. Pembelajaran salah satu faktor yang sangat berarti serta aktual sejauh masa, sebab dengan pembelajaran manusia hendak mendapatkan pengetahuan serta keahlian dalam mengelolah alam yang dikaruniakan Allah SWT kepada kita.¹ Pendidikan berkontribusi besar baik itu dalam pembinaan moral, pensejahteraan dan bahkan membawa kemajuan bagi suatu dirinya atau bahkan negaranya. Dalam proses membangun dan mencerdaskan anak bangsa pendidikan sangat berperan aktif, khususnya di sekolah-sekolah, dimana disitulah proses belajar mengajar dan evaluasi pendidikan berlangsung. Proses aktivitas belajar mengajar yang diterapkan di sekolah maupun di dalam

¹ Untari Retno Wulan, Skripsi, “efektivitas brain gym dalam meningkatkan daya ingat jangka pendek pada anak” (Universitas muhammadiyah surakarta, 2010), 1.

kehidupan tiap hari pasti saja mengaitkan proses kognitif. Proses kognitif sendiri meliputi proses belajar, memahami, mengingat serta persepsi. Pada masing-masing individu memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda, yang semuanya tergantung pada bagaimana mereka dalam menggunakan dan bagaimana dia melatihnya. Hambatan dalam dunia pembelajaran dikala ini biasanya terletak pada kesusahan para siswa dalam menangkap data, baik itu dalam menguasai ataupun mengingat kembali apa yang telah dipelajari di sekolah.²

Pada kenyataannya masih banyak pendidik yang tidak peduli dengan penggunaan metode pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menangkap pelajaran, di era ini sangatlah dibutuhkan tenaga pendidik yang kreatif yang dapat menyumbangkan bermakna pada ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian, serta pada kesejahteraan bangsa pada umumnya tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman. Berhubungan dengan itu pembelajaran sebaiknya tertuju pada pengembangan kreativitas partisipan didik supaya nanti bisa penuhi kebutuhan individu, kebutuhan warga serta negeri.³ Maka dari itu perlu kesadaran dari para pendidik untuk memikirkannya anak didiknya, bagaimana mereka dapat menangkap materi dengan mudah dapat mengingatnya kembali. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu metode pembelajaran. Dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan anak didik maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efisien.

Tata cara mengajar merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada pelajar. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, tata cara mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan murid pada saat berlangsungnya

² Untari Retno Wulan, Skripsi, "efektivitas brain gyn," 3.

³ Fuat agus santoso, Skripsi, "kreativitas belajar siswa ditinjau dari lingkungan keluarga dan fasilitas belajar pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kartasura tahun ajaran 2013/2014", (universitas muhammadiyah surakarta, 2014), 3.

pembelajaran. Dengan itu, tata cara mengajar merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.⁴ Strategi pengajaran yang tidak pas bakal jadi penghalang kelancaran jalannya proses belajar mengajar. Oleh karena itu tata metode yang ditetapkan seorang guru hendak menciptakan hasil yang optimal, apabila mampu dipergunakan buat mencapai tujuan yang diresmikan. Ada pakrtisipan didik yang lebih suka membaca, diskusi maupun praktek langsung. Biar dapat menopang partisipan didik belajar secara maksimal, kesenangan dalam belajar itu perlu diperhatikan. Salah satunya dengan memakai alternatif tata cara pendidikan yang bermacam-macam dengan mengaitkan indera belajar yang banyak, sebab siswa hendak lebih kilat menguasai pelajaran apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental ataupun raga.

Salah satu kasus yang kritis ialah gimana dapat menghasilkan dan mengenali keahlian kreatif siswa dan gimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan dalam makna tingkatan kemampuan membaca. Kreativitas itu semacam halnya keahlian, yakni perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh area buat berkembang.⁵

Namun pendidikan pula tidak lepas dari masalah- permasalahan yang terdapat, baik dari segi pengelolaan, kurikulum, guru, siswa dan lain- lain. Permasalah pembelajaran ialah permasalahan sejauh sejarah manusia, serta lewat pembelajaran pula manusia membangun kebudayaan dan peradaban yang terdapat hingga dikala ini. Proses pembelajaran bisa dicoba dengan belajar disekolah resmi yang terlembagakan ataupun juga pembelajaran nonformal walaupun sejatinya belajar bisa dicoba dimana saja

⁴ Wiwin Fachrudin Yusuf dan Lailiyatul Masruroh, Jurnal "Metode Permainan Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Tajwid Di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan"(Universitas Yudharta Pasuruan), 2016. 321.

⁵ Rizka Ramadhanti, Skripsi, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswadengan Menggunakan Metode Inquiri Learning Pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Materi Hukum Bacaan Idgham Bighunnah,Idgham Bilaghunna Dan Ikhfa Di Kelas VIII Di Mts Al-Ikhlas Pangkalan Susu", (Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Puralangkat, 2018), 4.

tercantum dalam keluarga.⁶ Salah satu permasalahan yang kerap dialami guru adalah merupakan pengelolaan kelas, tentang model, strategi maupun tata cara pendidikan yang mereka pakai. Dalam proses pembelajaran di kelas, masing-masing guru berfungsi selaku pengajar dan pembimbing, harus melaksanakan layanan tutorial belajar baik secara kelompok ataupun secara individual. perihal ini dimaksudkan supaya hasil belajar yang dicapai siswa bisa dipenuhi kriteria pencapaian tujuan instruksional yang diharapkan oleh tiap guru nyatanya. Pada biasanya pendidikan masih belum mendapatkan hasil yang optimal, misalnya tentu terdapat sebagian siswa yang susah menguasai modul. Perihal tersebut dikarenakan dalam proses pendidikan siswa kurang berfungsi aktif sebaliknya guru masih banyak yang menggunakan tata cara yang lumrah.⁷ Kunci keberhasilan pendidikan terdapat pada seseorang guru, namun bukan berarti dalam proses pendidikan cuma guru yang aktif. Kemampuan guru dalam mengajar banyak pengaruh terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan, artinya keterlibatan guru secara langsung dalam proses belajar mengajar sangat membenarkan keberhasilan proses pendidikan. Oleh sebab itu guru bagaikan tenaga pendidik perlu memahami tentang strategi pembelajaran yakni metode yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Tidak cuma guru pembelajaran resmi saja yang wajib mengenali strategi pendidikan ataupun juga tata cara yang digunakan, bagaikan guru nonformal pula berarti buat mengenali strategi mengajar yang gampang diterima oleh partisipan didik dengan memakai tata cara yang cocok dengan modul yang diinformasikan.

Penerapan tata cara pendidikan yang kurang tepat saat mengajar, seringkali siswa sulit untuk mengingat kembali tentang materi atau pelajaran yang telah di berikan oleh guru, kebanyakan guru sering memberikan pelajaran dengan metode pembelajaran

⁶ Romi Anshorulloh, Skripsi, "Efektivitas Metode Mnemonika Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Dalam Pelajaran Sejarah di MTS Persiapan Negeri Kota Batu" (Universitas Islam Negeri Malang, 2008), 14.

⁷ Rosniah, Skripsi, "Meningkatkan daya ingat siswa dalam menghafal Asmaul husna melalui strategi index card Match pada siswa kelas II sekolah dasar Negeri 013 teluk air karimun" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2013), 1.

ceramah. Dalam menyajikan materi pelajaran dapat digunakan sebuah pendekatan dan metode yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar, serta dapat dengan mudah di ingat-ingat oleh peserta didik. Hal yang perlu diperhatikan dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan yaitu bagaimana cara mengemas penyelenggaraan proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh murid, guru sebagai pelaksana pendidikan yang menjadi peran utama dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran selain faktor-faktor lain yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti peserta didik, bahan ajar, motivasi, dan sarana prasarana yang menjadi penunjang keberhasilan proses pendidikan. Maka dari itu inovasi dan kreasi guru sangat menentukan keberhasilan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan nonformal juga tak lepas dari permasalahan-permasalahan tersebut, dalam pendidikan misalnya Madrasah Ibtidaiyah juga perlu adanya inovasi dan kreasi baru yang perlu diterapkan oleh guru, selama ini guru pendidikan nonformal kebanyakan meremehkan metode atau cara menyampaikan materi, mereka hanya menggunakan metode ceramah yang kemungkinan besar para siswa akan bosan dan jenuh dengan kegiatan belajar mengajar. Seperti halnya pada pelajaran aqidah akhlaq di Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran ini membahas tentang akhlaq yang baik, yang kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah.⁸

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan Negara.⁹

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam pasal 3 dinyatakan bahwa fungsi

⁸Sholih Muhammad, Muhammad Farid dan Abdul Karim, *Pendidikan Aswaja dan Nahdlatul Ulama*, (Ma'hadud Tarbiyah wa ta'lim Maarif nahdlatul ulama kabupaten pasuruan, 2014), 2.

⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), 1.

Pendidikan Nasional adalah pengembangan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut dapat dicapai salah satunya melalui proses pembelajaran yang menekankan pada semangat belajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.¹⁰

Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh. Ketiga komponen tersebut adalah (1) kompetensi pembelajaran (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran.¹¹ Terkait tentang tiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapai tujuan pembelajaran, dan menuai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.¹²

Dalam rangka merealisasikan tujuan pendidikan tersebut, peningkatan mutu pendidikan merupakan focus perhatian dengan cara melaksanakan program pengajaran yang akan meningkatkan mutu pendidikan, ini banyak terkait dengan penggunaan metode.

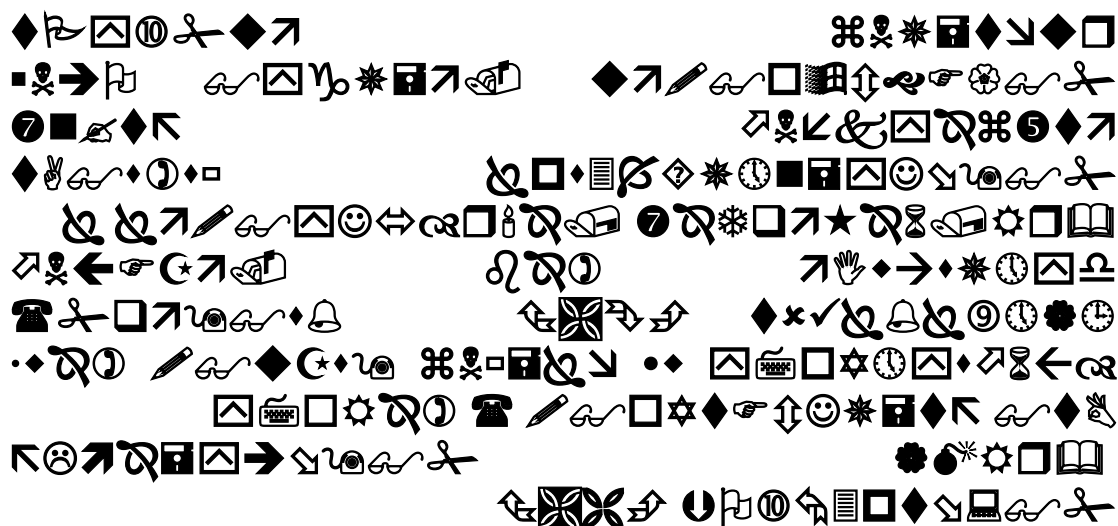
¹⁰ Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2013)

¹¹ Muhaimin,dkk. Paradigma pendidikan Islam (Upaya Mengefektifkan Pendidijan Agama Islam di Sekolah). (Bandung: PT. Rosdakarya,2010), 146.

¹² Zainal Aqib, Elham Rohmanto, Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah. (Bandung: C.V Yrama Widya, 2011), 05.

Media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹³

Sebagai firman Allah dalam al-Qur'an surat al-Baqarah ayat 31-32 yang berbunyi:



"Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" Mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; Sesungguhnya Engkaulah yang Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana."¹⁴

Belajar mengajar adalah suatu proses aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman yang sudah dimilikinya.¹⁵ Mengajar bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang dimilikinya. Oleh sebab itu diperlukan tata cara dalam pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan pembelajaran.

Penggunaan tata cara ataupun alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama prestasi peserta didik. Namun perlu diperhatikan bahwa penggunaan tata cara

¹³ Oemar Hamalik. *Media Pendidikan*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2010). Cet VII. 12.

¹⁴ Mushaf al- Azhar, al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Jabal, t.t).6.

¹⁵ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontektual*, (Jakarta, Prenadamedia, 2015), 18.

harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan tidak hanya untuk menarik partisipan didik namun juga harus memahami konsep-konsep materi yang disampaikan.

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam salah satunya Aqidah Akhlaq sering terjadi guru dengan susah payah dan penuh semangat dalam menyampaikan materi namun hasil belajar yang diharapkan tidak sesuai dengan apa yang dilakukan oleh guru. Padahal keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik. Ketidaklancaran komunikasi antara guru dan peserta didik akan berakibat terhadap pesan yang disampaikan oleh guru tidak bisa di serap dengan baik. Maka dari itu hendaknya guru dan media pendidikan¹⁶ hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmojo letaknya di jalan Arjuno Purwo sekarmojo yang terdapat di tengah-tengah pemukiman warga. Di MI Miftahul Ulum Purwo ini terdapat fasilitas proyektor atau LCD yang disediakan yang dapat digunakan secara bergantian sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Proses KBM yang berjalan di kelas kurang efektif memberikan pemahaman dan motivasi untuk mengamalkan apa yang diperoleh oleh siswa. Masih kurangnya pemahaman siswa terlihat dari nilai evaluasi yang masih rendah. Kurangnya motivasi untuk mengamalkan peneliti ketahui dari wawancara singkat tak terstruktur kepada beberapa siswa untuk mengetahui seberapa jauh mereka mengamalkan perilaku terpuji. Peneliti merasa metode pengajaran PAI di kelas V MI Miftahul Ulum perlu diperbaiki, khususnya untuk materi akidah akhlak. Karena materi akidah akhlak bersifat meniru keteladanan para Kholifah (Abu Bakar dan Umar),

¹⁶ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), Cet IV, .10.

maka peneliti mengambil keputusan untuk menggunakan metode Role Playing di dalam KBM. Studi pustaka yang peneliti laksanakan sementara menyimpulkan bahwa metode ini cocok digunakan untuk materi tersebut. Namun demikian, peneliti belum membuktikan secara empiris mengenai efektifitas metode ini di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan bahan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh pelaku atau benda mati yang berkaitan dengan materi yang dibahasnya. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Dalam metode ini ada beberapa keuntungan yaitu:

1. Siswa bebas mengambil ekspresi keputusan dan berinteraksi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Ada beberapa manfaat yang bisa diambil dari Role Playing :

- a. Role Playing dapat memberikan semacam *Hidden Practice*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan ungkapan terhadap materi yang telah atau sedang mereka pelajari.
- b. Role Playing melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas yang besar.
- c. Role Playing dapat memberikan kepada murid kesenangan karena Role Playing pada dasarnya adalah permainan.

Dalam bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.¹⁷ Jadi pembelajaran dengan Role Playing merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok memerankan karakter yang sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingatkan materi yang telah diperankan.

Tahapan dalam Pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
2. Pilih peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
4. Menyiapkan pengamatan, pengamatan dari kegiatan ini adalah semua siswa tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeran, dalam tahap ini peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario Role Playing.
6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.¹⁸

Melalui pengamatan yang kami teliti pada kegiatan pra tindakan, kami menemukan bahwa permasalahan yang ada yaitu seringnya guru menggunakan metode ceramah sedangkan pada masa mereka metode ceramah itu sangat tidak efektif karena metode ceramah sangat membosankan jika pendidik tidak bisa membawa keadaan

¹⁷ Hamdayana, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia., 191.

¹⁸ Hamdayama, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Ghalia Indonesia., 191.

suasana. Kata Akhlak dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa arab *akhlaq*, bentuk jamak dari kata *khulqun*. Secara otomatis berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Menurut Imam Ghazali, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dapat menimbulkan perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pertimbangan. Kata Akhlak sering dirantai dengan kata ilmu sehingga menjadi ilmu akhlak. Di dalam kamus al-Kautsar, ilmu Akhlak diartikan sebagai ilmu tata krama, yaitu ilmu yang berusaha mengenal tingkah laku manusia, kemudian memberi hukum atau nilai kepada perbuatan itu baik atau buruk, sesuai dengan norma norma akhlak dan tata susila.

Supaya anak belajar secara efektif dan tidak membosankan agar tergali semua aspek yang perlu dikembangkan pada anak maka perlu membuat metode yang sesuai dengan dunia anak, mampu menggunakan keberaniannya untuk melakukan interaksi dengan teman lainnya. Pembelajaran yang baik yaitu memberi kesempatan pada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatannya. Perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal maka rangsangan melalui kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dengan metode yang menyenangkan. Bermain bagi mereka adalah belajar banyak hal, seperti dapat mengenal aturan, bersosialisasi dengan sesama teman, menata emosi, menempatkan diri, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportifitas. Maka dari itu, karena dengan bermain bagi mereka merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang stimulus adalah metode role playing. Role playing adalah bermain pura-pura, dramatik dan fantasi. Kegiatan ini adalah jenis permainan yang mudah diterapkan bagi masa mereka yang dapat dilakukan dengan teman atau seorang diri menggunakan alat atau tanpa alat permainan. Dengan adanya menggunakan metode role playing anak dapat bekerja sama dengan temannya dan tidak pilih-pilih dalam berteman.

Berdasarkan penelitian Engga, Atti Yudiernawati dan Neni Maemunah bahwa metode role playing berpengaruh dalam perkembangan sosial anak. Dalam penelitian engga ini perkembangan indikator yang ingin dicapai yaitu komunikasi yang baik dan dapat bergaul dengan temannya. Dari penelitian engga ini terbukti bahwa dengan menggunakan metode role playing anak dapat berkomunikasi dengan baik dan dapat bergaul dengan teman-temannya.¹⁹ Indikator yang akan kami teliti yaitu anak tidak pilih-pilih teman, mau bekerja sama dan mematuhi aturan. Berdasarkan uraian diatas, kami tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh metode role playing terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlaq siswa kelas v di MI Miftahul Ulum dusun Purwo desa Sekarmoyo kecamatan Purwosari kabupaten Pasuruan "**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlaq siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmoyo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan?
2. Bagaimana hasil belajar sesudah menggunakan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlaq siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmoyo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan?

¹⁹ Engga, Atti Yudiernawati,(2017), Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di MI Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat,vol. 2, 435.

3. Adakah pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlaq siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jauh mengenai " Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Aqidah Akhlaq siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan"

1. Untuk mengetahui hasil belajar dari metode ceramah sebelum menggunakan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlaq siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan
2. Untuk mengetahui hasil sesudah menggunakan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlaq siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil sebelum menggunakan metode role playing dan sesudah menggunakan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar pada pembelajaran aqidah akhlaq siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan.

D. Kegunaan Penelitian

Sarana untuk Mengembangkan hasil belajar melalui metode role playing, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni:

a. Bagi Pendidik

Menjadi bahan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran aqidah akhlak sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik bisa mendapatkan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain-main dan melakukan hal-hal yang mereka suka. Selain bisa menyegarkan suasana belajar juga akan mempercepat proses transformasi ilmu di dalamnya. Dengan menggunakan metode baru ini diharapkan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam proses belajar yang selalu sama dan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah mempunyai guru yang berkualitas dan mengarah pada peningkatan profesionalisme guru. Sehingga akan semakin berkembang program pengembangan anak di MI Miftahul Ulum Dusun Purwo Desa Sekarmojo.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan penelitiannya yang berkaitan dengan pengaruh metode role playing terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik serta menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana pengaruh dan penggunaan metode role playing sebagai salah satu metode pembelajaran Aqidah Akhlak.

E. Definisi Istilah

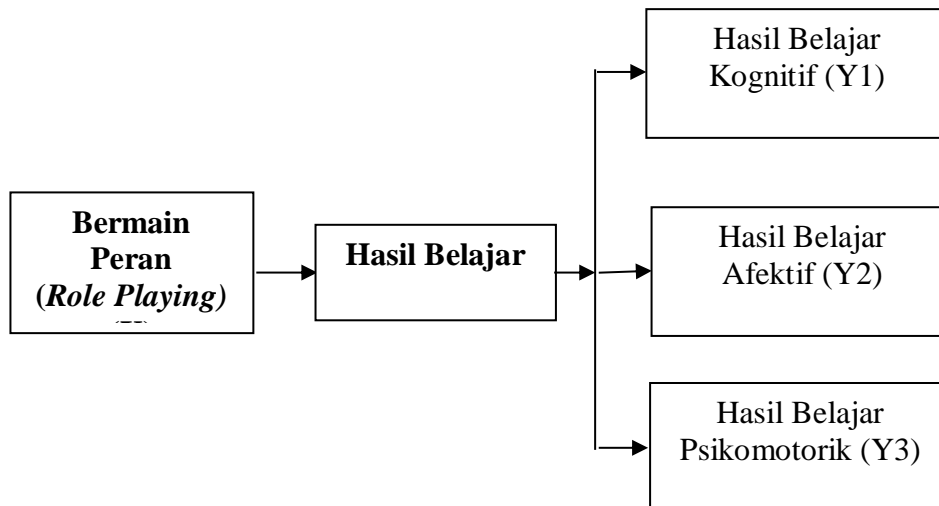
1. Pengertian Metode

Kerangka konsep merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang

penting.²⁰ Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan dalam teori terkait, maka peneliti menentukan konsep penelitian yaitu variabel independen dan variabel dependen.

Variabel independen pada penelitian ini adalah pembelajaran kelas V dengan menggunakan metode Bermain Peran (Role Playing). Sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas V. Berikut dikemukakan kerangka konsep penelitian dengan judul penelitian Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Paying) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Ulum Purwo Sekarmojo.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 60.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

Dari gambar bagan kerangka konseptual di atas, menunjukkan bahwa penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) di MI Miftahul Ulum Purwo terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik kelas V. Berdasarkan pengertian metode di atas disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar menciptakan proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain ini adalah penentuan topic, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalauperlu) dan pelaksanaan permainan peran.²¹

2. Pengertian Role Playing

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak usia tiga sampai empat tahun.²² Menurut Gilstrap dan Martin, bermain peran adalah

²¹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), 237.

²²Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), 115.

memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif.²³ Anak-anak mencoba menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan.

Supriyati juga berpendapat bahwa Metode Bermain Peran adalah pemain yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain Peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.²⁴ Sedangkan menurut Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono.²⁵ Bermain Peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara, dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai kelengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya.

Pengertian Bermain Peran Menurut Buku Didaktik Metodik Ditaman Kanak-Kanak (Depdikbud 1998) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial.²⁶ Pengertian bermain peran menurut Dhieni adalah "memerankan tokoh-tokoh atau benda benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan".

²³Winda Gunarti Dkk, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak*, (Jakarta : universitas terbuka,2010),10.9

²⁴Nur Azizah, Yuli Kurniawati, *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak*, *Indonesia Journal Of EARly Childhood Education Studies*,2013, 52.

²⁵Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*, Jakarta : PT Indeks), 81.

Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial.²⁷

Dari paparan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran yaitu memerankan peran tokoh-tokoh, benda-benda disekitarnya baik itu kejadian masa lampau atau masa depan dengan tujuan mengembangkan imajinasi anak. Ibrahim dan Syaodih menambahkan bahwa metode bermain peran yang sering digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam melaksanakannya, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut serta mendiskusikannya dikelas.²⁸

Dalam bermain peran ini anak diperbolehkan menempatkan dirinya kemasadepan atau mengulang kemasadepan. Hubungan sosial yang dibangun anak menjadi bermain peran sebaiknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak karena kemampuan anak tidak sama. Akan tetapi mereka semua berhak untuk mengembangkan potensinya. Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain.²⁹ Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh penilaian oleh dirinya sendiri dan orang lain. Agar dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap.

Kegiatan bermain peran ini pernah dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW bersama cucu-cucu beliau, yaitu Hasan dan Husen. Di mana Hasan dan Husen

²⁷Gede Purnajati Dkk, *Implementasi Metode Mengajar Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Madrasah Widya Kumara Sari, Kubutambahan*, Jurnal, Tahun pelajaran 2012/2013., 4.

²⁸Anayanti Rahmawati, *Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak*, jurnal pendidikan anak, colume III edisi I, juni 2014

²⁹Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), 208.

bermain seraya menaiki punggung Nabi mereka seolah-olah berperan sebagai kuda.³⁰ Dari uraian di atas di simpulkan kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kemandirian anak dengan terbuktinya anak dapat menentukan permainan yang anak pilih.

³⁰Imam Musbiin, Buku Pintar MADRASAH (*dalam perspektif islam*) (Yogyakarta: Laksana,2010), 107.