

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang didalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:44-45) proses belajar mengajar disekolah didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa “ belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik dalam melakukan proses belajar. Selanjutnya, pada tahap berikutnya mengajar ialah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar (Nana Sudjana dalam Syaiful Bahri Djamarah, 2002:45). Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, efektifitas, dan

psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh beberapa faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad Azhar (2009: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Uno Hamzah (2008: 2) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta didik.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam merangkai sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar lebih baik secara kognitif, efektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pada proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Dalam proses belajar seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan atau menggunakan berbagai macam metode pembelajaran, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik

menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu bertindak dan berpikir, serta menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa, supaya pembelajaran tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Kondisi ini dipertegas pendapat yang disampaikan oleh Thomas Amstrong dalam *Sekolah Para Juara* yang mendeskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi: *Pertama*, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada muridnya sebagai murid-murid yang pandai disatu sisi, dan murid-murid yang bodoh disisi lain. *Kedua*,

suasana kelas cenderung monoton dan membosankan .Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan mengajar, yaitu cerdas bahasa dan cerdas logika. *Ketiga*, mungkin seorang guru akan sulit dalam membangkitkan minat atau gairah murid-muridnya karena proses pembelajaran yang kurang kreatif (Hermansyah, 2003:18).

Untuk mengatasi masalah yang akan terjadi diperlukan adanya metode pelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa didalam kelas. Salah satu metode tersebut ialah *Role Play* atau metode bermain peran. *Role Play* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan.Sosio drama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996: 101).

Metode *Role Play* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua metode pelajaran saling melengkapi satu sama lain. Pengguna *Role Play* didalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pembelajaran yang diajarkan kepada siswa. Didalam metode pembelajaran *Role Play* siswa akan lebih aktif dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *Role Play* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa akan lebih mudah memahami dan menghayati hal-hal

yang dipelajarinya (Kiromin Bororoh, 2011: 162). Siswa dapat menghayati dan memahami perasaan orang lain dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana cara mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berpikir dan dapat memecahkan suatu masalah. Siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif.

Sebagai tindak lanjut, peneliti terdorong membantu memperbaiki pemahaman pembelajaran Akidah Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta dengan melakukan penelitian dengan judul : “ *EVALUASI PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SMA MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA*”. Dengan judul di atas peneliti menggunakan metode wawancara untuk mengetahui evaluasi role play di sekolah tersebut guna melihat kinerja guru dan siswa dalam efektifitas pemahaman materi pembelajaran.

Adapun rumusan-rumusan masalah yang di susun oleh peneliti, rumusan tersebut beranjak dari keresahan peneliti melihat kondisi pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data bentuk-bentuk rumusan masalah peneliti ini berdasarkan penelitian menurut tingkat eksplanasi.

Dilihat dari latar belakang masalah maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagaiberikut :

1. Bagaimana penggunaan metode *role play* di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.?
2. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Metode *role play* akidah-akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.?
3. Evaluasi penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.?

### **C. Fokus Penelitian**

Dengan menggunakan rumusan masalah diatas , sehubungan dengan masalah yang terkait dengan evaluasi penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta , maka dengan ini peneliti memfokuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan metode *role play* di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
2. Bagaimana pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
3. Evaluasi penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah – Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui cara penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
2. Untuk meningkatkan pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
3. Untuk mengukur sejauhmana pemahaman materi Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang di harapkan sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Agama Islam, Khususnya tentang pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

2. Secara praktis

Manfaat penelitian yang di harapkan sebagai berikut :

- a. Bagi peserta didik

- 1) Kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran Akidah-Akhlak dapat dicapai.
- 2) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

3) Penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

b. Bagi Guru

1) Adanya inovasi dalam penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

2) Untuk memudahkan Guru PAI dalam penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

3) Untuk mencapai satu tujuan yang diinginkan sesama Guru PAI dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

## **F. Sistematik Pembahasa**

Agar memudahkan dalam memahami Skripsi ini secara keseluruhan, maka peneliti akan menguraikan sistematika pembahasan sebagai berikut :

Pada bagian awal skripsi isinya adalah sebagai berikut : halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan abstrak. Dalam skripsi ada beberapa bab. Adapun penjelasan sebagai berikut :

Bab I pendahuluan, bab ini menjelaskan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II, pada bab ini memuat tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori.

Bab III, pada bab ini memuat tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian. Memuat tentang jenis penelitian, prosedur penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis data

Bab IV, bab ini membahas hasil penelitian. Pada bab ini berisikan tentang keadaan sekolah dan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang evaluasi penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran Akidah-Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Bab V penutup, pada bab terakhir ini berisikan tentang kesimpulan, saran dan kata penutup. Pada kesimpulan menjelaskan secara ringkas tentang penemuan peneliti yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan berisikan tentang hasil analisis dan data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, saran-saran dirumuskannya berdasarkan hasil penelitian.