

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Upaya dalam meningkatkan belajar siswa sangatlah penting. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Setiap metode, media dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar adalah proses yang fundamental dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan (Jihan, 2013). Proses belajar bukan hanya tentang mempelajari ilmu pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan mental individu (Sanjaya, 2011). Setiap individu dalam proses pendidikan melakukan kegiatan belajar untuk mencapai perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Salah satu tanda tercapainya perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar (Syarifi, 2015).

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapat pembelajaran, Pada hakikatnya hasil belajar siswa merupakan suatu perubahan yang mencakup pada bidang kognitif,afektif,dan psikomotorik yang berorientasi pada proses pembelajaran untuk dilaksanakan tes pelatihan guna untuk menentukan pemahaman dan kemampuan siswa dalam setiap indikator pembelajaran (Tegar Praja Dinata, 2020) Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya salah satu faktor yang ada di luar peserta didik adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode-metode pembelajaran yang tepat dengan memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik.

Metode pembelajaran adalah cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu (Suprayekti, 2004). Saat ini, sudah banyak sekali variasi metode pembelajaran yang bisa diterapkan selama proses pembelajaran, guru seharusnya selalu berusaha mencari metode pembelajaran yang menarik, efisien dan dianggap menjadi

metode terbaik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang tentunya metode pembelajaran tersebut haruslah membantu ketercapaian tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan nasional secara efektif dan efisien (Huda, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama masa praktik pengalaman lapangan (PPL) setelah selesai pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS), penulis mendapatkan data hasil PTS siswa kelas VIII-A MTs Al-Misbah dari jumlah seluruh siswa kelas VIII-A MTs Al-Misbah sebanyak 32 orang hanya empat orang atau 12,5% yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu dari rentang nilai 70-75. Sisanya, mendapatkan nilai yang bervariasi dari rentang nilai 40-60. Jadi, faktanya ada 87,5% siswa yang nilai PTSnya dibawah KKM, sedangkan KKM untuk mata pelajaran Akidah Akhlak yang telah ditetapkan adalah 70.

Peneliti mengamati bahwa guru akidah akhlak di MTs Al-Misbah masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, seringkali hanya menyampaikan materi secara konvensional dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran cenderung monoton. Akibatnya, kemampuan belajar akidah akhlak siswa belum terukur secara optimal. Hal ini berdampak pada aktivitas siswa serta kurangnya kemandirian siswa. Tidak ada interaksi yang signifikan antara siswa dalam mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Mereka tidak terlibat dalam diskusi atau aktivitas yang mendorong mereka untuk menerapkan konsep-konsep dalam situasi dunia nyata, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak menjadi kurang atau di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Oleh karena itu, diperlukan alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu metode pembelajaran *role playing*.

Metode *role playing* adalah suatu metode untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa melakukan ini dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Bergantung pada permainannya, permainan ini biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang (Komalasari, 2011).

Dengan metode *role playing* ini tidak ada lagi siswa yang diam dan hanya mendengarkan guru saja didalam kelas tetapi mereka di tunjuk ikut aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan merasa antusias untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar. Lalu, siswa juga lebih mendalami pelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, sehingga peserta didik bersemangat dengan adanya inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Penerapan metode *role playing* di kelas VIII MTs Al-Misbah peneliti lakukan dalam rentang bulan November sampai dengan bulan Desember tahun 2024 merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagaimana yang peneliti jelaskan pada bab selanjutnya.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembahasan materi menghindari akhlak tercela dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas VII di MTs Al-Misbah?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembahasan materi menghindari akhlak tercela pada siswa kelas VIII di MTs Al-Misbah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada pembahasan materi menghindari akhlak tercela dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas VIII di MTs Al-Misbah.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembahasan materi menghindari akhlak tercela pada siswa kelas VIII di MTs Al-Misbah.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat, baik itu dari segi teoritis maupun praktis. Manfaat dari segi teoritis yaitu manfaat jangka panjang dalam mengembangkan teori pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran. Manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat menjadikan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penerapan metode *role playing* ini dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas VIII di MTs Al-Misbah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa suatu alternatif melalui metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sehingga memberikan kemudahan dalam menguasai materi pembelajaran.

- b. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penerapan metode *role playing*.

- c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini dapat memberikan pertimbangan mengenai metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **E. Kerangka Berpikir**

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak menandakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi akidah akhlak kurang memadai. Salah satu faktornya adalah metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran cenderung monoton sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya mata pelajaran akidah akhlak ini dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik cenderung monoton, tidak variatif, atau kurang relevan dengan kehidupan peserta didik dapat mengurangi minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi akidah akhlak. Dan guru yang kurang berinteraksi secara aktif dengan siswa, baik dalam memberikan bimbingan maupun evaluasi, bisa menyebabkan siswa kurang memahami materi akidah akhlak.

Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan tidak hanya meliputi perilaku yang bisa diamati secara fisik, tetapi juga mencakup perubahan pola pikir, cara mengambil keputusan, serta tindakan yang lebih baik sesuai dengan tujuan pendidikan (Kunandar, 2011). Beberapa ahli pendidikan mendefinisikan hasil belajar secara berbeda, bahwa keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh perubahan pengetahuan, tetapi juga oleh sikap, kebiasaan, dan keterampilan, serta harga diri.

Hasil belajar siswa merupakan sebuah hasil dari suatu interaksi terhadap tindakan belajar mengajar. Interaksi dari sisi guru suatu proses tindakan pada akhir pembelajaran dengan mengevaluasi hasil belajar. Sedangkan interaksi dari sisi peserta didik mencakup pada hasil belajar dengan akhir puncak proses pembelajaran (Mudjiono D. , 2005).

Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mencerminkan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran yang akan membawa perubahan dan membentuk perilaku peserta didik. Untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran, guru harus melakukan evaluasi yang komprehensif dan sistematis. Dengan keberhasilan suatu proses pembelajaran dinilai dari pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam konteks peningkatan hasil belajar siswa.

Pemilihan metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mengajar karena metode berfungsi sebagai aturan sistematis bagaimana pembelajaran berlangsung sehingga dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, setiap guru harus menguasai berbagai metode agar mereka dapat memproses pembelajaran dengan cara yang efektif, efisien, menyenangkan, dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Maka, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan berfokus pada siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak.

Pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah upaya untuk melibatkan siswa secara aktif dalam situasi pembelajaran melalui simulasi peran tertentu. Metode ini memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep, keterampilan, dan nilai-nilai dengan cara menempatkan diri dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata. Tujuannya adalah mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis.

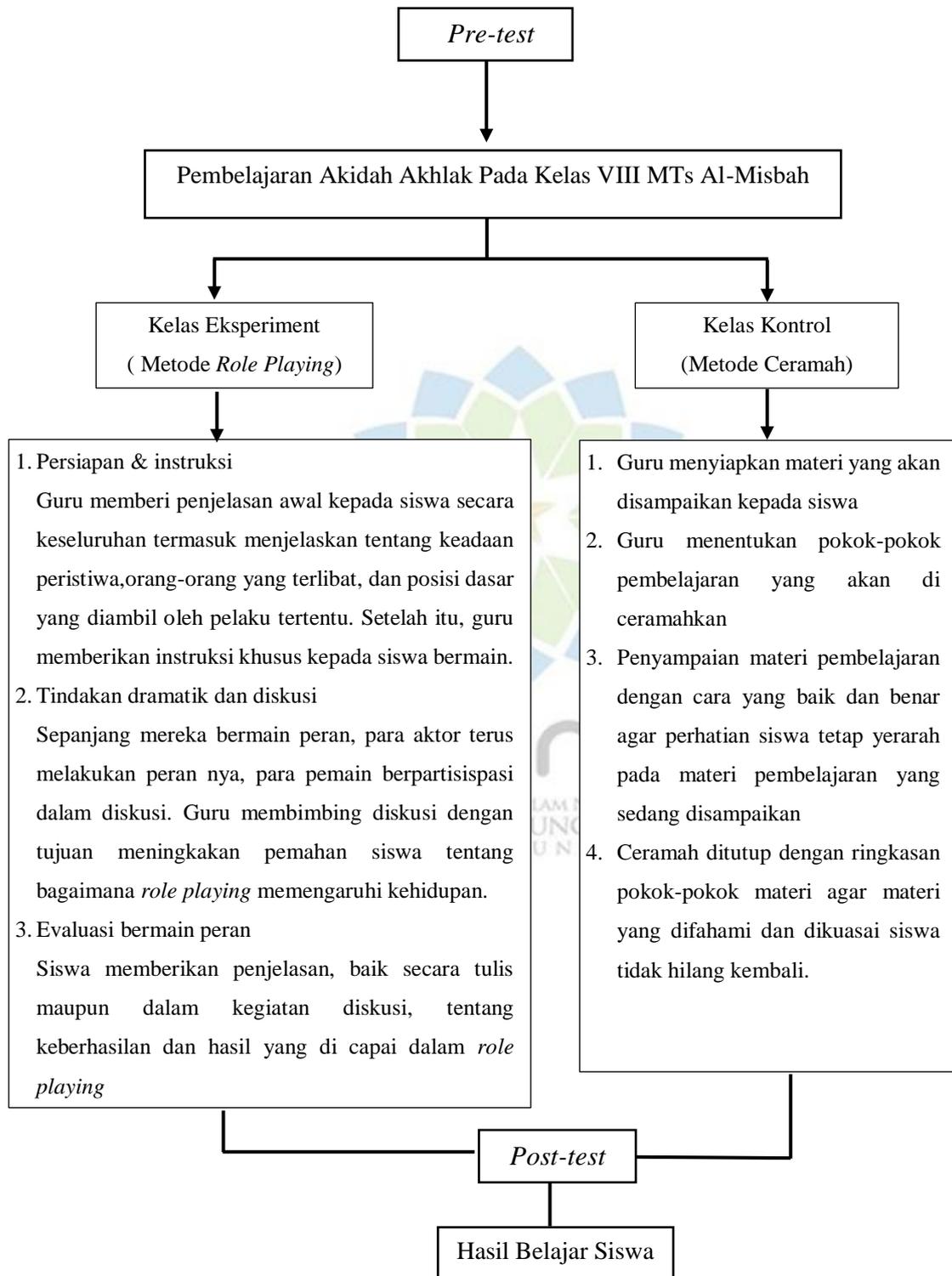
Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain (Hamdayana, 2014).

Dalam hal ini metode pembelajaran *role playing* ini akan memudahkan peserta didik menemukan dan memahami kesulitan dalam pembelajaran dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode pembelajaran *role playing*, nantinya akan menghasilkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang sangat bermanfaat. metode *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengajak siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, untuk menguasai bahan pembelajaran berdasarkan kreatifitas serta ekspresi siswa terhadap meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak menyimpang dari bahan ajar.

Bermain peran (*role playing*) dilakukan dalam beberapa rangkaian seperti halnya menguraikan sebuah masalah, memeragakan peran yang dimainkan, kemudian mendiskusikan masalah tersebut. Guru dan siswa perlu menguraikan sebuah masalah yang akan diperagakan, guna untuk memahami karakteristik peran yang akan dimainkan. Sebagai pendidik, guru harus mengarahkan bagaimana siswa dapat mengenali dan memahami perasaan peran yang akan dimainkan. Terdapat beberapa siswa bertugas sebagai pemeran, sedangkan siswa yang lain bertugas sebagai peneliti. Akhir dari pelaksanaan *role playing* yaitu dengan mendiskusikan atau mengevaluasi masalah yang telah dimainkan.

Selama proses penelitian, subjek penelitian diberi *pretest* untuk mengetahui nilai awal mereka dan tingkat kognitif mereka. Kemudian, metode pembelajaran peran bermain (*role playing*), dan pada tahap terakhir, siswa diberi *posttest* untuk meninjau kembali hasil belajar mereka. Setelah *pretest* dan *posttest* selesai. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan metode *Role Palying*. Jika hasil *posttest* lebih besar dari hasil *pretest* maka akan membuktikan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Misbah. Untuk langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing* yang akan dicoba dapat dilihat dalam gambar skema kerangka berfikir berikut:

Kerangka pemikiran diaatas, apabila dituangkan dalam skema yaitu sebagai berikut: Skema Kerangka Berfikir



**Gambar 1.1 Kerangka Berfikir**

## F. Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2017) Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara, maka perlu dibuktikan dengan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul melalui pengumpulan data. Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H<sub>a</sub> (Hipotesis Alternatif): Diduga terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa melalui penerapan metode *role playing*.

## G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Septiya Ayu Iestari (2018) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah PERCUT SEI TUAN”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment* dengan proses pengambilan data wawancara, Dokumentasi, dan tes (bentuk tes yang diberikan adalah tes awal *pre-test* dan tes akhir *post-test*) bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan pada April 2018. Sampel yang cukup representatif digunakan teknik Total Sampling diambil secara purposive sampling dan dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 25 siswa. Berdasarkan uji statistik t pada data *post-test* bahwa diperoleh metode *Role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A di MIS Al-Hidayah. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,467 > 2,011$  ( $n = 25$ ) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang menyatakan H<sub>a</sub> terima dan H<sub>0</sub> tolak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis, yaitu bahwa, Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan metode *Role playing* terhadap hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rafindra (2023) yang berjudul “Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas IV MIN 39 Aceh Besar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pengambilan data lembar observasi terbagi menjadi 2, yaitu: lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa. Dan pengambilan data soal tes dalam penelitian ini menggunakan jenis pilihan ganda (*multiple choice*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar dengan berjumlah 21 orang yang terdiri 11 orang (siswa laki-laki) dan 9 orang (siswa perempuan). Hasil penelitian menunjukkan dari hasil tes 70, 4% pada siklus I kategori cukup baik sedangkan pada siklus II nilainya meningkat menjadi 90, 4% kategori sangat baik. Jika dilihat pada siklus II siswa banyak mengalami peningkatan Pada siklus ini proses peningkatan hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori sangat baik, baik secara individual maupun kelompok.. Sehingga dapat di simpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto (2015) yang berjudul “Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Ciputat pada mata pelajaran IPS melalui Metode *Role Playing*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengadakan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa dalam peningkatan pemahaman terhadap materi, observasi dan dokumentasi untuk mengetahui aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan wawancara untuk memperkuat data yang diperlukan. Berdasarkan hasil-hasil penelitan yang diperoleh, yaitu peningkatan nilai N-Gain yaitu 0,46 atau 46%, maka metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar

siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hasian Harahap (2018) yang berjudul “Penerapan Metode *Role playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran akidah akhlak. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan model penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Padangsidempuan Batunadua kelas VIII-1 MTs Padangsidempuan Batunadua dengan jumlah subjek sebanyak 28 orang yang terdiri 20 orang (siswa laki-laki) dan 8 orang (siswa perempuan). Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, instrument tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi tentang akhlak terpuji yang meliputi husnuzhan, tawadhu’, tasamuh dan ta’awun, adab bergaul dengan saudara dan teman, dan keteguhan iman sahabat Abu Bakar Ash-Shiddiq. Pertemuan pra siklus, aktivitas belajar positif sebesar 15.7% (negatif 84.3%). Pada siklus I aktivitas positif sebesar 72.1% (negative 27.9%), terjadi peningkatan sebesar 56.4%.. Pada siklus II aktivitas positif sebesar 87.9% (negative 12.1%), terjadi peningkatan sebesar 15.8%. Dan Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Akidah-Akhlak materi tentang akhlak terpuji yang meliputi husnuzhan, tawadhu’, tasamuh dan ta’awun, adab bergaul dengan saudara dan teman, dan keteguhan iman sahabat Abu Bakar Ash-Shiddiq. Pada pertemuan pra siklus Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 61.1. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 4 siswa dari 28 siswa atau setara dengan

14.3%. Pada siklus I pertemuan pertama Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 75.7, meningkat sebesar 14.6. Sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 16 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 57.1%. Pada siklus II Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 82.9, meningkat sebesar 7.2. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 24 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 85.7%. Sehingga dapat di simpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum (2020) yang berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*) siswa kelas V SD Negeri 2 Kotagajah. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan tahapan yang dikembangkan Suharsimi Arikunto. Subjek penelitian pada kelas V SD Negeri 2 Kotagajah pada pembelajaran tematik Tema 7 dengan berjumlah 25 orang terdiri 13 orang (siswa laki-laki) dan 12 orang (siswa perempuan). Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas Vc SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari semua siklus telah mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  sebanyak 75% dapat dicapai, dengan tingkat ketuntasan 48% menjadi 80% hal ini mengalami peningkatan 32%. Dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 80% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Sehingga dapat di simpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan

menggunakan metode *role playing* dapat dijadikan alternative untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

