

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa, yang dilakukan oleh orang dewasa kepada yang lebih muda atau sebaliknya, tergantung dengan tingkat penempuan pendidikannya. Pendidikan merupakan upaya proses pengembangan pengetahuan siswa agar mereka memiliki wawasan yang luas dalam berbagai aspek. Pendidikan merupakan usaha agar siswa dapat mengeksplor berbagai macam ilmu secara kreatif dan menjadikan siswa seorang anak yang aktif dalam pembelajaran.

Ditinjau dari realita yang ada, dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 01 Tempeh, menggunakan metode pembelajaran yang terkesan monoton sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang menyenangkan. Biasanya, pada jam pelajaran dimulai guru di SMA Negeri 01 Tempeh langsung menjelaskan materi pembelajaran tanpa diawali dengan awalan, misalnya, bertanya kepada siswa mengenai materi sebelumnya apakah sudah dipahami atau masih belum. Dan langsung menjelaskan materi baru dengan metode pembelajaran yang sama seperti sebelum-sebelumnya yaitu guru lebih banyak menjelaskan materi dan siswa mendengarkan saja. Kemudian, setelah guru menerangkan biasanya langsung diberikan tugas terkait materi yang ada di buku paket. Hal ini, dirasa membuat siswa menjadi bosan dan bisa jadi materi yang sudah dipaparkan guru tidak bisa diterima. Dan keadaan ini membuat keaktifan seorang siswa menjadi kurang karena, siswa tidak diberi waktu untuk bertanya terkait materi. Terkadang guru juga menawarkan

apakah ada pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan tetapi, malah sering terjadi siswa di SMA Negeri 01 Tempeh diam saja seperti mereka mengerti tentang materi itu padahal kebanyakan siswa banyak yang masih kurang faham.

Dari seluruh proses pendidikan, proses pembelajaran adalah suatu proses yang berperan sangat penting. Terdapat dua indikator yang melatar belakangi keberhasilan proses pembelajaran. Indikator yang melatar belakangi adalah sebagai berikut : Adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menjadikan pembelajaran tersebut hidup dan dapat memunculkan keaktifan berfikir siswa. Kemudian, tercapainya nilai siswa atau kompetensi siswa sesuai yang telah ditetapkan bahkan lebih dari nilai minimum.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi kelas yang dilakukan secara sistematis. Guru mendesain bagaimana caranya agar siswa belajar dengan baik serta tetap kondusif. Sedangkan siswa itu adalah subjek pembelajaran yang dimana dia bertugas mendengarkan dan mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi yang telah di ciptakan oleh guru. Serta sebagai penerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dan siswa memiliki hubungan yang mampu mempengaruhi pembelajaran.

Keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sangat diperuntungkan karena, keaktifan dapat menuntun siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan oleh lembaga. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi para guru untuk melakukannya. Bahkan tidak sedikit dari guru

yang kesulitan dan menghadapi berbagai macam permasalahan dalam melakukan pembelajaran PAI di kelas X MIPA 4.

Hasil dari observasi awal diperoleh bahwasannya selama proses pembelajaran siswa SMA Negeri 1 Tempeh, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, bisa dilihat dengan sedikitnya bahkan hampir tidak ada siswa yang mau beragumen atau bertanya mengenai materi yang sudah disampaikan oleh guru. Tidak hanya itu, kebanyakan siswa menunjukkan sikap pasifnya pada saat pembelajaran. Jika dilihat, banyak siswa tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI, bahkan yang sering terjadi mereka lebih asik sendiri dengan kegiatannya dari pada mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Keadaan seperti ini, yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang efektif. Dan kondisi kelas juga menjadi tidak kondusif. Kejadian ini akhirnya membuat siswa tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga, tujuan Pendidikan sebagai fasilitator akan sulit tercapai.

Peneliti menganggap masalah-masalah yang sudah dipaparkan diatas memerlukan cara untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Berhasilnya pemecahan masalah nantinya sangat mempengaruhi keaktifan belajar siswa khususnya di mata pelajaran PAI. Keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran dan fisik siswa, (Hakim, 2021).

Supaya pembelajaran menjadi efektif dan berjalan sesuai mestinya diperlukan metode-metode untuk membuat siswa aktif pada saat pembelajaran di kelas. Juga bertujuan untuk membantu tercapainya kompetensi yang baik pula. Oleh karena itu, membutuhkan metode yang dapat menghubungkan siswa secara

langsung dalam proses pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah pembelajaran sosial. Pembelajaran sosial adalah usaha untuk melatih siswa agar berani dalam berkomunikasi pada orang lain dan bisa menyampaikan pendapat dengan benar.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan penguasaan bahan ajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan dengan pembentukan kelompok dan siswa disuruh untuk memerankan karakter tokoh yang ada dalam materi, (Kurniasih, 2018). Metode pembelajaran *role playing* sendiri bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri didunia sosial dan mengatasi dilemma dengan membagi kelompok. Dapat diartikan bahwasannya dengan menggunakan metode *role playing* bisa menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran pada materi PAI. Metode ini juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan bisa menjadi bentuk motivator yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa perlu dilakukan secara bersama oleh siswa dan guru. Penerapan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pembelajaran PAI. Dari uraian tersebut penulis membuat judul penelitian tentang :  
“Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 01 Tempeh”

## 1.2 Masalah Penelitian

Ditinjau dari latar belakang penelitian yang telah di sampaikan di atas, dapat diambil masalah penelitian seperti berikut :

1. Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X MIPA 4 melalui metode pembelajaran *role playing* di SMA Negeri 01 Tempeh?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X MIPA 4 melalui metode pembelajaran *role playing* di SMA Negeri 01 Tempeh.

## 1.4 Definisi Istilah

Meninjau dari variabel yang diteliti maka perlu adanya mendefinisi beberapa istilah yang terdapat di penelitian ini.

1. Metode *role playing* atau biasa disebut dengan metode bermain peran. Dimana metode *role playing* sendiri adalah suatu metode pembelajaran sosial yang menyenangkan karena, dalam pelaksanaannya siswa diminta untuk memainkan peran tokoh-tokoh serta mengekspresikannya dengan baik. Metode *role playing* ini menjadikan siswa lebih kreatif lagi dalam pembelajaran. Selain itu, metode ini dapat membuat suasana lebih menyenangkan saat proses pembelajaran. Sehingga, dapat meresh otak siswa kembali stabil, hal tersebut memicu siswa lebih kreatif dan unggul dalam pembelajaran.

2. Keaktifan adalah suatu situasi, keadaan, dan tingkah laku siswa yang sangat objektif. Keaktifan bisa dilihat pada saat pembelajaran, seperti berjalannya proses diskusi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Terjadinya interaksi tersebut adalah suatu bentuk bahwasannya pembelajaran berjalan dengan semestinya. Keaktifan siswa juga bisa dilihat dengan bagaimana siswa dapat mengatasi permasalahan yang ada pada saat itu dan bisa memberikan solusi mengenai permasalahannya. Dan keaktifan siswa bisa dilihat dari kemampuan siswa menerapkan suatu pelajaran yang sudah didapat dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa bisa lebih memahami materi-materi yang dipelajari dengan baik dan juga bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga bisa lebih mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam proses pembelajaran dan juga bisa aktif dalam pembelajaran PAI dengan baik.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan bisa mengambil sari dari penelitian ini dengan cara menerapkan serta mengembangkan metode pembelajaran sehingga membuat variasi pada pembelajaran menjadi tidak monoton khususnya pada mata pelajaran PAI. Guru juga bisa menjadikan sebagai evaluasi diri untuk kebaikan pembelajaran kedepannya.

3. Bagi Lembaga

Bagi lembaga penelitian ini bisa dijadikan referensi atau rujukan untuk mencetak lulusan-lulusan terbaik dengan wawasan yang luas. Dan juga Lembaga bisa menerapkan kepada para guru untuk setidaknya memiliki satu dua metode yang dianggap akan berhasil. Tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa tapi juga nilai siswa.

#### 4. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pembelajaran bagi peneliti terkait dengan berbagai permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran. Dan juga dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai permasalahan pengajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

### 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari pelebaran pembahasan, peneliti memfokuskan penelitian ini pada metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa saja. Melihat banyaknya sub bab materi PAI maka peneliti memfokuskan pada Hakikat Mencintai Allah SWT, Khauf, Raja', dan Tawakal pada Bab Iman, penelitian ini dilakukan pada kelas X MIPA 4 SMA Negeri 01 Tempeh.