

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah belajar dan mengajar sejak dulu sampai sekarang terus-menerus banyak mendapat perhatian, baik di kalangan pakar ilmu pendidikan dan psikologi yang melihatnya dari sudut pedagogis dan psikologis maupun di kalangan praktisi pendidikan, seperti guru, penilik, konselor, dan para pengelola pendidikan. Dasar pertimbangan utama dan bersifat umum adalah kegiatan belajar dan mengajar itu berlangsung terus menerus.

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan baik itu ditingkat dasar, menengah maupun perguruan tinggi.

Menurut Redja Mudyahardjo, secara luas pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi individu. Sedangkan secara sempit, pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.¹

¹ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 1

Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah agar dapat memiliki pengetahuan keterampilan dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan perilaku hasil belajar. Perubahan dari hal ini biasanya dilakukan oleh guru dengan menggunakan beberapa metode dan kegiatan praktek untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar sehingga siswa aktif di dalamnya.

Berbagai pendekatan telah digunakan dalam rangka studi yang dalam dan meluas terhadap masalah tersebut, antara lain dari sudut hukum sebab akibat, hukum normatif, dan hukum probabilitas. Berdasarkan hukum sebab akibat diajukan konsep bahwa karena guru mengajar, maka siswa belajar. Berdasarkan hukum normatif diajukan konsep bahwa belajar dan mengajar harus dilandasi oleh norma-norma etis, melalui proses yang baik diharapkan tercapai hasil yang baik pula, yakni baik dalam arti ukuran normatif yang berlaku pada masa itu. Berdasarkan hukum probabilitas diajukan konsep bahwa belajar dan mengajar dilakukan oleh manusia (anak didik dan pendidik) yang memiliki berbagai kemungkinan karena adanya minat, aspirasi, kebutuhan dan situasi yang senantiasa berubah. Perilaku belajar dan mengajar juga mengandung berbagai kemungkinan. Pendekatan terakhir ini lebih menitikberatkan tinjauan belajar dan mengajar dari konteks psikologis.²

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar

² Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), hal. v

pekerjaan yang harus dilakukan. Siswa menggunakan otak untuk mempelajari berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan menarik hati dalam belajar. Dalam mempelajari sesuatu dengan baik, belajar aktif membantu untuk mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan yang lain. Di dalam belajar aktif yang paling penting siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan, dan melaksanakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah dimiliki.³

Pemilihan suatu metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, materi pembelajaran, dan kondisi siswa dalam pembelajaran serta hal-hal yang berkaitan dengan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Untuk memberikan keseimbangan antara otak kiri dan otak kanan peserta didik dibutuhkan proses pembelajaran yang menggairahkan dan menyenangkan hingga kelas bagaikan sebuah orkestra yang menyuguhkan perpaduan dan harmoni.

Selain itu Pertimbangan memilih metode pembelajaran antara lain dengan melihat karakter materi pelajaran dan ketersediaan sarana belajar untuk mendukung metode tersebut. Dua pertimbangan ini dapat dikatakan mutlak dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran.

³ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, hal. 7

Penelitian ini akan mencoba menghasilkan suatu bentuk strategi pembelajaran dengan model *role playing* yang memadukan materi pelajaran dan unsur *fun* dalam pembelajaran.

Permainan peran (*role-playing game*) adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.⁴

Dalam sebuah permainan *role-playing*, jarang ada yang "kalah" atau "menang". Ini membuat permainan *role-playing* berbeda dari jenis permainan papan lainnya seperti Monopoli atau Ular Tangga, permainan kartu, olah raga, dan permainan lainnya. Seperti sebuah novel atau film, permainan *role-playing* mempunyai daya tarik karena permainan-permainan ini mengajak para pemain untuk menggunakan imajinasi mereka. *role-playing* biasa lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *role-playing*, para pemain tergabung dalam satu kelompok.

Uraian di atas dapat diartikan bahwa dengan metode yang tepat dapat menjadi sarana untuk mensosialisasikan nilai-nilai dan kompetensi-kompetensi (pengetahuan, sikap dan keterampilan), yang diperlukan untuk hidup di

⁴ [Http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Role-Playing](http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Role-Playing), diakses pada tanggal 23 Desember 2012

masyarakat. Untuk memenuhi tuntutan tersebut di sekolah guru berperan sebagai fasilitator/pemberi fasilitas kegiatan pembelajaran agar peserta didik mampu mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi serta nilai-nilai dan keterampilan melalui kegiatan pembelajaran dan mata pelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum pada setiap bidang studi untuk membentuk perilaku dan kepribadian serta membina sikap peserta didik.

Usaha menanamkan dan mengembangkan nilai, moral dan norma kepada siswa khususnya melalui pembelajaran dilakukan melalui semua jenis dan jenjang pendidikan. Namun demikian, pembelajaran Akidah Akhlak yang dilakukan selama ini kenyataannya masih belum berhasil dengan maksimal. Berdasarkan data empiris, dari media masa yang ada, diketahui ternyata pelaku tindak pidana di Indonesia ada dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Tindak pidana yang dilakukan bermacam-macam, mulai dari jenis pelanggaran sampai pada kejahatan dengan berbagai modus operandinya. Jenis tindak pidana yang sering dilakukan oleh kalangan pelajar/ mahasiswa berupa penyalahgunaan NAPZA (narkotika, psikotropika, dan zat adiktif) jumlahnya sangat besar dari waktu ke waktu. Di rumah sakit ketergantungan obat (RSKO) Jakarta tercatat 1569 kalangan pelajar dan mahasiswa yang menyalah gunakan (NAPZA), mereka menjadi pasien di rumah sakit tersebut (media Indonesia, terbitan 4 September 1999). Berdasarkan rekapitulasi penghuni penahanan dan pemenjaraan di seluruh Indonesia berdasarkan data tahun 1999. dari tahanan yang berjumlah 22.609 orang persentase tahanan anak dari total keseluruhannya memang kecil bila di

bandingkan dengan tahanan dewasa atau pemuda, yaitu sebesar 2,5 % pada tahun 2000, terdapat kenaikan prosentase tahanan anak. Atas keseluruhan jumlah tahanan sebesar 3,8 %. Yang menarik, dari data tahun 1999 dan 2000, terlihat penurunan jumlah tahanan dewasa dan tahanan pemuda sebanyak 2,874 orang, sebaliknya jumlah tahanan anak meningkat sebanyak 149 orang.⁵

Sejumlah kasus perilaku menyimpang yang dilakukan oleh pelajar Sekolah Dasar, Menengah Pertama dan Atas, cukup mengkhawatirkan, seperti perkelahian antar pelajar dengan pemuda di sekitar sekolah, mengancam guru/ dosen dan kepala sekolah dengan senjata tajam, menendang guru, merusak fasilitas umum, merokok, kebut-kebutan, bolos sekolah, membuang sampah sembarangan, dan lain sebagainya. Menurut Wahab hal tersebut menunjukkan kurang efektifnya pembinaan nilai-nilai akhlak mulia, moral berbangsa dan beragama di perguruan tinggi atau di sekolah.⁶ Bahkan dalam kasus yang lebih besar, yakni berbagai krisis yang dialami Indonesia dewasa ini disebabkan karena adanya degradasi moral, boleh jadi bersumber pada kesalahan pendidikan di masa lalu. Termasuk pendidikan Akidah Akhlak dan pendidikan agama lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, pembelajaran Akidah Akhlak di SMA Muhammadiyah 3 Gadung Surabaya telah dicoba untuk

⁵ http://www.unicef.org/indonesia/uni-jjstl_2final.pdf. [5-12-1006]

⁶ Wahab, A. Azis. (1999). *Budi Pekerti Education : A Model of Teaching Code of Conduct for Good Indonesia Citizenship*. Makalah pada Conference on Civic Education for Civil Society. Bandung, March 16-17, 1999

dianalisis bahwa kondisi pembelajaran Akidah Akhlak saat ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada penguasaan konsep dan kurang peran praktik atau mengembangkan keterampilan berpikir secara kritis
2. Pembelajaran yang langsung cenderung tidak melibatkan pembangunan pengetahuan siswa, karena guru selalu mendominasi pembelajaran, akibatnya proses pengembangan belajar ber-Akidah dalam pembelajaran Akidah Akhlak sangat terbatas. Kegiatan pembelajaran hanya diarahkan pada learning to know, ke arah pengembangan aspek kognitif dan mengabaikan pengembangan aspek afektif serta psikomotor.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Kharimah Siswa Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dikemukakan bahwa masalah yang diteliti adalah tentang Bagaimana Implementasi Metode Role Playing pada pembelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan perilaku akhlakul karimah siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: bagaimana Implementasi Metode Role Playing itu dan bagaimana peranan Implementasi Metode Role Playing pada pembelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan perilaku Akhlakul Karimah siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademis

Penelitian ini dilakukan dengan berpedoman pada kaidah ilmiah, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pemikiran dalam dunia pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Untuk memperoleh pengalaman praktis dalam membuat skripsi, baik secara teoritis maupun aplikatif.
- 2) Untuk bisa mengeksplorasi buah intelektual yang ditempuh selama duduk dibangku kuliah.

3) Untuk memberikan kontribusi sebagaimana tri dharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi lembaga pendidikan yang diteliti, dalam artian dapat digunakan sebagai pedoman penyempurnaan terhadap kegiatan pendidikan pada lembaga yang diteliti.

E. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, penulis meneliti SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. SMA Muhammadiyah 3 menjadi objek penelitian penulis dengan pertimbangan bahwa Madrasah tersebut telah menggunakan Metode Role Playing dalam proses belajar mengajarnya.

Adapun dalam penelitian ini ruang lingkupnya adalah pada persoalan proses Implementasi Metode Role Playing, serta pengaruhnya terhadap akhlakul karimah siswa khususnya aspek husnudzon di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya.

F. Definisi Operasional

1. Implementasi

Penerapan, Pelaksanaan.⁷

⁷ Trisno Yuwono dan Pius Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis* (Surabaya: Arkola, 1994), hal. 213

2. Metode

Metode secara harfiah berarti “cara”. Menurut Ricard Tardif yang dikutip Muhibbin Syah, metode ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa.⁸

3. Role Playing

Menurut Jill Hadfield Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur *fun*.

4. Pembelajaran Akidah Akhlak

Adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani Allah SWT, dan merealisasikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari berdasarkan Al- Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman

5. Meningkatkan

Menambah kualitas ataupun kuantitas dari sesuatu.

⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, cet. ke-7,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 201

6. Perilaku

Perilaku merupakan semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar, dimana aktivitas itu merupakan respon atas fenomena yang dialami oleh seseorang.

7. Akhlakul Karimah

Dalam penelitian ini yang dimaksud Akhlakul Karimah adalah Akhlak Terpuji yang terfokus kepada perilaku khusnudzan kepada sesama manusia, khususnya kepada kedua orang tua, guru, dan lingkungan terdekat. diharapkan setelah mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode Role Playing ini siswa mempunyai kesadaran berakhlak mulia yang lebih baik.

Dari pengertian beberapa istilah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran role playing ini diharapkan bisa meningkatkan perilaku akhlakul karimah yang terfokus pada perilaku khusnudzan siswa kepada sesama manusia baik itu kepada guru, kedua orang tua atau teman siswa.

Kaitannya dengan hal itu di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya ini adalah lembaga pendidikan menengah atas yang memiliki mata pelajaran PAI yang menggunakan metode role playing sebagai upaya meningkatkan perilaku akhlakul karimah siswa, sehingga penulis putuskan melakukan penelitian di sekolah ini untuk melihat bagaimana implementasi metode role playing ini bisa meningkatkan perilaku akhlakul karimah siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Agar dalam penyusunan skripsi dapat terarah dan sesuai dengan apa yang direncanakan atau diharapkan oleh penulis maka disusunlah sistematika pembahasan sebagai berikut :

Pada Bab I ini dibahas tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Kemudian pada Bab II penulis baru akan membahas tentang kajian teori yang berisi empat pokok pembahasan. Yang pertama membahas tentang Metode Pembelajaran Role Playing, yang kedua membahas pembelajaran akidah akhlak, kemudian yang ketiga adalah perilaku Akhlakul karimah, dan yang keempat membahas tentang implementasi metode role playing pada pembelajaran akidah akhlak dalam meningkatkan perilaku akhlakul karimah siswa.

Pada Bab III Merupakan metode penelitian yang membahas tentang jenis penelitian, kehadiran peneliti, subjek penelitian, populasi dan sample, tahap penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV Merupakan laporan hasil penelitian yang meliputi tentang gambaran umum objek penelitian, penyajian dan analisis data.

Bab V Merupakan penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran-saran.