

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan Model *Role Playing* berbantu Media Audio Visual pada Mata Pelajaran SKI di MTs Darul Falah Menilo Tuban?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu Media Audio Visual pada Mata Pelajaran SKI di MTs Darul Falah Menilo Tuban?

B. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses komunikasi secara langsung maupun tidak langsung antar peserta didik, dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ Secara umum, pembelajaran itu meliputi pengajar, pembelajar, dan buku teks. Isi yang harus dipelajari sudah termuat di dalam buku teks, dan menjadi tanggung jawab pengajar untuk memasukkan isi buku teks tersebut kepada pembelajar. Mengajar dijelaskan sebagai memasukkan isi atau bahan-bahan dari buku ke kepala peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerima kembali ilmu yang telah diberikan pendidik.

Cara yang tepat memperbaiki pembelajaran adalah dengan memberikan guru yang terbaik, yaitu meminta guru belajar lebih berinovasi dalam hal belajar mengajar dan memperbanyak relasi dalam hal metode pada saat proses pembelajaran.² Dengan kata lain, pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik, mengajar dilaksanakan oleh pendidik sedangkan belajar dilaksanakan oleh peserta didik.³ Pembelajaran adalah memberikan sarana dan prasarana yang dilakukan pendidik bagi peserta didik agar mereka dapat belajar

¹ Permendikbud No. 103, *Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*, H. 2, 2014.

² Wasis D Dwiyogo, 'Pembelajaran Berbasis Blended Learning' Hal 47, 2021.

³ Mohamad Syarif Sumantri, 'Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar' hal 2, 2015.

sendiri dengan mudah di kelas. Supaya peserta didik dapat belajar dengan mudah, seorang pendidik perlu mendapatkan unsur pembelajaran secara tepat.

Unsur pembelajaran itu adalah, (1) peserta didik, (2) guru, (3) Tujuan pembelajaran, (4) pengolahan kelas, (5) pendekatan, model, metode pembelajaran, (6) penilaian proses dan hasil belajar.⁴

Guru menjadi inti dalam melancarkan proses pembelajaran, seorang dalam mengajar seharusnya berinovasi menggunakan model maupun metode secara bermacam-macam hal baru agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Pandangan pendidik terhadap anak didik akan menentukan sikap dan perbuatan, setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai peserta didik. Hal ini akan mempengaruhi model ataupun metode yang dipilih dalam proses pembelajaran.⁵

Pengembangan model pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam program dan konsep pembelajaran sebagai bentuk pertanggung jawaban guru kepada peserta didik. Bentuk tanggung jawab seorang guru perlu memahami prinsip-prinsip pedagogik salah satunya memahami inovasi metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur yang sistematis dalam menyusun secara terstruktur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, guru dapat melakukan metode pembelajaran berdasarkan model pembelajaran tertentu atau dengan mengikuti langkah-langkah yang disesuaikan dengan keadaan dan kondisi peserta didik di masing-masing sekolah.⁶

Dalam pembelajaran, guru sangat dituntut agar mampu menjadikan proses pembelajaran itu berlangsung secara kondusif yakni mendukung situasi belajar untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satunya adalah penggunaan media belajar yang tepat. Dalam pemilihan media pembelajaran, tentunya seorang pendidik

⁴ Sa'dun Akbar, 'Instrumen Perangkat Pembelajaran', 2013.

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, 'Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif', *Jakarta: Rineka Cipta*, 2000.

⁶ Purwadi Sutanto, 'Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam', 2022.

membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa, agar pesan yang disampaikan bisa lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.⁷ Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat, terutama dalam hal berkembangnya teknologi komunikasi, media pembelajaran yang digunakan guru pada saat ini tidak hanya media pembelajaran konvensional yang berupa papan tulis, gambar, poster. Dengan adanya teknologi komunikasi yang berupa media audio visual seperti komputer, pesawat televisi, radio, tape recorder, film dan lain sebagainya juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.⁸ Kemudian, inovasikan dengan media audio visual digital modern akan sangat menarik siswa. Selain itu, dengan media audio visual, pembelajaran akan berlangsung lebih efektif.⁹

Keberhasilan pencapaian pembelajaran itu tidak dapat terlepas dari peranan seorang guru dalam proses pembelajaran khususnya di pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dimana sering sekali peserta didik merasa bosan dan tidak ada minat belajar untuk mendalami sejarah Islam, bagaimana seorang guru agama ingin menanamkan Pendidikan islami dalam diri peserta didiknya bila anak didik itu tidak dapat mencintai sejarah agamanya sendiri, dan tidak mau tahu tentang sejarah agama Islam.

Dengan adanya kasus ini, sebagai guru Pendidikan Agama Islam harus memiliki potensi pengelolaan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Jika guru mampu mengatur peserta didik dan sarana pengajaran serta dapat mengendalikan suasana yang menyenangkan, maka tujuan pembelajaran akan terlaksana dengan baik. Seorang guru sebaiknya lebih terampil dalam memilih metode, pendekatan dan model pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi serta sesuai dengan kemampuan peserta didik, agar hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

⁷ A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta, 2011).

⁸ Silvia Shanti, 'Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Pemerolehan Belajar Retensi Teks Naratif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Bengkayang', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2 (2021), 1763–74 <<https://doi.org/10.36418/Japendi.V2i10.323>>.

⁹ Dewi Kompetensi Mahasiswa, Pada Mata, And Kuliah Manajemen, '-Issn 2337-4721', 5.1 (2017), 95–104.

Saat ini banyak model-model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh pakar pendidikan salah satu diantaranya adalah model *Role Playing*.

Metode pembelajaran *Role Playing* (sosiodrama) merupakan model pembelajaran sosial, yaitu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk berperan sebagai tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita, menurut Djamarah model *Role Playing* dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya bermain drama didramatisasikan tingkah laku, bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan koreksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.¹⁰ Model ini juga memberi ruang kepada peserta didik yang terampil di depan umum. melalui proses pembelajaran bermain peran peserta didik dilatih untuk melihat berbagai peristiwa yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Darul Falah ada sebagian guru menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik belajar kurang aktif dan kreatif pada saat pelajaran berlangsung.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan mata pelajaran SKI MTs Darul Falah pemahaman belajar peserta didik masih relatif rendah. Hal tersebut mungkin disebabkan oleh beberapa faktor seperti metode yang harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga peserta didik sulit dalam memahami pelajaran SKI serta media dan sarana prasarana pembelajaran untuk materi SKI ini kurang efektif sehingga materi yang disampaikan hanya berbasis cerita dari buku yang dibaca.¹²

¹⁰ Mukhammad Bakhrudin *and Others*, 'Strategi Belajar Mengajar', Cv. Agrapana Media, 2021.

¹¹ Observasi Awal, Guru Mata Pelajaran Ski, *Di Mts Darul Falah*, 2023.

¹² Wawancara Awal, *Guru Mata Pelajaran Ski Di Mts Darul Falah Pukul 10.00 Wib*, 2023.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, peneliti berkesimpulan bahwa diperlukan metode pembelajaran berbasis audio visual sebagai penggerak proses pembelajaran yang diharapkan memiliki kemampuan yang bisa memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga hasil belajar mencapai target yang diinginkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta mengarahkan dan mendorong kegiatan belajar peserta didik lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pemahaman materi SKI, peneliti ingin menerapkan metode bermain peran yang berbasis audio visual, karena dengan penerapan bermain peran ini peserta didik bisa menjiwai materi bahkan bisa mengingat kegiatan bermain peran dalam jangka waktu yang panjang. Dan cara ini bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian pada MTs Darul Falah yang bertujuan untuk mengubah sudut pandang peserta didik mengenai materi Sejarah Kebudayaan Islam, dalam menggunakan metode *Role Playing* yang berjudul **“IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTs DARUL FALAH MENILO TUBAN”**.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Role Playing* berbantu Media Audio Visual pada Pembelajaran SKI di MTs Darul Falah Menilo Tuban.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan Model pembelajaran *Role Playing* berbantu Media Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar SKI di MTs Darul Falah Menilo Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan atau Manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan teoritis.

1. Manfaat praktis

Adapun manfaat atau kegunaan penelitian yang diharapkan penulis yaitu :

a. Manfaat Bagi Guru

Meningkatkan strategi keterampilan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk materi pelajaran, sehingga tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Serta meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran terkhusus mata pelajaran SKI.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran SKI.
- 2) Dapat menambah wawasan peserta didik terhadap model pembelajaran *Role Playing*.
- 3) Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI.
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan peserta didik.
- 5) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 6) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Madrasah

- 1) Meningkatkan mutu Pendidikan di MTs Darul Falah Menilo Tuban
- 2) Meningkatkan profesional pendidik di MTs Darul Falah Menilo Tuban
- 3) Meningkatkan strategi pembelajaran bagi para guru di MTs Darul Falah Menilo Tuban
- 4) Menambah wawasan bagi guru-guru di MTs Darul Falah Menilo Tuban
- 5) Membuat guru-guru di MTs Darul Falah Menilo Tuban semakin memahamiteknik pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut :

Melalui proses penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi atau masukan dan bahan pertimbangan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam penerapan *Role Playing* pada pembelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu pembelajaran. Serta menambah pemahaman dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

E. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ada dua macam jenis hipotesis yang dapat dipergunakan, yaitu :

1. Hipotesis kerja atau disebut hipotesis alternatif, disingkat H_a . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.
2. Hipotesis nol (*null hypotheses*) disingkat H_o . Hipotesis nol sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik.”

Dalam penelitian hipotesis kerja inilah yang akan diuji kebenarannya. Dalam pembuktian, hipotesis kerja diubah menjadi hipotesis nol (nihil), dengan maksud agar tidak mempengaruhi terhadap pelaksanaan penelitian. Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y, atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan dari pertanyaan dasar dalam rumusan masalah, maka hipotesis yang dapat diajukan untuk dibuktikan kebenarannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran *Role Playing* berbantu media audio visual berpengaruh terhadap mata pelajaran SKI kelas VII MTs Darul Falah Menilo Tuban.

2. Metode pembelajaran *Role Playing* berbantu media audio visual tidak berpengaruh terhadap mata pelajaran SKI kelas VII MTs Darul Falah Menilo Tuban.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan dalam skripsi ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan penjelasan seperlunya, yaitu:

1. **Penerapan** adalah “pemasangan, pengenalan, atau perihal mempraktikkan sesuatu dengan aturan yang telah dimiliki seseorang”.¹³ Maka penerapan yang dimaksud oleh peneliti di sini adalah mempraktikkan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar materi SKI.

2. ***Role Playing*** adalah bermain peran aktivitas belajar dimana peserta didik berperilaku sebagai orang lain baik dalam perilaku dan situasi tertentu, *Role Playing* memungkinkan peserta didik untuk berlatih Bahasa dalam situasi yang aman”.*Role Playing* adalah model pembelajaran bermain peran dimana peserta didik memainkan secara langsung materi yang ingin diajarkan pendidik. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilaksanakan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati dan peserta didik bisa memahami belajar dengan baik serta peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar.¹⁴

Maka model *Role Playing* (bermain peran) yang peneliti maksud dalam skripsi ini adalah memperagakan suatu topik dengan penghayatan yang dapat membuat peserta didik memahami karakter dan sifat serta perjuangan dari para tokoh pejuang Islam.

3. Meningkatkan

¹³ Wilfridus Josephus Sabarija Poerwadarminta, ‘Kamus Umum Bahasa Indonesia’, (No Title), 1966.

¹⁴ Sumantri. Mohamad Syarif, ‘Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar’, 2015

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti kata meningkatkan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan,) meningkatkan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Meningkatkan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar lebih baik.¹⁵ Meningkatkan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah usaha untuk melejitkan hasil belajar dan motivasi peserta didik menjadi lebih berkualitas dari yang sebelumnya melalui model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) di MTS Darul Falah Menilo Tuban.

4. Hasil belajar SKI

Menurut KBBI hasil adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan, akibat usaha. Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan disebabkan pengalaman. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik.¹⁶ Hasil belajar juga diartikan sebagai prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku peserta didik yang diperoleh peserta didik harus memiliki usaha atau pikiran untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai. Hasil belajar yang di maksud peneliti adalah hal yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan penghayatan yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku peserta didik tersebut.

G. Orisinilitas Penelitian

Penelitian ini adalah orisinil karena bukan plagiat dari penelitian sebelumnya. Apabila ada kesamaan itu pun hanya pada kutipan para ahli atau pakar yang relevan. Untuk mengetahui lebih detail terkait penelitian sebelumnya, berikut penulis sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Orsinalitas/Keaslian Penelitian

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
-----	---------------------------	-----------	-----------

¹⁵ Liza Andini Br Ginting, 'Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Kelas Vii Di Mts Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole', (2023).

¹⁶ Jérôme Samuel, *Katalog Beranotasi: Ensiklopedia, Kamus, Dan Daftar Istilah Bahasa Indonesia, 1741-1995* (Yayasan Obor Indonesia, 2001).

1.	Tiara Angga Dewi 2017. Efektivitas Model Role Playing Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan	Metode Penelitian Kuantitatif Eksperimen one grup pretest posttest	Subjek penelitian, meningkatkan kompetensi mahasiswa
2.	Ni Putu Melyawati, Ni Made Suriani, Risa Panti Ariani 2022. Penerapan Model Role Playing Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Front Office Di Smk Negeri 1 Kubu	Metode Penelitian Eksperimen one grup pretest posttest	Subjek penelitian kelas XI PH SMK Negeri 1 Kubu. Dengan PTK Siklus 2
3.	Anny Dwi Wijayanti, 2020. Implementasi Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di SMP Jati Agung Wage Taman Kabupaten Sidoarjo	Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Role Playing	Metode Kualitatif, analisis deskriptif
4.	Indah Sari Rohaeti, Sunanah, Yopa Taufik Saleh, 2021. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di SD Negeri Condong Tasikmalaya	Metode Penelitian Kuantitatif Eksperimen one grup pretest posttest	Keterampilan membaca, Mapel Bahasa Indonesia
5.	Desi Wahyuni, Andi Warisno Yuli Habibatul Imamah, Finy Muslihatuz Zahro', 2022. Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Metode Penelitian Kuantitatif	Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

H. Sistematika Pembahasan

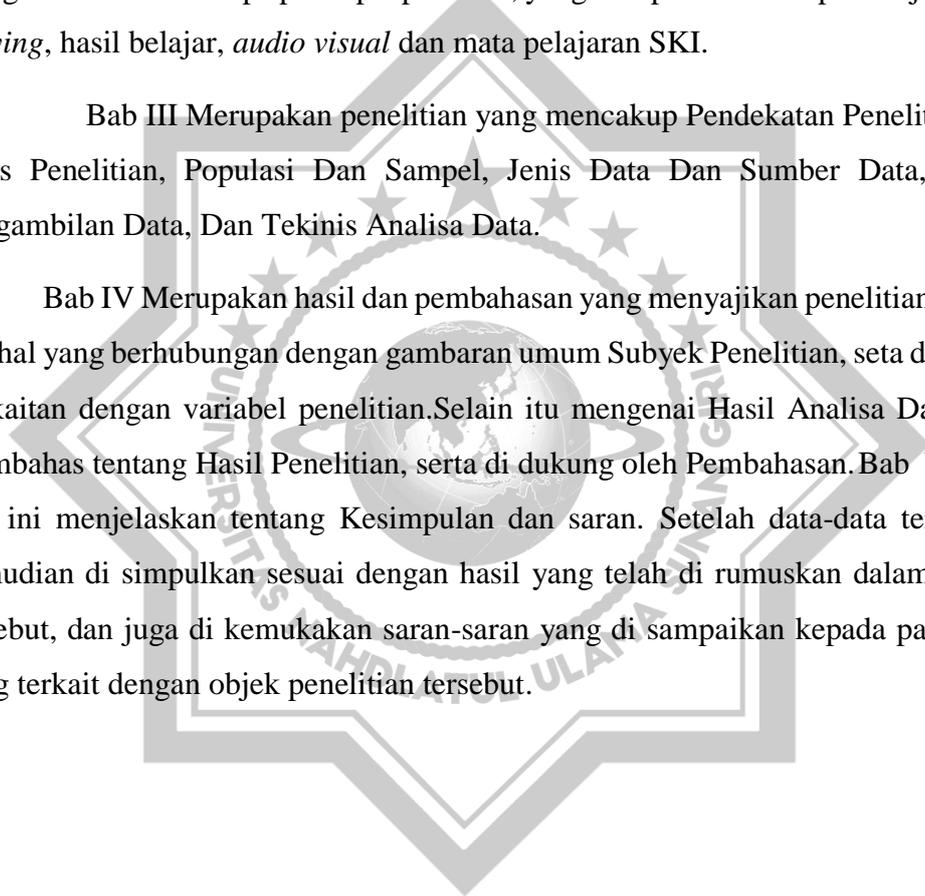
Untuk memperoleh susunan yang sistematis dan mudah dipahami oleh para pembaca, maka dalam penyusunan penulisan skripsi ini, penulis membagi menjadi lima bab. Di mana antara bab yang satu dengan bab yang lainnya adalah saling terkait, sehingga merupakan satu kebulatan yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lain. Adapun dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

Bab I, Pada bab ini memaparkan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Orisinalitas Penelitian, Metode Penelitian, Hipotesis Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II, merupakan bab kajian teori. Dalam bab ini dibahas masalah yang berdasarkan pada pendekatan-pendekatan secara teoretis, yaitu dengan mengemukakan beberapa pendapat para ahli, yang meliputi: metode pembelajaran *role playing*, hasil belajar, *audio visual* dan mata pelajaran SKI.

Bab III Merupakan penelitian yang mencakup Pendekatan Penelitian Dan Jenis Penelitian, Populasi Dan Sampel, Jenis Data Dan Sumber Data, Teknis Pengambilan Data, Dan Teknis Analisa Data.

Bab IV Merupakan hasil dan pembahasan yang menyajikan penelitian tentang hal-hal yang berhubungan dengan gambaran umum Subyek Penelitian, seta data yang berkaitan dengan variabel penelitian. Selain itu mengenai Hasil Analisa Data yang membahas tentang Hasil Penelitian, serta di dukung oleh Pembahasan. Bab V, Pada bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan dan saran. Setelah data-data terkumpul kemudian di simpulkan sesuai dengan hasil yang telah di rumuskan dalam analisa tersebut, dan juga di kemukakan saran-saran yang di sampaikan kepada para pihak yang terkait dengan objek penelitian tersebut.



UNUGIRI