

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan masalah yang penting bagi setiap bangsa khususnya bagi bangsa Indonesia yang sedang membangun. Tujuan dari pembangunan adalah membangun manusia seutuhnya. Artinya, lembaga bidang pendidikan tidak hanya mengemban misi pengajarannya saja tetapi juga dituntut menyiapkan para peserta didik agar bersikap dan bertingkah laku sesuai norma yang berlaku. Pernyataan ini senada dengan apa yang dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional yaitu :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Dalam lingkup pendidikan, guru menjadi perantara pengetahuan. Guru menerjemahkan ilmu pengetahuan menjadi sebuah paket informasi yang menyenangkan sehingga siswa mudah menyerapnya. Guru menciptakan pembelajaran yang kreatif agar pengetahuan menjadi sesuatu yang menarik.²

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang

¹ *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Jakarta, 2006, Hal. 8-9

² Beni S. Ambarjaya, *Model-model Pembelajaran Kreatif*, Tinta mas, Bandung, 2008, Hal. 5

diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan kependidikan. Banyak upaya yang dilakukan, namun apa yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan kepuasan sehingga menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Salah satu upaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan belajar siswa diantaranya adalah melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dalam perbaikan proses pembelajaran ini peranan guru sangat penting, yaitu menentukan metode pembelajaran yang tepat. Oleh karena sasaran pembelajaran adalah siswa belajar, maka dalam menetapkan metode pembelajaran, fokus perhatian guru adalah upaya membelajarkan siswa.

Guru seharusnya mampu menentukan metode pembelajaran yang dipandang dapat membelajarkan siswa melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan hasil belajar pun diharapkan dapat lebih ditingkatkan. Metode pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan pembelajaran. Tentu saja orientasi guru adalah kepada siswa

belajar. Jadi, metode pembelajaran yang digunakan pada dasarnya hanya berfungsi sebagai agar siswa belajar.³

Metode pembelajaran pada umumnya menggunakan pendekatan sistem (*system approach*). Dengan pendekatan ini pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang mempunyai sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan berhubungan dalam rangka mencapai tujuan. Komponen tersebut diantaranya adalah materi, metode, alat dan evaluasi. Semua komponen itu saling berhubungan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Guru dalam menggunakan metode pembelajaran, perlu mempertimbangkan faktor-faktor kesesuaian antara metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber dan fasilitas yang tersedia, situasi kondisi pembelajaran dan waktu yang tersedia. Disamping kesesuaian metode pembelajaran dengan faktor tersebut, dalam praktek pembelajaran guru harus memahami fungsi dan kegunaan serta batas-batas penggunaan suatu metode pembelajaran. Hal ini jelas merupakan tuntutan yang dihadapi dalam penyelenggaraan proses pembelajaran khususnya pada jenjang TK (Taman Kanak-Kanak) atau RA (Raudhatul Athfal).

Sesuai dengan Permendiknas nomor 58 tahun 2009 tentang standar PAUD, bahwa perkembangan anak mencakup 5 aspek yaitu : nilai – nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial–emosional.

³ Sumiati, *Metode Pembelajaran*, CV. Wacana Prima, Bandung, 2008, Hal. 22-23

Salah satu perkembangan yang perlu diupayakan disini adalah aspek perkembangan nilai agama islam, karena permasalahan yang terjadi bahwa saat ini rendahnya perkembangan nilai agama islam pada anak, terkhusus dalam penelitian ini adalah siswa RA (Raudhatul Athfal). Padahal aspek perkembangan nilai agama islam sudah diterapkan dalam pembelajaran di lingkungan sekolah. Dalam hal ini anak sulit untuk menerapkan sikap yang mencerminkan nilai agama islam dalam kehidupan sehari-hari seperti berkata sopan ketika berbicara. Hal ini terlihat ketika anak berbicara dengan teman cenderung berkata yang kasar bahkan terkadang *misuh* (jawa).

Islam sebagai agama yang universal sudah tentu mengatur seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari ibadah, kehidupan sosial, sampai ketinggian perilaku (akhlak). Oleh karena itu, agama sangat berperan dalam pembentukan perilaku anak, sehingga pembentukan pribadi akan membawa pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan baik.

Pendidikan Islam merupakan sistem pendidikan untuk melatih anak didiknya yang sedemikian rupa sehingga dalam sikap hidup, tindakan dan pendekatannya dalam segala jenis pengetahuan banyak dipengaruhi oleh nilai-nilai spiritual dan sangat sadar akan nilai etika islam.⁴

Anak usia TK/RA memiliki karakteristik khusus di semua aspek perkembangannya. Secara moral dan agama, anak mulai dapat membedakan hal-hal yang baik dan buruk. Oleh karena itu, guru harus memahami tahapan

⁴Abdur rahman Al nahlawy, *Prinsip-prinsip Metode Pendidikan Islam*, CV. Diponegoro, Bandung, 2004, Hal. 187

perkembangan anak dan menyusun kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak untuk mendukung pencapaian tahap perkembangan yang lebih tinggi.

Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan yaitu melalui bermain, maka anak mendapatkan pengalaman untuk mengembangkan aspek nilai-nilai agama dan moral serta aspek yang lain. Pembiasaan dan pembentukan karakter yang baik seperti tanggung jawab, kemandirian, sopan santun dan lainnya ditanamkan melalui cara yang menyenangkan.

Model pembelajaran RA Al-rosyid selama ini sudah menerapkan metode *role playing* namun cenderung masih menggunakan metode *konvensional*. Metode tersebut akan membuat kejenuhan siswa dalam memahami suatu materi karena terkesan monoton. Untuk menangani masalah tersebut maka diperlukan metode belajar sambil bermain yang tepat dan menyenangkan. Salah satu metode bermain yang menyenangkan adalah *role playing* atau bermain peran.

Metode *role playing* atau bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*Educational Games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain). Metode ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret

dan dapat diamati. Berdasarkan hal tersebut, maka suatu lembaga pendidikan islam seperti RA Al-Rosyid yang berada dalam naungan Yayasan Pendidikan Pondok Pesantren turut bertanggung jawab dalam menciptakan *out put* yang memiliki kemampuan, ketrampilan dan berakhlakul karimah.

Karena belum diketahuinya pengaruh metode *role playing* terhadap aspek perkembangan nilai agama Islam siswa RA Al-Rosyid, maka penulis tertarik untuk melakukan kerja penelitian dengan judul:

“PENGARUH IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN ASPEK PERKEMBANGAN NILAI AGAMA ISLAM DI RA AL-ROSYID NGUMPAKDALEM DANDER BOJONEGORO”

B. Penegasan Judul

Untuk memudahkan pemahaman dalam judul skripsi ini, sudah sepatutnya bagi penulis untuk mendefinisikan kata-kata atau istilah yang terkait dengan judul penelitian yang sukar untuk dipahami demi menghindari perbedaan pengertian bagi pembaca diantaranya:

1. Implementasi adalah pelaksanaan; penerapan.⁵
2. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.⁶

⁵ <http://kbbi.web.id/implementasi> download Senin, 26 Mei 2014 pukul 08.10

⁶Ahadiniyati dalam metode role play, <http://blogspot2011.com/> download Senin, 26 Mei 2014 pukul 08.13

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup. Permainan ini biasanya dilakukan secara berkelompok.

3. Aspek perkembangan nilai agama Islam adalah program pembelajaran agama dan akhlak mulia pada RA/TK atau bentuk lain yang sederajat dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual peserta didik melalui contoh pengamalan dari pendidik agar menjadi kebiasaan sehari-hari baik di dalam maupun di luar sekolah sehingga menjadi bagian dari budaya sekolah.⁷
4. RA (Raudhatul Athfal) Al-Rosyid adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun yang berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Pondok Pesantren Al-Rosyid yang beralamatkan di jalan KH. RM. Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.⁸

C. Alasan Pemilihan Judul

Ada beberapa alasan yang mendorong penulis dalam memilih judul di atas, antara lain:

1. Penulis beranggapan bahwa implementasi metode *role playing* sangatlah penting, karena dengan metode *role playing* atau bermain

⁷Kantor Kementerian Agama dan IGRA Korwil IV, *Kolaborasi Kurikulum RA/BA/TA, Tentang kerangka dasar dan struktur Program Pembelajaran*, Bojonegoro, 2012, Hal. 7

⁸Ponpes Al Rosyid Bojonegoro <http://alrosyid.sch.id> download Senin, 26 Mei 2014 pukul 08.30

peran peserta didik dapat memahami materi ajar secara mendalam melalui pengalaman memainkan peran. Selain itu bermain peran melatih rasa kepercayaan diri peserta didik sehingga berani tampil didepan umum.

2. Bahwasanya aspek perkembangan nilai agama islam merupakan poin penting dalam laporan perkembangan peserta didik dan karena kepribadian yang agamis akan membuat manusia senang dan ikhlas mentaati ajaran-ajaran agama dan menjauhi larangan-larangan Nya. Hal itu dapat melahirkan pribadi yang baik, yang mempunyai sikap hidup, bahwa sesungguhnya agama adalah kebutuhan dalam hidupnya yang akan mengantarkannya hidup bahagia.
3. Dipilihnya RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro, karena lokasi tersebut dekat dengan tempat berdomisili penulis, sehingga dimungkinkan sangat membantu dan mempermudah penulis dalam proses penelitian, memperingan biaya dan lain sebagainya.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, peneliti mengambil rumusan masalah yang terkait dengan judul penelitian yaitu:

1. Bagaimana implementasi metode *role playing* di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro?

2. Bagaimana aspek perkembangan nilai agama Islam di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro?
3. Apakah ada pengaruh implementasi metode *role playing* terhadap peningkatan aspek perkembangan nilai agama Islam di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro?

E. Tujuan dan Signifikansi Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Agar dalam penulisan skripsi ini mempunyai arah yang jelas, maka penulis merumuskan tujuan dari upaya penelitian ini sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *role playing* di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.
- b. Untuk mengetahui bagaimana aspek perkembangan nilai agama Islam di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.
- c. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh implementasi metode *role playing* terhadap peningkatan aspek perkembangan nilai agama Islam di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan dari diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh implementasi metode *role playing* terhadap peningkatan aspek perkembangan nilai agama Islam di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.

2. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian disini dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Signifikansi Akademis

Maksudnya bahwa hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, sehingga menjadi khazanah ilmu pengetahuan khususnya Ilmu Pendidikan Agama Islam dalam membentuk kepribadian muslim sejati.

b. Signifikansi Sosial Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dan masukan bagi pengelola atau pendidik agama khususnya di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro, agar pendidikan agama tersebut memperoleh hasil yang lebih baik dan maksimal.

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah rangkuman dari kesimpulan-kesimpulan teoritis yang diperoleh dari kajian pustaka. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.⁹

Hadi (1982:63) menyebutkan bahwa hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin juga salah. Redaksi yang hampir sama disampaikan oleh Pratiknya (2000:30) yang mengatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan tentang suatu dalil atau kaidah yang kebenarannya belum teruji secara empirik.

⁹Imron Rosyidi, *Ayo Senang Menulis Karya Tulis Ilmiah*, Media Pustaka, Jakarta, 2005, Hal. 33

Dari berbagai definisi di atas, maka hipotesis merupakan dugaan sementara yang bisa jadi benar dan bisa juga salah. Jika hipotesis terbukti benar maka akan diterima, begitu pula sebaliknya jika hipotesis salah maka akan ditolak. Dengan demikian penerimaan dan penolakan hipotesis tergantung pada hasil penyelidikan terhadap fakta-fakta yang dikumpulkan. Adapun hipotesis yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut :

- Hipotesis nihil (H_0) : Tidak ada pengaruh implementasi metode *role playing* terhadap peningkatan aspek perkembangan nilai agama Islam di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.
- Hipotesis alternatif (H_a) : Ada pengaruh implementasi metode *role playing* terhadap peningkatan aspek perkembangan nilai agama Islam di RA Al-Rosyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.

Sehubungan dengan judul penelitian tersebut diatas, maka penelitian ini mempunyai variabel sebagai berikut:

- Variabel bebas (X) : Metode *role playing*.
- Variabel terikat (Y) :Aspek perkembangan nilai agama Islam.

G. Metode Pembahasan

Metode pembahasan disini adalah cara kerja yang ditempuh dalam rangka penulisan skripsi ini, baik pembahasan secara teoritis maupun pembahasan yang berdasarkan hasil analisa penelitian. Pembahasan secara teoritis adalah dengan menggunakan bahan-bahan yang diambil dari buku-buku literatur yang relevan dan dapat dipertanggung jawabkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Induktif

“Berfikir Induktif adalah berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang konkrit, kemudian dari fakta-fakta yang khusus atau peristiwa-peristiwa yang konkrit itu ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum”.¹⁰

2. Metode Deduktif

Metode deduktif adalah proses berfikir yang berangkat dari pengetahuan yang bersifat umum, kemudian dari pengetahuan yang bersifat umum itu hendak meneliti suatu kejadian yang bersifat khusus.

Pengertian di atas berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi bahwa yang dimaksud dengan berfikir deduktif pada prinsipnya adalah “berangkat dari pengetahuan yang sifatnya umum itu kita hendaknya menilai suatu kejadian yang sifatnya khusus”.¹¹

Dengan metode ini, maka akan melahirkan masalah yang bersifat umum dan global, kemudian dikhususkan menjadi penjelasan yang terperinci.

¹⁰Prof. Drs. Sutrisno Hadi, MA, *Metodologi Research 1*, Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta, 2004, Hal. 42

¹¹*Ibid*, Hal. 56

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan pada skripsi ini serta untuk mempermudah memahaminya, maka penulisan susunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yang sistematikanya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN Bab ini meliputi langkah-langkah penelitian yang berkaitan dengan rancangan pelaksanaan penelitian secara umum. Terdiri dari sub-sub bab tentang latar belakang masalah, penegasan judul, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan dan signifikansi penelitian, hipotesis, metode pembahasan, sistematika pembahasan.

Bab II : KAJIAN PUSTAKA Berisi pemaparan tentang pengertian metode *role playing*, Tujuan pembelajaran *role playing*, langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing*, serta kelebihan dan kelemahan metode *role playing*. Dilanjutkan dengan macam-macam aspek perkembangan siswa RA, lingkup aspek perkembangan nilai agama Islam siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi aspek perkembangan nilai agama Islam. Dan diakhiri dengan pengaruh implementasi metode *role playing* terhadap peningkatan aspek perkembangan nilai agama Islam.

Bab III : METODE PENELITIAN Pada bab ini akan dijelaskan mengenai variabel penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, sumber data, jenis data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN Bab ini berisi tentang paparan (deskripsi) sejumlah data empiris yang diperoleh melalui studi

lapangan. Mencakup gambaran umum obyek penelitian RA AL-ROSYID Ngumpakdalem, tentang sejarah RA AL-ROSYID Ngumpakdalem, letak geografis, visi dan misi sekolah, struktur organisasi sekolah, keadaan guru dan staf, keadaan siswa dan keadaan sarana prasarana.

Pada analisis data ini berisi tentang interpretasi penulis, dengan data-data yang berhasil dihimpun. Analisis ini berfungsi untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan berkaitan dengan pengaruh implementasi metode *role playing* terhadap peningkatan aspek perkembangan nilai agama Islam di RA AL-ROSYID Ngumpakdalem Dander Bojonegoro.

BAB V : PENUTUP Bab ini sudah merupakan penutup dari pembahasan skripsi ini yang meliputi kesimpulan dan saran-saran yang nantinya akan berguna khususnya bagi penulis akan kelemahan-kelemahan dalam penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN