

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana yang penting di setiap negara-negara di seluruh dunia baik negara yang menyandang gelar maupun negara terbelakang. Pendidikan dianggap penting karena pendidikan dapat menjadi tolok ukur sesuatu negara mensejahterakan hak rakyatnya atau tidak.¹ Oleh sebab itu pendidikan perlu mendapat perhatian dari semua agar dapat mengejar ketertinggalan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mutlak diperlukan untuk meningkatkan pembangunan Bangsa dan Negara secara efektif dan efisien dalam rangka mewujudkan masyarakat adil dan makmur baik materil maupun spiritual.²

Pendidikan adalah usaha sadar yang sudah terencana untuk meningkatkan potensi akademik peserta didik. Usaha sadar ini sangat penting karena hal ini yang harus pertama kali dilakukan oleh institusi pendidikan.³ komponen tujuan, pendidikan peserta didik, alat, lingkungan, kurikulum dan evaluasi.⁴ Pendidikan merupakan suatu sistem yang melibatkan komponen seperti komponen tujuan, pendidikan peserta didik, alat, lingkungan, kurikulum dan

¹Emmanuel Sujatmoko, "Hak Warga Negara dalam Memperoleh Pendidikan," *Jurnal Konstitusi* 7, no. 1 (2016), hlm. 182.

²Agus Pahrudin, "Penerapan Model Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Keterampilan Befikir dan Pemahaman Konsep dalam Pendidikan Agama Islam dan Sains di MTSN Kota Bandar Lampung" (Lampung: Pustaka Ali Imron, 2014), hlm. 3.

³Mardeli, "Problematika Antara Politik Pendidikan Dengan Perubahan Sosial Dan Upaya Solusinya," *Tadrib* 1, no. 2 (2015), hlm. 55.

⁴Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2017), hlm. 51.

evaluasi.⁵ Suatu pendidikan akan tercapai apabila terbentuknya kerja sama antar pihak yang terkait untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain pemerintah yang dapat memfasilitasi, pendidik juga berperan sangat penting.

Pendidik adalah orang yang bertanggung jawab kepada peserta didik untuk memberikan pendidikan yang utuh seperti jasmani dan rohani. Dalam Agama Islam bahwa pendidikan memiliki tingkat tertinggi setelah adab dan sikap. Dalam agama Islam yang pastinya mementingkan pendidikan dan selalu mengajarkan untuk menuntut ilmu setinggi mungkin.

Guru Pendidikan Agama Islam sangat berperan penting dalam memotivasi dan mendorong agar tujuan dalam pendidikan tercapai.⁶ Pendidikan Agama Islam memiliki pengaruh yang cukup besar untuk membangun manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, menghormati dan menjalankan perintah yang ada untuk menjalankan hidup yang baik.⁷

Pembelajaran adalah merupakan langkah penyampaian informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan pendidik atau sumber belajar lain kepada peserta didik atau penerima informasi lain menggunakan alat atau media tertentu.⁸ Pentingnya kegiatan pembelajaran

⁵Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2017), hlm. 51.

⁶Jasa Ungguh Muliawan, *Pendidikan Islam Integratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 142.

⁷Syarnubi, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV di SDN 2 Pengarayan," *Tadrib* 5, no. 1 (2019), hlm. 89.

⁸Cucun Sunaengsih, "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A," *Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016), hlm. 183.

menjadi alasan dasar agar peserta didik menguasai semua potensi yang diharapkan oleh pendidik.⁹

Strategi adalah susunan rencana penggunaan potensi dan sarana yang ada sehingga dapat meningkatkan semangat, efektivitas dan efisiensi pengajaran.¹⁰ Strategi juga dapat dilakukan seorang pendidik yang mana seorang pendidik harus membuat suasana kelas menjadi aktif, semangat dan tidak membosankan. Strategi yang tidak membosankan dan membuat peserta didik menjadi aktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah strategi *role playing*. Strategi *role playing* atau bermain peran merupakan permainan yang dilakukan dengan gerakan yang mana didalamnya ada sebuah tujuan, aturan dan memiliki sifat yang yang membuat peserta didik senang.¹¹

Motivasi merupakan hal yang mendorong peserta didik agar dapat mencapai tujuan.¹² Motivasi merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena motivasi yang dapat membantu dan mendorong semangat belajar pada peserta didik dan sebaliknya jika kurangnya motivasi belajar akan membuat semangat belajar berkurang yang mana akan berpengaruh

⁹Moh Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017), hlm 97.

¹⁰Anastasia Dewi Anggraeni, "Metode Role Playing dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan," *Jurnal Pendidikan Progresif* 8, no. 1 (2018), hlm. 31.

¹¹Tri Hartati, Widiyanto Widiyanto, dan Nina Oktarina, "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi," *Economic Education Analysis Journal* 1, no. 1 (2012), hlm. 2.

¹²Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 150.

kepada hasil belajar.¹³

Berdasarkan observasi di SD Negeri 1 Talang Kelapa bahwa yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ialah peserta didik cukup kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung tidak focus dengan materi yang dijelaskan oleh guru, hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya peserta didik mengobrol dan tidak memperhatikan guru pada saat mengajar dikelas selain itu, peserta didik terkadang merasa bosan, mengantuk karena pemilihan strategi yang kurang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 1 Talang Kelapa.¹⁴

Pada observasi awal yang peneliti lakukan terdapat beberapa hal yang membuat peserta didik bosan, mengantuk dan tidak memperhatikan guru. Hambatan terbagi menjadi 2 yaitu internal dan eksternal. Hambatan dari sisi internal merupakan tidak ada rasa ingin tahu dari dalam diri peserta didik, hal ini terjadi bisa jadi karena peserta didik tidak begitu mengetahui tentang pentingnya belajar Pendidikan Agama Islam. Sedangkan hambatan dari sisi eksternal kurangnya semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Faktor eksternal ini sangat luas bisa saja terjadi karena situasi pembelajaran yang tidak mendukung contohnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang

¹³Desy Ayu Nurmala, Lulup Endah Tripalupi, dan Naswan Suharsono, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 4, no. 1 (2014), hlm. 2.

¹⁴Hasil Observasi di SD Negeri 1 Talang Kelapa, Sukajadi Banyuasin, 10 Februari 2021 Pukul 10.00 WIB.

memiliki materi panjang tetapi yang digunakan strategi yang itu saja sehingga membuat peserta didik kurang tertarik.

Jika keadaan peserta didik yang terus menerus merasa bosan dan kurang tertarik saat belajar dikhawatirkan pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak akan berlangsung secara efektif dan optimal. Oleh karena itu tugas guru ialah membuat situasi yang mana ada unsur membuat peserta didik senang dan efektif sehingga tidak dapat membuat peserta didik bosan dan semangat belajarnya meningkat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta melakukan strategi yang baru untuk memecahkan masalah pada saat pembelajaran berlangsung dalam bentuk penulisan karya ilmiah berupa skripsi dengan judul *“Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 1 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin”*.

B. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan dan semangat belajar peserta didik yang berbeda.
2. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam berinteraksi.
3. Peserta didik merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Peserta didik membuat kelompok kecil dan berdiskusi diluar materi pelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, penelitian membuat batasan masalah agar apa yang dilakukan peneliti tidak keluar dari fokusnya yaitu terhadap peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin sebelum diterapkan strategi pembelajaran *role playing*?
2. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 1 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Talang Kabupaten Banyuasin setelah diterapkan strategi pembelajaran *role playing*?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin sebelum diterapkan strategi pembelajaran *role playing*.
 - b. Untuk mengetahui seberapa pengaruhnya Penerapan strategi pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin.

- c. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin sesudah diterapkan strategi pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *role playing* ini, diharapkan bisa menjadi acuan strategi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman ketika menjadi seorang guru nanti bahwa banyak strategi agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2) Manfaat Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan masukan bagi SD Negeri 1 Talang Kelapa untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah agar kedepannya sekolah tersebut menjadi lebih baik, efektif dan efisien.

3) Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik untuk selalu bersemangat dan selalu termotivasi dengan strategi yang diterapkan oleh guru terutama dengan menggunakan strategi *role playing*.

4) Manfaat Bagi Penulis Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu menjadi referensi untuk masalah yang sejenis.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah suatu teori yang bersangkutan dengan permasalahan yang diteliti terkhusus kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang bersifat relevan.¹⁵ Kajian pustaka ini berfungsi sebagai tolak ukur untuk melihat ada atau tidaknya persamaan dan perbedaan antara peneliti dan peneliti sebelumnya. Beberapa yang dapat digunakan sebagai acuan tinjauan pustaka sebagai berikut:

Pertama, Jurnal yang ditulis oleh Nurjannah, Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin yang berjudul “Pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta didik” yang berisi dalam penelitian ini dijelaskan bahwa strategi ini merupakan strategi yang sesuai dan tepat sasaran dalam pendidikan. Selain itu, strategi ini merupakan strategi yang membuat peserta didik senang belajar karena mempunyai daya tarik tersendiri terhadap peserta didik sehingga tidak akan

¹⁵Saifun Annur, *Metodologi Penelitian Analisis data Kualitatif dan Kuantitatif*, (Palembang: Grafika Telindo Persada, 2012), hlm. 77.

merasa bosan pastinya dapat menambahkan semangat dan memotivasi peserta didik.¹⁶

Berdasarkan keterangan diatas bahwa posisi peneliti ialah untuk mengembangkan lebih luas lagi penelitian tersebut. Persamaan dari penelitian ini ialah meneliti tentang pendidikan yang menggunakan *role playing* dan penelitian tersebut menggunakan metodologi yang sama. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Kadarusman yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar PAI materi kisah Sahabat Khalifah Abu Bakar As Shiddiq dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN 1 Darmaji Kec. Kopang tahun Pelajaran 2017/2018”. Dalam jurnal ini dikatakan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan untuk membina ahlak, tingkah laku, perbuatan, sopan santun.¹⁷ Selain itu pada jurnal tersebut mengatakan bahwa strategi merupakan aspek yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang diinginkan oleh pendidik. Penelitian ini dilakukan dengan 2 tahapan. Sebelum menggunakan *role playing* dari 30 peserta didiknya 10 peserta didik yang nilainya mencapai KKM. Setelah menggunakan *role playing* pada tahap 1 jumlah peserta didik yang nilainya diatas KKM sebanyak 17 peserta didik dan pada tahap 2 yang nilainya

¹⁶Nurjannah Nurjannah, “Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik,” *IQRO: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2019), hlm. 138.

¹⁷Kadarusman Kadarusman, “Meningkatkan hasil belajar PAI materi kisah Sahabat Kholifa Abu Baka As Shiddiq dengan metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN 1 Darmaji Kec. Kopang Tahun Pelajaran 2017/2019” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 4, no. 2 (2018), hlm. 7.

mencapai KKM sebanyak 27 peserta didik. Dari hasil tersebut menyatakan bahwa *role playing* tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keterangan diatas bahwa posisi peneliti ialah untuk mengembangkan kembali dari penelitian yang akan dilakukan. Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama meneliti tentang pendidikan yang menggunakan *role playing* dan penelitian tersebut menggunakan metodologi yang sama. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus penelitian tersebut untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi kisah sahabat Kholifah Abu Bakar As Shiddiq sedangkan fokus penelitian dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Anastasia Dewi Anggraeni yang berjudul “Metode *Role Playing* dalam profesi Pendidikan”. Yang berisi dalam penelitian ini bahwa *role playing* tersebut memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses perkuliahan terutama keaktifan dan hasil belajar mahasiswa.¹⁸ Hal tersebut terbukti dengan dilakukannya 2 tahapan. Dari 65 mahasiswa pada tahap 1 pencapaian belajar mahasiswa mencapai 72% dan pada tahap 2 mencapai 86% yang mana dapat disimpulkan bahwa *role playing* tersebut sangat membantu untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

Berdasarkan keterangan di atas bahwa posisi peneliti ialah untuk mengembangkan kembali dari peneliti yang akan dilakukan karena pada penelitian tersebut subjeknya ialah mahasiswa dan yang peneliti akan lakukan

¹⁸Anggraeni, *Op. Cit.*, hlm. 29.

ialah untuk peserta didik. Persamaan dari penelitian ini ialah meneliti tentang pendidikan yang mana menggunakan *role playing* dan penelitian tersebut menggunakan metodologi yang sama. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada subjek dan mata pelajaran.

G. Kerangka Teori

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran ini sangat amat dibutuhkan dalam dunia pendidikan terkhusus untuk peserta didik yang mana akan membuat peserta didik lebih cenderung semangat dan tidak bosan selain itu untuk menjadikan sistem belajar mengajar di kelas tidak menjadi monoton serta dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi, bakat, keberanian dan pola berpikir peserta didik.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Moedjiono menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pendidik untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen untuk sistem pembelajaran, untuk itu pendidik menggunakan siasat tertentu.¹⁹

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan campuran dari rangkaian kegiatan, cara mengelola materi pelajaran peserta didik, bahan, peralatan dan waktu yang digunakan

¹⁹Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 185.

untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Strategi *role playing*

Strategi *role playing* atau bermain peran merupakan strategi yang menghadirkan peran orang lain yang ada dalam dunia nyata dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan yang kemudian peserta didik memberikan penilaian terhadap peran yang telah di tampilkan oleh peserta didik lainnya.

Role playing (bermain peran) merupakan salah satu dari pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran peserta didik dapat mengekspresikan perasaannya, dimana peserta didik langsung terlibat dalam pembelajaran, dan meluapkan apa yang ada di imajinasinya berdasarkan bahan pelajaran yang sedang dipelajari tanpa adanya batasan kompetensi namun tidak keluar dari bahan ajar.²⁰

3. Pengertian Motivasi

Hani Handoka mengemukakan bahwa motivasi adalah pribadi seseorang yang dapat mendorong individu lainnya agar kegiatan yang dilakukan mencapai tujuan.²¹ Huit, w mengatakan motivasi adalah suatu keadaan yang

²⁰Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016), hlm. 6.

²¹Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 128.

mengarahkan perilaku setiap individu untuk selalu aktif dalam bertindak agar dapat mencapai suatu tujuan.²²

H. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan, yaitu meliputi latar belakang alasan melakukan penelitian tersebut, identifikasi masalah yang ada, batasan masalah, kemudian rumuskan masalah yang akan diteliti, tujuan diadakannya penelitian, manfaat yang diperoleh pada saat melakukan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori serta sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, dalam bab selanjutnya berisi mengenai pengertian penerapan, pengertian strategi *role playing*, pengertian motivasi belajar, pengertian pendidik dan peserta didik dan pengertian Pendidikan Agama Islam.

BAB III Metodologi Penelitian, terdapat deskripsi lengkap tempat penelitian, jenis penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik analisis data.

BAB IV Analisis data dan hasil penelitian, bagian ini menjadi inti dari penelitian yang mana terdapat hasil data sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran *role playing* di SD Negeri 1 Talang Kelapa.

BAB V Penutup, berupa kesimpulan dan saran sebagai paparan akhir hasil penelitian.

²²Siti Suprihatin, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015), hlm. 74.