

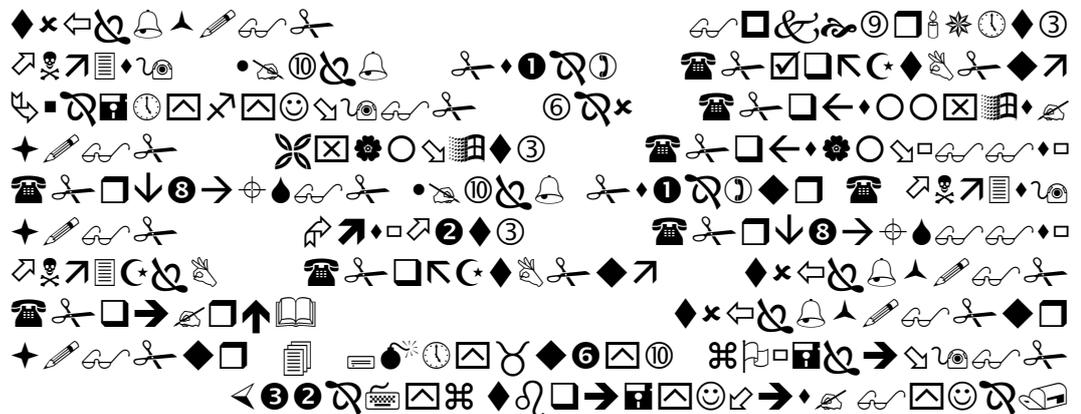
BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan yang sangat penting yang didukung dengan adanya media pendidikan di lingkungan sekolah. Karena pendidikan merupakan salah satu faktor utama keberhasilan Pembangunan Nasional. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu bangsa, semakin tinggi pula kualitas bangsanya. Islam sudah mengatur tatacara memperoleh pendidikan atau menuntut ilmu, bahkan orang yang berilmu pengetahuan mendapat kedudukan yang tinggi dan mulia, seperti firman Allah dalam surah al-Mujadalah ayat 11 :



Dunia anak adalah dunia bermain, yang merupakan fenomena sangat menarik perhatian bagi para pendidik, psikolog, dan ahli filsafat sejak zaman dahulu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku anak. Walaupun konsep bermain telah digunakan sejak bertahun-tahun, tetapi lebih sulit untuk mendefinisikannya dibandingkan kebanyakan

gagasan psikologis.

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan :

Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.¹

Bermain peran adalah bentuk kesenian yang memiliki fungsi sebagai alat pendidikan. Bermain peran dapat digunakan agar anak didik mendapatkan keterampilan menggunakan bahasa lisan dan mengembangkan kemampuan pengungkapan pikiran. Dapat pula dikatakan bahwa melalui peran yang dimainkan mampu menumbuhkan kembangkan kepercayaan diri dan kesadaran sosial agar siswa memiliki sikap bekerja sama.

Salah satu hipotesis yang populer dalam psikologi perkembangan bahwa bermain dapat membantu perkembangan kecerdasan. Buktinya berasal dari penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak yang tidak mempunyai mainan dan sedikit kesempatan untuk bermain dengan anak lain, akan ketinggalan secara kognitif dari teman seusianya. Anak-anak dari ekonomi lemah tampak kurang bermain di taman kanak-kanak dibandingkan anak-anak kelas ekonomi menengah.²

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang

¹ Mansur, *Pendidikan Anak dalam Islam*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2007, h. 149

² *Ibid*

berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Keberadaan guru dalam proses belajar mengajar dituntut dapat mengorganisir kegiatan siswa serta mampu memanfaatkan lingkungan baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Ditetapkannya kegiatan bermain peran menunjukkan upaya guru dalam mengajak siswa memperagakan hal-hal yang ditirukan melalui suatu permainan. Siswa dibelajarkan tentang suatu peristiwa, tentang suatu kegiatan, atau tentang suatu perilaku yang seharusnya dikerjakan.

Kegiatan belajar-mengajar di MI Ath-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V diberikan untuk memahami dasar nash Al-Qur'an dan Sunnah, perlunya mempelajari sejarah kebudayaan Islam, memahami proses dan metode jalannya sejarah Islam dan memahami manfaat mempelajari Islam

Selama ini pembelajaran tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam di MI Ath-thayyibah masih bersifat verbalistik, guru hanya menyajikan bahan ajar dengan menjelaskan dari buku teks dan kurang menunjukkan hal-hal nyata terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini berakibat rendahnya nilai hasil belajar siswa dalam tes tertulis semester genap tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam. Melihat kenyataan di atas maka penulis berkesimpulan di kelas V MI Ath-thayyibah perlu sekali diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dipilihnya kegiatan dengan memberikan kegiatan bermain peran ini berdasarkan pendapat bahwa salah satu prinsip belajar yaitu banyaknya fungsi pedagogis yang dapat dikenakan pada kegiatan bermain peran, seperti :

1. Melatih anak berani dan tidak malu.
2. Melatih anak mandiri.
3. Melatih anak percaya diri.
4. Melatih anak disiplin.
5. Melatih anak menghargai sesamanya.
6. Membuka wawasan mereka tentang karakter manusia.
7. Melatih kepekaan estetika anak.³

Dikatakan selanjutnya hubungan metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa lisan adalah kemampuan mengembangkan sikap insani dari alam kejiwaan yang belum matang sampai mencapai kedewasaan bernalar. Hal ini berhubungan dengan kemampuan vokal dan apresiasi terhadap perasaan mengenai objek yang dijadikan kegiatan bermain peran⁴

Suatu permainan dalam proses pembelajaran dilakukan agar para pemain berperan sebagai pembuat keputusan, bertindak seperti mereka benar-benar terlibat dalam situasi yang sebenarnya, atau berkompetesi untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan peran yang ditentukan untuk mereka. Proses belajar dalam bermain peran ini memerlukan bimbingan dan latihan dari guru karena siswa harus mampu mengkombinasikan kemampuan berpikir dan berbahasa. Semakin baik siswa berperan akan semakin baik pemahaman materi yang dikuasainya.⁵

³ Tjahyono, Tengsoe dan Wawan Setiawan. *Sanggar Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. 2004 h. 61).

⁴ *Ibid.* h 61

⁵ Setiawati, Lilis dan Uzer Usman. *Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya. 2001 h. 89).

Metode bermain peran merupakan suatu metode pengajaran yang tergolong dalam metode simulasi. Metode simulasi merupakan suatu metode pengajaran yang mempunyai efektivitas yang tinggi sebagaimana diungkapkan oleh Cardille dalam Moedjiono & Dimiyati berikut ini: "Simulasi dan permainan merupakan metode mengajar yang tinggi efektivitasnya dalam menyederhanakan situasi kehidupan dari penyajian pengalaman-pengalaman yang menuntun ke arah diskusi".⁶

Atas dasar pemikiran di atas, maka penulis melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI MATERI KAUM MUHAJIRIN DAN ANSHAR MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V MI AT-THAYYIBAH HANDIL MALANG TAMBAK SIRANG BARU KECAMATAN GAMBUT KABUPATEN BANJAR”.

2. Penegasan Judul

Untuk memudahkan pemahaman dan menghindari kesalahan dalam penafsiran judul, penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Meningkatkan

Meningkatkan berasal dari kata “tingkat” yang mendapat awalan “me” dan akhiran “kan” yang dapat diartikan sebagai proses atau perbuatan untuk beralih kepada keadaan yang lain dan/atau mempertinggi derajat atau taraf ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.⁷

⁶Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 80

⁷Dessy Anwar. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Karya Abdi. 2000), h 673

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pengertian di sini adalah prestasi belajar siswa setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar dari berbagai materi atau mata pelajaran yang telah ditempuhnya.

3. Metode Bermain peran

Bermain peran adalah salah satu bentuk metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

Jadi, yang dimaksud dengan judul di atas adalah suatu upaya yang dilaksanakan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang terjadi di kelas dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebagai berikut:

1. Belum ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran SKI di kelas masih berjalan monoton, metode yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional, dan selama ini belum ada kolaborasi antara guru dan siswa.

2. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa cenderung bersifat pasif dan belum terjalin kolaborasi antara guru dan siswa, kerjasama dan kebersamaan antar siswa.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI yang terlihat dari hasil ulangan tahun 2010/2011 hasil belajar siswa rata-rata di bawah 60%. Hal ini tampak dari nilai rata-rata kelas di bawah standar minimum

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI Materi Kaum Muhajirin dan Anshar di kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar?
2. Apakah penggunaan metode pembelajaran dengan teknik bermain peran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI Materi Kaum Muhajirin dan Anshar di kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar?

D. Cara Pemecahan Masalah

Permasalahan kurangnya partisipasi dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ath-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar, perlu segera ditanggulangi. Guru perlu melakukan refleksi atas kinerjanya selama ini.

Kondisi ini harus disikapi secara cepat, tepat dan bijaksana oleh guru. Untuk itu Penelitian tindakan kelas dilakukan guna mencari solusi alternatif untuk menemukan metode pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien.

Pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V yang masih rendah terjadi karena guru jarang membimbing siswa untuk berkolaboratif. Pembelajaran yang ada lebih terpusat pada guru (*teacher centered*), bukan kepada siswa (*student centered*). Keadaan ini menyebabkan siswa menjadi pembelajar pasif dan tidak mandiri.

Siswa dilatih untuk aktif, kreatif dan cerdas secara teoritis dan praktis. Peserta didik harus aktif dan dinamis, psikomotoriknya bergerak secara dinamis seiring kemajuan afektif dan kognitifnya, bukan laksana cangkir kosong yang siap menerima tuangan ilmu dari guru begitu saja tanpa daya kritis.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan tatap muka. Selama proses pembelajaran di kelas dilaksanakan, pengamatan dilakukan melalui teman sejawat baik terhadap aktifitas guru maupun kegiatan siswa dalam belajar. Pada akhir kegiatan dilakukan tes untuk melihat sejauh mana perubahan kemampuan dan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah dengan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar.

Untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan perlu dikemukakan dugaan sementara. Dugaan sementara itu sering dikenal dengan istilah hipotesis; sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbuktinya data yang terkumpul.⁸

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terbagi ke dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Melalui dua siklus tersebut dapat diamati peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa V pada keterampilan praktik Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan permasalahan dan teori yang dikumpulkan, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disebabkan pembelajaran yang dilaksanakan bersifat monoton, kurang menarik dan tidak mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap pendidikan agama.
2. Belum ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas masih berjalan stagnan, metode yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional, dan selama ini belum ada kolaborasi antara guru dan siswa.
3. Dengan penerapan metode bermain peran diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa serta membangkitkan motivasi, kecintaan dan kegairahan siswa dalam belajar sehingga tercipta

⁸Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta; Renika Cipta, 1998), h. 62.

suasana pembelajaran yang aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran SKI materi Kaum Muhajirin dan Anshar di kelas V MI Ath-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI Materi Kaum Muhajirin dan Anshar di kelas V MI Ath-Thayyibah Handil Malang Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar

G. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut dan bermanfaat bagi:

1. Guru
 - a. Memperoleh data hasil pembelajaran siswa
 - b. Meningkatkan cara belajar siswa aktif
 - c. Meningkatkan hubungan (interaksi) dengan siswa
 - d. Sebagai indikasi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar
2. Siswa
 - a. Meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti pemahaman, penguasaan, mutu proses dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

- b. Meningkatkan prtsipasi dan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran SKI serta menumbuh kembangkan potensi dirinya, mampu belajar mandiri dan sendiri secara aktif dan kreatif.
3. Sekolah
 - a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah.
 - b. Guru dapat menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar dapat memahami konsep tersebut dengan baik sehingga pembelajaran kelas menjadi lebih baik.
 - c. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan bagi sekolah tentang variasi pembelajaran dan peningkatan profesionalisme guru serta meningkatkan mutu proses pembelajaran.
4. Bagi lembaga terkait, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk kebijakan dan upaya konstruktif dalam upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan mutu sekolah. Jalinan kerjasama yang baik antar siswa, guru dan kepala sekolah memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran.