

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bangsa, dan negara melalui usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.<sup>1</sup>

Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh anak-anak pada tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan agama. Materi ini sangat kompleks sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan pendekatan agar agama dapat dipahami, dipahami, dan dijadikan pedoman hidup. Hasil ulangan anak yang berbeda-beda menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menyerap pengetahuan dari guru. Dalam interaksi mengajar, seorang guru berinteraksi dengan peserta didiknya dan akan menggunakan semua kemampuan dan keahliannya untuk mencapai tujuan. Karena itu, guru harus membuat belajar menyenangkan untuk peserta didik.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Janpatar Simamora, *Tafsir Makna Negara Hukum dalam Perspektif Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*, Jurnal Dinamika Hukum, Volume 14 Nomor 3 September 2014, 549

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 14

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, semua pihak harus bekerja sama. Peran pendidik sangat penting untuk keberhasilan peserta didik, selain keterlibatan pemerintah dalam memfasilitasi. Peran guru dalam mengajar Agama Islam sangat penting untuk perkembangan peserta didik. Agar peserta didik dapat memahami dan mengamalkan ajaran dalam kehidupan sehari-hari, guru membutuhkan bimbingan, motivasi, dan pengarahan. Pendidikan bertujuan untuk membuat anak-anak kita siap untuk masa depan dan membuat negara kita bermartabat di seluruh dunia.<sup>3</sup>

Seorang guru berusaha untuk mengembangkan dan menggunakan berbagai metode agar pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didiknya. Guru yang baik menghargai setiap upaya yang dilakukan peserta didik dan menghargai hasil kerja peserta didik. Guru juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya. Oleh karena itu, seorang guru harus menggunakan metode *role playing*. Proses belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran karena peserta didik akan lebih aktif dan materi akan lebih mudah dipahami. Untuk membuat pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) tidak monoton dan lebih variatif, guru dapat menggunakan berbagai metode. Tujuannya adalah untuk mengatasi keterbatasan guru dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Pendidikan Agama Islam (PAI) dirancang untuk meningkatkan kemampuan dan karakter bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk membuat peserta didik menjadi orang

---

<sup>3</sup> Rijal Firdaos, *Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi*. (AL-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam) Vol. 6, Mei 2015, 108

yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan demokratis.

Metode *role playing*, atau metode *role playing* adalah metode pembelajaran di mana semua peserta didik diminta untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini banyak digunakan karena memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi aktif dengan guru mereka tentang masalah pelajaran. *Role playing* membuat peserta didik terlibat langsung dalam masalah dan memberikan solusi.<sup>4</sup>

Metode ini banyak digunakan oleh guru karena mampu memberikan suasana baru dalam pembelajaran dan membuat peserta didik lebih antusias setiap kali pelajaran berlangsung. Di sisi lain, metode ini mendorong semua peserta didik untuk melakukan peran mereka dengan baik sesuai dengan instruksi guru sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Metode *role playing* melibatkan orang banyak, dan berdasarkan alasan didaktik, lebih baik didemonstrasikan daripada diceritakan. Ini karena fokus metode ini pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam situasi masalah nyata yang dihadapi anak-anak. Diharapkan bahwa metode ini akan memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi perasaan mereka, memperoleh pemahaman tentang nilai, sikap, dan persepsi mereka, membangun perspektif dan keterampilan untuk memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi, dan mengeksplorasi inti dari masalah yang dihadapi.

Metode sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tanpa

---

<sup>4</sup> Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 161

penggunaan metode yang tepat, tujuan pendidikan akan sulit dicapai.

Dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl/16: 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Quraish Shihab mengatakan bahwa kata "hikmah" berarti yang paling penting dari segala sesuatu, baik pengetahuan maupun tindakan. Dia adalah tindakan atau pengetahuan yang tidak salah. Selain itu, hikmah dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang ketika digunakan atau diperhatikan akan menghasilkan banyak manfaat dan kemudahan serta menghalangi banyak kerusakan atau kesulitan.<sup>5</sup> Seperti yang dijelaskan pada ayat diatas berkaitan dengan metode *role playing* yaitu dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada peserta didik yaitu peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran secara aktif dan tidak membosankan.

Melalui metode *role playing* dalam pembelajaran PAI akan mengajarkan peserta didik sejak kecil untuk lebih mensyukuri apa yang telah diberikan Allah SWT kepada manusia. Metode *role playing* dapat membuat pelajaran menjadi menarik, dan peserta didik dapat berekspresi lebih baik selama proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti ingin melakukan penelitian tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari.

Berdasarkan hasil observasi sebelum penelitian menunjukkan bahwa peserta didik tergolong lambat dalam memahami materi Pendidikan Agama

---

<sup>5</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, volume 6, (cet. II; Jakarta: Lentera Hati, 2009), 775

Islam. Peserta didik kelas V UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari memiliki banyak penyebab hasil belajar yang buruk. Beberapa di antaranya adalah pembelajaran satu arah, peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, jarang mengemukakan pendapat mereka, dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Peserta didik hanya belajar dengan mendengar penjelasan guru dan mencatat apa yang guru tulis atau bacakan, ketika guru menanyakan topik apa yang peserta didik belum mengerti. kebanyakan peserta didik hanya diam dan beberapa peserta didik menjawab sudah paham. Akibatnya, banyak peserta didik mendapat nilai yang kurang memuaskan setelah diberikan tugas atau soal evaluasi. Dalam proses pembelajaran, peserta didik seharusnya tidak hanya mendapatkan informasi dari guru mereka, tetapi juga dari teman sebaya, komunitas, dan lingkungan mereka.<sup>6</sup>

Penelitian ini dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang disebutkan di atas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V di UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari. Peneliti juga berusaha meningkatkan kemampuan peserta didik untuk melakukan gerakan shalat dhuha dengan benar. Menghadapkan diri kepada Allah Swt melalui shalat dapat menumbuhkan rasa takut kepada-Nya dan membuat semua orang menyadari kebesaran dan kekuatan Allah Swt. Dalam mengerjakan salat, dia harus selalu berusaha untuk tetap suci. Secara bahasa, kata "khusyu" berasal dari kata khasya'a yakhsya'u khusyu'an, yang berarti memusatkan penglihatan pada bumi dan memejamkan mata atau meringankan suara saat shalat. Khusyu berarti

---

<sup>6</sup> Hasil observasi dengan Ibu Siti Rafi'ah, selaku guru mata pelajaran PAI pada tanggal 29 Maret – 29 Mei 2024 di UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari

lebih dekat dengan *whudhu*, yang berarti tunduk, dan *takhasysy* berarti membuat dirinya khusyu. Khusyu ini bisa melalui pengelihatan, gerakan badan, atau suara. keduanya menjadi.

Bedasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI kelas V UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari.

## **B. Definisi Operasional**

### **a. Implementasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Implementasi" berarti "melakukan atau menerapkan".<sup>7</sup> Implementasi adalah suatu proses menerapkan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam tindakan nyata dengan dampak seperti perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap.<sup>8</sup> Implementasi yang dimaksud peneliti adalah implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI.

### **b. Metode *Role Playing***

Metode *role playing* adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memecahkan masalah dengan bantuan kelompok dan menemukan makna diri mereka di dunia sosial. Artinya, peserta didik belajar tentang konsep peran, menyadari bahwa ada berbagai peran, dan mempertimbangkan bagaimana mereka bertindak terhadap diri mereka sendiri

---

<sup>7</sup> Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Mathsemicolom*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2008), 1701

<sup>8</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), 93

dan orang lain.<sup>9</sup> Metode *role playing* yang peneliti maksud ialah metode yang berbentuk permainan gerak berkelompok yang melibatkan peserta didik, menumbuhkan rasa kebersamaan, kepercayaan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

### c. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya yang direncanakan dan sadar untuk mendidik peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani ajaran agama Islam. Ini juga mencakup tuntutan untuk menghormati orang lain dalam agama sehingga tercipta kerukunan dan persatuan bangsa.<sup>10</sup> pembelajaran pai yang maksud peneliti ialah tema sholat dhuha di kelas V yang mencakup gerakan dan bacaan.

---

<sup>9</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2008), 26

<sup>10</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 130

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI kelas V UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI kelas V UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI kelas V UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI kelas V UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari.

### **E. Signifikansi Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan membantu mengembangkan pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI. Metode *role playing* dapat membuat pembelajaran lebih efektif.



## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan dalam melakukan shalat wajib. Selain itu, melalui penggunaan metode *role playing* peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi shalat dhuha. menghilangkan anggapan bahwa belajar PAI itu sulit.
- b. Bagi Guru, penelitian ini dapat membantu guru memperbaiki metode pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam, sebagai masukan untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam dan dapat meningkatkan rasa percaya diri guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas V UPTD SDN 2 Rangkap Pelaihari.
- c. Bagi Sekolah dan Pendidikan secara umum penelitian ini memberikan sumbangan positif tentang metode pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas V UPTD SDN 2 Rangkap, menanggulangi kesulitan pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas Va dan menciptakan kerjasama yang kondusif antara guru sebagai peneliti dengan sekolah untuk kemajuan sekolah dalam pelajaran pendidikan agama Islam.

## F. Penelitian Terdahulu

Untuk menyederhanakan proses penyusunan penelitian ini, penelitian terdahulu dijadikan bahan perbandingan atau referensi. Ini mempermudah peneliti dalam memilih teori dan metode penelitian dengan lebih terstruktur. Beberapa studi tersebut meliputi:

1. Penelitian karya Aninda Ryzqyana, dengan skripsi berjudul “implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif-kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas IA, peserta didik kelas IA, dan kepala madrasah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek bahasa Indonesia di kelas IA melalui tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penyusunan RPP dan semua komponennya termasuk dalam tahap perencanaan. Kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir adalah tahap pelaksanaan yang dilakukan guru. Guru memulai kegiatan awal dengan memberikan motivasi, memusatkan perhatian, dan membiasakan peserta didik sebelum

pembelajaran. Kegiatan inti adalah menerapkan metode *role playing* melalui langkah-langkahnya. Pada kegiatan akhir, guru memberikan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari. Tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan kegiatan tes tertulis dan tidak tertulis.<sup>11</sup> perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Aninda Ryzqyana dengan penelitian peneliti adalah objek penelitian implemementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara. Sedangkan persamaannya sama sama menggunakan metode kualitatif.

2. Umi Hanik dalam skripsinya yang berjudul “penerapan strategi pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik kelas V Sdn 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung”.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung, strategi *role playing* diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Cita-citaku Menjadi Anak Salih. Hasil menunjukkan bahwa 13,33% peserta didik menunjukkan presentasi yang tuntas pada pre-test dan pos-test awal pertemuan, sedangkan 86,66% peserta didik menunjukkan presentasi yang tidak tuntas. Setelah dimulai pada siklus I,

---

<sup>11</sup> Aninda Ryzqyana, “implemementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Bahasa Indonesia kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara”. (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri, Purwokerto, 2019)

strategi *role playing* telah diterapkan pada kelas pada siklus kedua, tujuh puluh persen peserta didik mencapai tujuan mereka, sedangkan tiga puluh persen lainnya tidak mencapai tujuan mereka. Oleh karena itu, dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi "Cita-citaku Menjadi Anak Salih", strategi pembelajaran *role playing* meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.<sup>12</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Umi Hanik dengan penelitian peneliti adalah objek penelitian yaitu meningkatkan motivasi belajar sedangkan penelitian peneliti hasil belajar peserta didik.

3. Fitrah Suardi dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Model Role Playing di Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 2 Palopo".

Penulisan ini adalah penulisan kualitatif deskriptif yang menggambarkan fakta dilapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara (kepala sekolah, guru pendidikan agama Islam, dan peserta didik) pendekatan dan jenis penulisan, lokasi dan waktu penulisan, fokus pembelajaran. definisi istilah, desain penelitian, sumber data, penulisan, teknik pengumpulan data, pemeriksaan keabsahan data, teknik analisis data. Hasil penulisan menunjukkan bahwa satu model pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Model *role playing* adalah model

---

<sup>12</sup> Umi Hanik "penerapan strategi pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik kelas V Sdn 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019)

pembelajaran yang memungkinkan peserta didik *role playing* sesuai dengan materi yang diajarkan. Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang harus diajarkan di semua lembaga pendidikan karena sangat penting dan membahas ajaran Islam secara teori dan praktis. Dalam pembelajaran agama Islam, metode *role playing* didukung dan dihalangi oleh faktor-faktor berikut: a) Kemampuan guru; b) Ketersediaan media; dan c) Tantangan untuk menemukan materi yang cocok dengan peserta didik; d) Tantangan untuk memilih model yang sesuai dengan materi pembelajaran; dan e) Kemampuan peserta didik yang berbeda.<sup>13</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Fitrah Suardi dengan penelitian peneliti adalah tempat penelitian dan hasil penelitian. peneliti hasil belajar peserta didik.

---

<sup>13</sup> Fitrah Suardi "Penerapan Model Role Playing di Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 2 Palopo". (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri, Polopo, 2022)

## **G. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran awal tentang penelitian ini, maka penulis membuat sistematika sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

Bab II kajian teori, yang terdiri dari pengertian implementasi, metode *role playing*, pembelajaran PAI, dan faktor pendukung serta faktor penghambat implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI kelas Va UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari.

Bab III metode penelitian, terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

Bab IV laporan hasil penelitian, berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan pembahasan.

Bab V merupakan penutup dari penelitian ini, meliputi kesimpulan seluruh penelitian dan saran konstruktif berkaitan dengan penelitian ini.