

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebijakan implementasi kurikulum dianggap sebagai faktor krusial bagi keberhasilan pendidikan di Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, sistem pendidikan, sesuai dengan kondisi dan kemungkinan peraturan perundang-undangan setempat, menetapkan tujuan dan muatan yang menjadi pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, termasuk tujuan nasional mengatur. Kita kemudian mendefinisikan sistem pendidikan sebagai bahan ajar. atau sektor pendidikan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia menjadi individu dan warga negara yang loyal, kreatif, antusias dan inovatif, serta membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan peradaban dunia.¹

Dengan tujuan untuk mempersiapkan lahirnya generasi emas bangsa Indonesia, Kurikulum 2013 berbasis sains dan program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan, sehingga tercipta suatu sistem dimana peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Ditegaskan bahwa program tahun 2013 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengamati, menanya, berpendapat dan menyajikan apa yang telah dipelajari dan diketahuinya setelah menerima materi. Tujuan pembelajaran dalam pembuatan dan pengembangan lebih lanjut kurikulum 2013 berfokus pada fenomena alam, sosial, seni, dan budaya. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, Kurikulum 2013 menitikberatkan pada pelatihan 3: akhlak mulia yang lebih tinggi (emosional), keterampilan

¹ Ma'as Shobirin, *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal. 35-36.

(psikomotor), dan pengetahuan yang abadi (kognitif). Oleh karena itu, harapannya siswa menjadi lebih kreatif, inovatif dan produktif.

Mata pelajaran “Sejarah Kebudayaan Islam” (SKI) pada silabus Madrasah 2013 diartikan sebagai mata pelajaran yang memuat catatan perkembangan pandangan hidup umat Islam dari masa ke masa dalam kaitannya dengan ibadah, muamalah dan akhlak serta perkembangan akhlak. Penyebaran sistem kehidupan berbasis agama dan ajaran Islam. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran dari sejarah Islam, meniru individu dan menghubungkannya dengan masyarakat, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan fenomena progresif lainnya. kebudayaan dan peradaban Islam. Baik saat ini maupun yang akan datang. Materi sejarah kebudayaan Islam merupakan pelajaran yang berhubungan dengan masa lalu. Salah satunya adalah mata pelajaran sejarah yang agak sulit. Sebab, materi yang dibahas berasal dari masa lalu, cerita lama dan sebagainya. dan dia sulit diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTs Maarif Udanau Blitar Kelas VIII A pada tanggal 14 Oktober 2023, hasil yang diperoleh sebagian besar siswa pada saat proses pembelajaran tampak negatif. Hal ini terlihat ketika seorang guru mengajukan pertanyaan dan hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan guru. Bahkan ketika memberikan komentar dan pertanyaan, hanya sebagian kecil siswa yang berpartisipasi aktif dalam memberikan komentar dan pertanyaan. Selain itu, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang sama, terutama metode ceramah dan proyek. Siswa menjadi bosan dan melakukan perilaku yang tidak terduga saat belajar, seperti menyela teman

sekelas, mengobrol, dan meminta izin meninggalkan kelas atau kamar kecil. Oleh karena itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Choirotun Nikma, guru sejarah kebudayaan Islam di Kelas VIII A, dan hasil penelusuran dokumen prestasi akademik siswa pada ulangan harian, diperoleh hasil bahwa prestasi akademik relatif adalah jumlah kecil yang diketahui. Seperti yang Anda lihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. 1 Ulangan Harian SKI Kelas VIII A

KKM	Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas (orang)	Jumlah siswa belum tuntas (orang)	Presentase siswa tuntas (%)	Persentase siswa belum tuntas (%)
75	37	10	27	27,0%	73,0%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dengan standar nilai minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk jurusan Sejarah Kebudayaan Islam yaitu. 75, dari 37 kelas hanya 10 siswa yang tuntas VIII A MT Maarif Udhanaw Blitar, saya paham. siswa Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan prestasi akademik siswa hanya sebesar 27,0%, masih cukup rendah.² Hal tersebut tentunya menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan islam memerlukan pembaharuan salah satunya dengan mengubah metode pembelajaran konvensional (ceramah) menjadi metode pembelajaran modern.

Salah satu inovasi dalam metode pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran role play. Metode pembelajaran role play bertujuan untuk menjadikan siswa aktif dan mandiri serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk bersenang-senang berkolaborasi satu sama lain dan dengan gurunya. Hal ini tentunya akan memudahkan siswa untuk memahami konsep-

² Berdasarkan Observasi dan Wawancara peneliti yang dilakukan pada tanggal 16 September 2023.

konsep akademik yang sulit karena metode role-playing mendorong aktivitas kelompok dan kolaborasi serta berdampak besar pada suasana pembelajaran di kelas.

Penggunaan metode role-playing tentu memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kelompok belajar yang menggunakan teknik bermain peran mengukur peningkatan kinerja akademik yang lebih besar. Misalnya, studi yang dilakukan Rulasmini menemukan peningkatan penggunaan teknik bermain peran di antara mata pelajaran kewarganegaraan mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I ke siklus II. Pada pra siklus, hasil belajar siswa hanya mencapai 51,42%, pada siklus I mencapai 68,57% dan pada siklus II mencapai 81,78%. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.³

Penelitian Intan Kurniasi menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role play berdampak pada prestasi akademik siswa dan penilaian kompetensi guru. Pada penelitian ini, hasil pembelajaran siswa mengalami peningkatan pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus I, ketuntasan klasikal siswa mencapai 51,5%. Pada siklus II, ketuntasan klasikal mencapai 75,8% dan pada siklus III, ketuntasan klasikal mencapai 81,8%. Sedangkan untuk skor kemampuan guru pada siklus I mencapai rata-rata 2,1 dengan kategori cukup. Pada siklus II, rata-rata skor kemampuan guru mencapai 2,7 dan termasuk kedalam kategori baik. Pada siklus III, rata-rata skor kemampuan guru mencapai 3,2 dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil

³ Rulasmini Khotimah, "Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan" (Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2010)

penelitian tersebut, metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap nilai ketuntasan klasikal dan skor rata-rata kemampuan guru.⁴

Penelitian Aina Diana yang menunjukkan bahwa penerapan *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata siklus I sebesar 64,4 dengan pencapaian KKM 44% dan nilai rata rata siklus II sebesar 85,5 dengan pencapaian KKM 84%.⁵ Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role-playing* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa bila diterapkan dalam pembelajaran, dan mempunyai pengaruh yang signifikan dan efektif.

Pada prosesnya, metode pembelajaran *role playing* memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan. Tahap pertama yang harus dilakukan guru yakni membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya, siswa mendapat kesempatan untuk memerankan tokoh yang diperoleh.⁶ Sesi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang membantu mereka memahami dan mengingat apa yang telah mereka pelajari. Karena terdapat beberapa permasalahan pada permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut. dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII A di Mts Ma’arif Udanawu Blitar”**.

⁴ Intan Kurniasih, “Meningkatkan hasil belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada siswa Kelas V SDN Margomulyo Pegandon–Kendal” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2012)

⁵ Aina Diana, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Melalui Model *Role Playing* di Sd Negeri 39 Sungai Raya”, *Jurnal Soko Guru*, vol 2 No. 3 (Desember, 2022)

⁶ Lie Anita. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. (Jakarta: Grasindo,). Hlm. 8

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran SKI di kelas VIII A MTs Ma'arif Udanawu Blitar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII A MTs Ma'arif Udanawu Blitar dengan metode *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran SKI di kelas VIII A MTs Ma'arif Udanawu Blitar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII A MTs Ma'arif Udanawu Blitar dengan metode *role playing*.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang dibahas dalam pembahasan ini, maka perlu diperjelas pengertian istilah-istilah tersebut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bukti kemampuan dan keterampilan seseorang, mulai dari pengetahuan, keterampilan berpikir, hingga keterampilan

motorik.⁷ Dalam penelitian ini kriteria pembelajaran hanya dikaji pada bidang kognitif, karena bidang kognitiflah yang paling sering dinilai oleh guru.

2. Metode *Role Playing*

Metode role-playing merupakan suatu metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menyuruh siswa memainkan peran-peran tertentu agar siswa dapat segera memahami dan memahami isi pelajaran.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam berasal dari kata sejarah yang berarti pohon. Sejarah kebudayaan Islam mencakup peristiwa masa lalu yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, hukum, seni, agama, moral, adat istiadat, dan keterampilan serta praktik lain yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat.⁸ Materi yang di pakai dalam penelitian ini adalah Ilmuwan Muslim Masa Daulah Abbasiyah.

E. Penelusuran Penelitian Terdahulu

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum Berdasarkan penelitian ini, Hasil penerapan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan prestasi siswa. Hal tersebut didukung oleh meningkatnya motivasi dan Tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap ketuntasan belajar dengan presentase rata-rata 48% siklus I dan 80% pada siklus II.⁹ Persamaan

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta.2009), hal. 67.

⁸ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat PendidikanTinggi Islam Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementrian Agama RI, 2012), hlm.7

⁹ Dian Cahya Ningrum, "Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah", (Skripsi, IAIN Metro, 2020)

penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah menggunakan metode *role playing*. Sedangkan untuk perbedaannya adalah subjek dalam penelitiannya dan mata pelajaran yang digunakan.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aina Diana yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role playing* mampu meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil tersebut didukung oleh adanya rata-rata hasil pasca tindakan pada siklus I sebesar 64,4 dan 85,5 pada siklus II untuk ranah kognitif. Sedangkan untuk ranah afektif, nilai rata-rata pada siklus I 83,92 (sangat baik) dan siklus II 86,08 (sangat baik). Untuk ranah psikomotor nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 78,8 (cukup) dengan pencapaian KKM 40% dan pada siklus II menjadi 120 (sangat baik) dengan pencapaian KKM 100%.¹⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan metode *role playing* sedangkan perbedaannya adalah subyek dan materi yang digunakan.
3. Penelitian oleh Clarissa Anggraini Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis negosiasi dengan menggunakan metode *role-playing* di kelas pada siswa kelas X TKJ SMK Al-Fattah Kalitidu tahun pembelajaran 2022/2023. Hasil penelitian ini meningkat dari segi proses dan hasil pembelajaran. Kriteria evaluasi pembuatan dokumen negosiasi semakin meningkat dari segi isi, struktur, kosa kata, dan penulisan. Sebelum penerapan PTK, siswa mempunyai nilai rata-rata hasil belajar sebesar 66. Selanjutnya pada Siklus I dengan menggunakan

¹⁰ Aina Diana, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipsiswa Kelas V Melalui Model *Role Playing* di Sd Negeri 39 Sungai Raya", *Jurnal Soko Guru*, vol 2 No. 3 (Desember, 2022)

metode role play, nilai menulis siswa meningkat rata-rata sebesar 76 poin. Selain itu, skor kembali meningkat pada Siklus II. Berdasarkan data tersebut terlihat adanya peningkatan setelah menggunakan teknik role-playing.¹¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan metode *role playing* sedangkan perbedaannya adalah subyek dan materi yang digunakan.

4. Penelitian Muhammad Seto Adjie Nugroho Dalam penelitian ini kami melaksanakan dua siklus dengan metode pembelajaran yang sama dengan sembilan siswa kelas empat sebagai subjeknya. Hal ini dapat diketahui melalui pre-test, post-test dan wawancara akhir. Dengan melakukan penelitian ini, guru kelas pun merasa terdukung dengan proses pembelajaran yang dilakukan.¹² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan metode *role playing* sedangkan perbedaannya adalah subyek dan materi yang digunakan.
5. Penelitian Alvina Damayanti Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik role-playing di kelas III SD Negeri Sidadap dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus pada Siklus I rata-rata nilai siswa sebesar 72,32 poin dan jumlah siswa yang tuntas ujian sebanyak 10 (35,7%). Pada Siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 83,5 poin dan jumlah siswa yang tuntas ujian mencapai 25 (89,5%). Dalam proses pembelajaran, teknik

¹¹ Clarisa Anggraini, "Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X Tkj 2 Smk Al-Fattah Kalitidu Tahun Ajaran 2022/2023", (Skripsi, IKIP PGRI BOJONEGORO, 2023)

¹² Muhammad Seto Adjie Nugroho, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 01 Bedrug Ponorogo", *Jurnal SENASSDRA* Volume 2 No 2, hal 80-85

role play dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri Cidadap.¹³ Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian selanjutnya adalah menggunakan metode role-playing, perbedaannya terletak pada tema dan bahan yang digunakan.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu pertanyaan penelitian sampai data yang dikumpulkan dapat membuktikannya.¹⁴ Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban awal terhadap suatu pertanyaan penelitian dan perlu dibuktikan. Maka dari itu hipotesis dari penelitian ini yakni:

Ha: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* pada mata pelajaran SKI Materi Ilmuwan Muslim Masa Daulah Abbasiyah kelas VIII A MTs Ma'arif Udanawu Blitar.

Ho: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Ilmuwan Muslim Masa Daulah Abbasiyah kelas VIII A MTs Ma'arif Udanawu Blitar.

¹³ Alvina Damayanti, "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas III Sd Negeri Cidadap" *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* Vol.1, No.3 (Agustus, 2023)

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2010), h. 110.