BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan yang berlangsung sepanjang hayat. Setiap individu, di mana pun dan kapan pun, memerlukan pendidikan. Pentingnya pendidikan sangatlah krusial, tanpa pendidikan, seseorang akan menghadapi kesulitan dalam berkembang dan berpotensi terpuruk. Oleh karena itu, pendidikan perlu diarahkan secara tepat untuk melahirkan individu-individu berkualitas yang mampu bersaing. Selain membangun budi pekerti yang luhur dan moralitas yang baik, pendidikan juga berfungsi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia—baik dari segi fisik, mental, maupun spiritual.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Berbagai masalah kini hanya dapat diatasi melalui penguasaan dan peningkatan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Di sisi lain, perubahan ini juga telah membawa kita ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Untuk dapat bersaing di tingkat global, sebagai sebuah bangsa, kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia kita. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilaksanakan secara terencana, terarah, intensif, efektif, dan efisien. Jika tidak, kita berisiko kalah bersaing dalam menghadapi tantangan globalisasi.

Dalam menghadapi era globalisasi yang ditandai dengan persaingan yang semakin ketat di berbagai aspek kehidupan, salah satu tujuan utama pendidikan nasional dirancang untuk menghasilkan manusia Indonesia yang tangguh, mandiri, dan mampu bersaing di panggung dunia. Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadi syarat mutlak untuk meraih kemenangan dalam persaingan tersebut. Oleh karena itu, pencapaian kompetensi di bidang IPTEK hanya bisa terwujud melalui pendidikan yang berkualitas.

Dikatakan Mudyahardjo dalam Ahmad Khoiri (2024:85) Pendidikan merupakan proses pengajaran yang dilaksanakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Ini mencakup semua upaya yang dilakukan sekolah untuk mempengaruhi anak-anak dan remaja, agar mereka dapat mengembangkan kemampuan yang optimal serta memiliki kesadaran penuh terhadap hubungan dan tanggung jawab sosial mereka.

Salah satu aspek krusial untuk mencapai keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan yang efektif sangat bergantung pada perencanaan yang matang. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, di mana aktivitas yang dilakukan oleh guru memiliki dampak signifikan terhadap kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran itu sendiri adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan

pembelajaran, materi pelajaran, metode atau strategi mengajar, media, evaluasi, serta role playing guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru biasanya memilih satu atau beberapa metode yang paling sesuai. Pemilihan metode ini menjadi langkah awal yang penting dalam merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat akan berdampak langsung pada hasil belajar siswa.

Dalam menentukan metode pembelajaran, seorang guru perlu memahami esensi dari materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, guru harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan mengenali berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang semangat belajar mereka. Tugas utama guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga rasa ingin tahu seluruh peserta didik dapat terbangkitkan dan minat mereka untuk belajar pun dapat tumbuh.

Dalam konteks kemampuan mengajar, sangat penting bagi seorang guru untuk menguasai beragam metode pengajaran. Dengan penguasaan ini, guru dapat meminimalkan berbagai masalah yang mungkin muncul selama proses belajar mengajar, sambil mampu mengatasi tantangan dalam menyampaikan materi kepada siswa yang memiliki karakteristik berbeda-beda.

Saat ini, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana memilih metode pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri. Setiap metode pembelajaran tentu memiliki strategi tertentu yang

dapat mendukung pengembangan potensi siswa. Namun, kenyataannya, banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam menentukan metode terbaik yang sesuai untuk diterapkan di dalam kelas.

Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat merangsang minat dan emosi siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Salah satu metode yang efektif dalam hal ini adalah *role playing*. Metode ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan mandiri, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta memperkuat kerjasama antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri.

Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa dapat lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep sulit dengan mendiskusikannya bersama teman-teman mereka. Selain itu, metode ini secara alami mendorong keaktifan dan kerjasama kelompok, yang memiliki manfaat besar dalam menciptakan suasana kebersamaan di dalam kelas.

Menurut Kokom Komalasari dalam Nofvia De Vega dkk (2024:75), metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang dirole playingkan.

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode belajar *role playing* merupakan cara yang dapat mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa, maupun antara siswa dengan sesama. Dalam proses ini, mereka saling bertukar pendapat, sehingga mampu menciptakan ide-ide yang cemerlang yang bisa dijadikan dasar untuk memecahkan berbagai masalah.

Dengan demikian, metode *role playing* memiliki *role playing* penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif di dalam kelas. Metode ini berkontribusi pada terciptanya suasana kelas yang penuh kebersamaan, keaktifan, dan kesenangan. Maka pelaksanaan metode pembelajaran inilah yang akan diteliti di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo telah banyak menerapkan berbagai metode pembelajaran seperti metode ceramah, metode *role playing*, metode demonstrasi, dan metode tanya jawab. Dari berbagai metode yang telah dilaksanakan di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo, metode belajar *role playing* merupakan metode yang telah dilaksanakan oleh guru-guru SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo khususnya guru PAI. Dalam penerapan metode *role playing* di SMPIT Ar-Risalah guru terlebih dahulu memilih topik yang relevan dengan kehidupan siswa, kemudian membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok pengamat dan kelompok pemeran. Jika kelompok sudah terbentuk guru mempersiapkan pemanasan dan memilih pemain. Setelah memilih pemain guru dan siswa mendekorasi panggung atau ruang kelas. Jika sudah siap semuanya siswa siap memainkan role

playingnya masing-masing. Setelah selesai memainkan role playingnya masing-masing siswa diajak untuk berdiskusi dan evaluasi tentang apa yang dirole playingkan tadi. Jika dirasa masih kurang maksimal maka siswa bisa bermain role playing ulang, kemudian berdiskusi kembali. Tahap terakhir dari bermain role playing ini yaitu siswa berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan. Untuk mengetahui sejauh mana siswa menyerap informasi dari permainan ini maka guru menyiapkan soal berupa pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi.

Namun, dalam praktiknya, banyak guru yang belum sepenuhnya mengimplementasikan metode pembelajaran *role playing* sesuai dengan tujuan yang diinginkan, yaitu penguasaan materi dan metode pengajaran. Selain itu, siswa juga terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi metode *role playing* ini masih menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Akibatnya, pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan belum sepenuhnya terwujud.

Mengingat betapa pentingnya pendidikan agama bagi setiap anak dalam proses pembelajaran, pembelajaran agama harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat siswa untuk mempelajari mata Pelajaran Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, seorang guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan tidak merasa terbebani saat belajar pendidikan agama Islam.

Sayangnya, kenyataan di lapangan berbeda dari yang diharapkan. Melalui observasi awal yang dilakukan di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo

pada kelas IX A, tanggal 7 Januari 2025, peneliti menemukan sejumlah permasalahan terkait hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Selama proses pembelajaran, guru menerapkan metode ceramah dan diskusi kelompok. Namun, meskipun kedua metode tersebut mengedepankan interaksi dua arah, hasilnya belum menunjukkan efektivitas yang maksimal. Suasana kelas yang seharusnya hidup melalui diskusi, ternyata tidak berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif belajar. Banyak siswa yang merasa bosan selama pelajaran PAI berlangsung.

Di kelas, saat pengajaran mata Pelajaran Agama Islam, sering kali berbagai situasi muncul. Terdapat siswa yang mengobrol saat materi diajarkan, sementara yang lain hanya mendengarkan tanpa memperhatikan dengan baik. Hanya sedikit siswa yang menunjukkan semangat dan benar-benar menyimak penjelasan dari guru. Situasi ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar PAI yang diperoleh sebagian besar siswa dengan nilai yang jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). SMPIT Ar-Risalah menetapkan KKM mata pelajaran PAI kelas IX adalah 72. Sedangkan sekitar 60 % siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa masih banyak yang mendapatkan hasil belajar PAI yang rendah.

Uraian di atas menggambarkan betapa pentingnya menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS IX A SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU AR-RISALAH SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2024/2025.”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah yang bisa digunakan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam PAI tergolong rendah
2. Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi agama yang bersifat nilai dan sikap.
4. Belum diterapkannya metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual secara maksimal seperti metode *Role Playing*, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui peran dan pengalaman langsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kami batasi masalah agar penelitian ini dapat dilakukan secara baik, maka masalah dibatasi pada:

1. Penerapan Metode *Role Playing* di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo kelas IX A.
2. Hasil belajar PAI di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo kelas IX A.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar prosentase penerapan metode *role playing* pada siswa kelas IX A SMPIT Ar-Risalah TA 2024/2025?
2. Seberapa besar prosentase hasil belajar PAI siswa kelas IX A SMPIT Ar-Risalah TA 2024/2025?
3. Seberapa besar nilai pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX A SMPIT Ar-Risalah TA 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas IX A SMPIT Ar-Risalah TA 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar PAI siswa kelas IX A SMPIT Ar-Risalah TA 2024/2025.

3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IX A SMPIT Ar-Risalah TA 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi penulis, penelitian ini adalah sarana untuk memperkaya pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, sehingga dapat menjadi wadah yang efektif bagi pengembangan kompetensi penulis.
 - b. Untuk kalangan akademis, penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi atau bahan kajian yang bermanfaat dalam memperluas pemahaman di bidang pendidikan, serta mendukung pengembangan metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas.
 - c. Bagi peneliti yang ingin mendalami lebih lanjut, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memahami penggunaan metode *Role Playing*, yang diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran PAI.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik, pentingnya menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi untuk membaca materi pelajaran PAI yang disampaikan.
 - b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi sumber masukan yang berguna bagi para praktisi pendidikan, khususnya guru PAI, dalam

menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa dan memaksimalkan hasil pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi administrasi pendidikan, sehingga menjadi dasar bagi kepala sekolah dalam mengambil keputusan terkait pengembangan guru dan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam proses belajar mengajar.
- d. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan dukungan dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.
- e. Bagi Pembaca, teks ini dapat menjadi masukan dan sumber informasi yang lebih lanjut dalam melaksanakan penelitian.