

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003¹

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian : proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras

¹https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf (diakses 25 maret 2025 09.15)

dengan alam dan masyarakatnya.² Peran pendidikan sangatlah penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis, serta kreatif sehingga dapat dikatakan tidak ada pendidikan yang bebas dari unsur nilai.³

Pendidikan agama Islam adalah upaya membina peserta didik agar senantiasa memahami ajaran Islam secara utuh, menghayati cita-citanya, dan pada akhirnya mampu mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai pedoman hidup. Oleh karena itu, Jika kita menyebut pendidikan Islam maka akan mencakup dua hal, yaitu: pertama, mendidik peserta didik agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau moral Islam. kedua, mendidik peserta didik untuk mempelajari bahan ajar Islam (mata pelajaran utamanya adalah ilmu tentang ajaran Islam).⁴ Pendidikan Agama Islam terbagi menjadi lima unsur elemen, diantaranya yaitu Al-Qur'an Hadits, Akidah, Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Pembelajaran dapat dimaknai dan ditelaah secara mikro dan makro. Secara makro pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif

² Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

³ Uyu Mu'awwanah, Arita Marini, and Arifin Maksum, "Pendekatan Multikultural Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) (Studi Pada UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten)," *Al Qolam* 37, no. 1 (2020): 89–106.

⁴ Fitria Hardiyanti et al., "Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD IT Permata Hati Palembang," *Unisan Jurnal* 02, no. 08 (2023): 110–122.

maupun sosioemosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran secara makro terkait dengan dua jalur, yaitu individu yang belajar dan penataan komponen eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar.⁵ Salah satu peran dan fungsi seorang guru adalah sebagai pengelola pembelajaran, setiap guru harus mampu menguasai berbagai metode pembelajaran dan memahami situasi pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Proses pembelajaran yang menarik merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran, karena dengan pembelajaran yang menarik maka materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Namun nyatanya di suasana belajar masih berlangsung seperti biasa. Proses pembelajaran yang berlangsung di bidang pendidikan biasanya masih berpusat pada guru bukan pada siswa. Siswa cenderung duduk, mendengarkan, mencatat dan mengingat topik yang diajarkan guru, sehingga siswa cenderung diam atau pasif. Model pembelajaran seperti ini akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak menyenangkan, siswa akan merasa bosan, tidak mampu mencapai relisasi diri, dan efisiensi belajar akan berkurang.⁶

⁵ Zakiah Nur Harahap et al., "Motivasi, Pengajaran Dan Pembelajaran," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 9258–9269.

⁶ Dedi Rizka Saputra, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10*, Tahun IV (2020): 2-3.

Model pembelajaran merupakan kerangka atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, Strategi, metode, dan teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran.⁷ Model pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran harus mempertimbangkan keefektifan dan relevansinya dengan materi yang diajarkan, karena model pembelajaran juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh sebab itu keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada model pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar.

Model pembelajaran *role playing* adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul

⁷ Budi Suemdi, "Kontribusi Penerapan Metode Pembelajaran Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanah Jawa Kabupaten Simalungun," *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 140.

dari suatu situasi tersebut.⁸ Penerapan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Peneliti memilih pelajaran Pendidikan Agama Islam karena dalam mempelajari pelajaran ini tidak hanya tentang teori saja melainkan ada praktisnya yang mengandung unsur teori dan praktek. Tidak hanya itu mata pelajaran ini juga sangat penting karena memberikan landasan nilai-nilai moral dan spiritual yang kuat dalam kehidupan peserta didik. PAI membantu membentuk karakter yang baik, mengajarkan tentang etika, tanggung jawab, serta meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam sebagai pedoman hidup. Dengan mempelajari PAI, peserta didik diharapkan menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu berkontribusi positif bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar peserta didik dari beberapa kelas termasuk kelas XI DKV H SMKN 2 Pandeglang selama kurang lebih 3 bulan yaitu dari tanggal 16 Juli 2024 hingga 11 Oktober 2024 diketahui terdapat permasalahan yang dihadapi peserta didik yaitu kurangnya minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dikarenakan guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan model

⁸ Ari Yanto, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MTs. Almaarif 03 Singosari," *Jurnal Cakrawala Pendas* I, no. 1 (2015): 53–57, <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4681>.

pembelajaran klasik atau konvensional seperti ceramah dan penugasan hafalan. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat belajar pada mata pelajaran tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut peneliti ingin mencoba meningkatkan minat belajar peserta didik mengingat mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam ini sangat penting bagi kehidupan mereka.

Kondisi ini memicu permasalahan yang serius oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran *role playing* sebagai alternatif untuk menarik minat peserta didik dan menginspirasi mereka dalam mengemukakan pendapat serta memecahkan masalah secara langsung saat proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian jurnal yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Nurjannah, Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin, tentang ” Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Peserta didik ” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.⁹

Minat merupakan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu tanpa diberitahukan dan disuruh. Singkatnya, minat mengacu pada trend dan keinginan yang tinggi akan sesuatu. Dikatakan bahwa seseorang tertarik pada sesuatu, selama dia memiliki perasaan, ketertarikan dan perhatian yang menyenangkan terhadap sesuatu. Seseorang memiliki kemampuan untuk

⁹ Nurjannah Nurjannah, “Pengaruh *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik,” *IQRO: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2019): 137–148.

mempelajari sesuatu, tetapi jika tidak tertarik, dia tidak mau belajar. Dia tidak akan bisa mengikuti proses pembelajaran.¹⁰

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.¹¹ Kurangnya minat belajar pada peserta didik dapat membuat mereka kesulitan dalam mengikuti pelajaran.

Maka dari itu untuk menumbuhkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik, keterlibat mereka dalam proses pembelajaran, dan menghindari bosan penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus diperbarui salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar Peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait **"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Quasi Eksperimen DKV SMKN 2 Pandeglang)"**

¹⁰ Tien Kartini, "Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung," *Jurnal Pendidikan Dasar*, no. 8 (2020).

¹¹ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah yang timbul ialah Kurangnya keragaman dalam model pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar, yang membuat proses belajar tersebut tampak membosankan dan tidak menarik bagi siswa, seperti yang sudah dijelaskan pada deskripsi latar belakang di atas.

C. Batasan Masalah

Dari temuan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, fokus penelitian ini yaitu mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Quasi Eksperimen DKV SMKN 2 Pandeglang).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI DKV SMK Negeri 2 Pandeglang?
2. Bagaimana Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI DKV SMK Negeri 2 Pandeglang?

3. Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI DKV SMK Negeri 2 Pandeglang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI DKV SMK Negeri 2 Pandeglang.
2. Untuk mengetahui Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI DKV SMK Negeri 2 Pandeglang.
4. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI DKV SMK Negeri 2 Pandeglang.

F. Manfaat Penelitian

Harapan saya, dengan diadakannya penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat nyata bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan kalangan luas, baik dari aspek teoritis maupun praktis.

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya ilmu pengetahuan di bidang pendidikan agama Islam, khususnya

mengenai penerapan model pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan landasan teoritis bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis yang signifikan. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan masukan dalam mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* sebagai alternatif yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan relevan, sehingga menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui inovasi metode pengajaran. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teoretis dan empiris serta memberikan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* dalam konteks dan mata

pelajaran yang berbeda.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan Skripsi ini mencakup beberapa bagian utama, yaitu:

1. BAB I: Pendahuluan, Bab ini merupakan bab awal yang memberikan gambaran umum mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II: Tinjauan Pustaka, Bab ini adalah fondasi teoritis dimana menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang literatur yang relevan dengan topik penelitian. Cakupan pada bab ini yaitu landasan teori, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III: Metodologi Penelitian, bab ini menjelaskan cara-cara ilmiah yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yang valid. Tujuannya adalah agar pengetahuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. cakupan dari bab ini yaitu tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

4. BAB IV : Deskripsi hasil penelitian, bab ini berisi deskripsi hasil, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis, pembahasan dan hasil penelitian.
5. BAB V: Penutup, Bab ini berisi simpulan dan saran.