

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang memiliki banyak keragaman, baik dari budaya, agama, suku bangsa, hingga dalam sistem Pendidikan. Pendidikan ialah usaha dalam membantu seorang peserta didik baik dalam segi afektif, kognitif, dan psikomotorik, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik. Proses dalam pendidikan ialah proses yang berkelanjutan dan tidak ada istilah selesai (*never ending process*), sehingga kualitas yang didapat berhubungan langsung dengan kebutuhan dalam segala aspek. (Cong, 2019) Melihat keadaan yang terjadi saat ini, banyak dari pelajar yang jauh dari nilai pendidikan yang diakibatkan oleh pendangkalan makna pendidikan itu sendiri. Pendidikan tidak hanya penyampaian materi dari pendidik ke peserta didik, atau pendidikan bukan hanya sekedar berbicara konten materi ajar dalam setiap pembelajaran, melainkan harus menjadikan manusia sebagai makhluk berpikir dari apa yang telah dipikirkan dan memberikan makna terhadap eksistensi manusia itu sendiri. (Herlambang, 2018)

Pendidikan dan pembelajaran ialah unsur menyatu, Pendidikan yang baik akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik pula sehingga akan membentuk sistem pendidikan yang dinamis dan harmonis. Pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik haruslah menjadi tujuan yang paling utama bagi pendidik. Dengan sistem perencanaan proses pembelajaran yang matang, akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang diharapkan. Pendidik harus berpikir menjadikan pembelajaran dari setiap mata pelajaran lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik dengan tujuan akan melahirkan peserta didik yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. (Nugraha, 2020) Sebagaimana firman Allah Swt dalam al- Qur`an Surat al- Dzariyat ayat 56 sebagai berikut.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” (Q.S. al-Dzariyat [51] : 56)

Ayat ini dengan sangat jelas mengabarkan kepada kita bahwa tujuan penciptaan jin dan manusia tidak lain hanyalah untuk “mengabdikan” kepada Allah SWT. Dalam gerak langkah dan hidup manusia haruslah senantiasa diniatkan untuk mengabdikan kepada Allah. Tujuan pendidikan yang utama dalam Islam menurut Al-Qur’an adalah agar terbentuk insan-insan yang sadar akan tugas utamanya di dunia ini sesuai dengan asal mula penciptaannya, yaitu sebagai *abid*. Sehingga dalam melaksanakan proses pendidikan, baik dari sisi pendidik atau anak didik, harus didasari sebagai pengabdian kepada Allah SWT semata.

Menurut Wina Sanjaya metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. (Hidayat, A., Sa’diyah, M., & Lisnawati, 2020) Sedangkan menurut Sofan Amri metode belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain.

Dalam hal ini metode yang akan digunakan dalam penelitian ialah metode pembelajaran *Role Playing*. *Role Playing* atau bermain peran adalah permainan menggunakan gerakan yang ada aturan, tujuan dan menyenangkan. (Masnarati, C., & Radia, 2021) Dalam metode pembelajaran *Role Playing*, berfokus dalam keterlibatan emosi dan pengamatan indera ke dalam suatu masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa dipandang sebagai subyek pembelajaran, sehingga aktif memperaktekkan berbahasa (bertanya dan menjawab) dengan teman-teman pada situasi tertentu. Belajar efektif dengan pembelajaran di lingkungan yang tertuju pada siswa.

Sebelum proses pembelajaran banyak faktor yang terlibat dan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik terdapat 7 komponen yang mempengaruhi proses belajar mengajar yakni (1) Tujuan mengajar; (2) Siswa yang belajar; (3) Guru yang mengajar; (4) Metode mengajar; (5) Alat bantu mengajar; (6) Penilaian evaluasi; dan (7) Situasi pengajaran. Pendapat lain menurut Nana Sudjana hasil belajar yang dicapai dipengaruhi dua faktor utama, yakni faktor dalam diri sendiri dan faktor yang datang dari luar diri atau faktor lingkungan. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan yang dicapai. Hasil belajar di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki dan 30 % dipengaruhi oleh faktor dari luar yaitu faktor lingkungan. (Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, 2018)

Pendidikan Agama Islam merupakan amanat dari Undang-undang Dasar 1945 agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME serta meningkatkan akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun dalam penyampaian pendidikan agama islam harus ditekankan pada mempersiapkan peserta didik agar memiliki akhlak mulia yang ditunjang dengan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan.

Pendidikan Agama Islam terbagi kedalam mata pelajaran akidah akhlak, fiqh, al-Qur`an Hadits, dan sejarah kebudayaan islam. Sejarah/ Tarikh dan Kebudayaan Islam merupakan aspek dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menekankan pada kemampuan mengambil ibrah (contoh/ hikmah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik ekonomi, ipteks, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam. Kemampuan peserta didik setelah mempelajari mata pelajaran SKI menunjukkan prestasi belajar yang dicapainya. (Hatim, 2018)

Mendakwahkan Islam bisa melalui pendidikan, karena pendidikan merupakan sebuah program yang melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan.

Untuk mengetahui proses pembelajaran yang baik dan efisien, maka perlu dilakukan evaluasi dengan pengukuran hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Bloom mengelompokkan macam-macam hasil belajar secara umum menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dikemukakan oleh Davis bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh siswa sebagai hasil pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil belajar peserta didik yang dapat diukur dengan segera atau secara langsung. Dampak pengiring adalah hasil belajar peserta didik yang tampak secara tidak langsung atau merupakan transfer hasil belajar kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. (Jati, 2020)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus 2022, MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon pada mata pelajaran SKI sebelumnya sudah menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan baik, namun dampak yang dihasilkan tidak efektif ditunjukkan dengan suasana belajar yang membosankan dan siswa tidak aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar mata pelajaran SKI siswa. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang karena penggunaan metode menurut kehendak pendidik dan mengabaikan kebutuhan peserta didik, fasilitas, dan situasi kelas. Karena penggunaan metode dapat menunjang pencapaian tujuan pengajaran, bukannya tujuan yang harus menyesuaikan diri dengan metode.

Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon masih berpusat pada pendidik sebagai sumber informasi bagi peserta didik.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih bersifat satu arah.
3. Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI masih rendah.
4. Peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
5. Guru belum menggunakan model dan metode pembelajaran yang lebih menarik, sehingga perlu metode pembelajaran agar peserta didik aktif salah satunya dengan metode pembelajaran *Role Playing*.
6. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang ditemukan, agar lebih fokus penulis membatasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI siswa kelas X IPA di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon.

D. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, rumusan masalah yang di dapat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* siswa kelas X IPA pada mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X IPA mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X IPA di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran SKI kelas X IPA di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X IPA mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon.
3. Mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai perkembangan ilmu pengetahuan dan khazanah mengenai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
 - b. Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dengan topik pembahasan yang masih berhubungan dengan penelitian ini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi peneliti untuk melatih dan mengembangkan metode berfikir analisis, serta menambah wawasan.

- b. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan pedoman bagi setiap pendidik dalam upaya melakukan pengajaran kepada peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membuat karakter peserta didik menjadi lebih baik yang sesuai dengan harapan orang tua, guru, bangsa maupun negara.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya bahan pustaka serta menjadi bahan masukan dalam mempertimbangkan pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik dan maksimal.

G. Kerangka Pemikiran

Menurut Wintari, *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu metode untuk mengetahui suatu peristiwa atau kejadian dalam keadaan sosial yang terdiri dari sejumlah bagian yang saling berhubungan. Bermain peran adalah untuk menjadi individu yang diperankan atau mendramatisasikan cara bertingkah laku, cara berkomunikasi, guna melatih kemampuan mengungkapkan perasaan dan untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku dengan tujuan untuk menghayati perasaan. (Diana, D., & Setiawan, 2022)

Langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

(1) Guru atau pengajar harus membuat sebuah skenario yang akan dipertunjukkan di dalam kelas; (2) Pengajar akan meminta siswa untuk membuat grup untuk implementasi bermain peran; (3) Pengajar akan mengutarakan dengan gamblang tentang kompetensi yang harus diraih pada aktivitas pembelajaran bermain peran ini; (4) Selanjutnya guru akan menunjuk siswa untuk memperagakan sebuah peran sesuai dengan skenario yang sudah dibuat; (5) Siswa yang berada di dalam grup belajar diminta untuk mengamati kinerja siswa yang sedang mempertunjukkan peran; (6) Berikutnya grup belajar diminta untuk membuat dan mempresentasikan kesimpulan yang berlandaskan skenario yang telah dimainkan oleh grup belajar lain; (7) Pada tahap akhir, pengajar akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru mengutarakan kesimpulan yang mudah dan bisa dipahami siswa dengan baik.

Hasil belajar menurut Sudjana adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. (Friskilia, O., & Winata, 2018) Berdasarkan pendapat tersebut hasil pada dasarnya adalah suatu yang diperoleh dari suatu

aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam individu, yaitu perubahan dalam tingkah laku. Jadi, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah proses belajar. Hasil belajar tidak hanya berfungsi untuk mengetahui kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar, tetapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar, baik secara individu maupun kelompok.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. (Siang, J. L., Sukardjo, M., Salenussa, 2020)

Sebelum proses pembelajaran banyak faktor yang terlibat dan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik terdapat 7 komponen yang mempengaruhi proses belajar mengajar yakni (1) Tujuan mengajar; (2) Siswa yang belajar; (3) Guru yang mengajar; (4) Metode mengajar; (5) Alat bantu mengajar; (6) Penilaian evaluasi; dan (7) Situasi pengajaran. Dengan demikian, model pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa. (Abdullah, 2017)



H. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Asep Priatna dan Ghea Setyarini dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dari STKIP Subang pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan untuk mengetahui sikap siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis *quasi experiment* yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN

Sukamaju dengan jumlah 42 siswa, yang terdiri dari IV A 21 orang dan kelas IV B 21 orang. (Priatna & Setyarini, 2019)

Data Hasil penelitian diperoleh dari wawancara, tes, angket, observasi dan dokumentasi. Nilai rata-rata *pos-tes* tkelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 74,90, sedangkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* memiliki nilai rata-rata 80,19. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat sedikit membantu siswa dalam keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian ini pada variabel *Role Playing*. Perbedaan penelitian ini pada variabel Y yaitu hasil belajar, adapun penelitian tersebut ialah keterampilan berbicara dan pada objek penelitian, yaitu di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon, sedangkan penelitian Asep Priatna dan Ghea Setyarini di SDN Sukamaju. Penelitian ini meneliti pada mata pelajaran SKI, sedangkan penelitian Asep Priatna dan Ghea Setyarini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian dari Cahya Khaerani “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap hasil belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan (kuasi eksperimen di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang) tahun 2010”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep gerak pada tumbuhan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang pada bulan November 2009. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen, sampel diambil secara *purposive sampling* dan dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrument hasil belajar dan hasilnya di uji melalui statistik tes”t”. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t hitung sebesar 6,61 sedangkan t table pada taraf signifikasikan 0.05 sebesar 1,99 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a yang menyatakan ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar biologi siswa diterima atau disetujui. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar biologi siswa.

Persamaannya dengan penelitian Cahya Khaerani menggunakan *role playing* terhadap hasil belajar dan sama-sama eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Perbedaan dalam penelitian ini objek penelitian ini di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon, sedangkan penelitian tersebut di SMPN 4 Tangerang.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Okti Nauli Putri dan Maftukin Hudah dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan pada tahun 2019. Latar belakang dari penelitian ini adalah, adanya fenomena dimana nilai karakter merupakan suatu hal yang penting, hal ini terlihat dari adanya proses penanaman karakter pada siswa di sekolah, sementara kenyataannya dari hasil observasi, masih banyak siswa yang menunjukkan perilaku yang tidak sesuai, maka perlu adanya penanaman nilai-nilai pendidikan karakter secara efektif. Tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Desig*, dimana terdapat kelas *experiment* dan *control*.

Hasil penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* materi bola basket terhadap pembentukan karakter siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan. Hasil penelitian ke dua mendapat skor maksimal,religious 88%, jujur 75%, toleransi 66%, disiplin 66%, kerja keras 72%, kreatif 63%, mandiri 63%, demonstrasi 63%, rasa ingin tahu 47%, semangat kebangsaan 56%, cinta tanah air 53%, menghargai prestasi 53%, bersahabat / komunalitatif 66%, cinta damai 56%, gemar membaca 63%, peduli lingkungan 63%, peduli social 63%, dan tanggung jawab 69%. Persamaan penelitian ini pada variabel *Role Playing*. (Putri & Hudah, 2019) Perbedaan penelitian ini pada variabel Y yaitu hasil belajar, adapun penelitian tersebut ialah pembentukan karakter siswa dan pada objek penelitian, yaitu di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon, sedangkan penelitian Okti Nauli Putri dan Maftukin Hudah di SMPN 2 Ketanggungan. Penelitian ini meneliti pada mata

pelajaran SKI, sedangkan penelitian Okti Nauli Putri dan Maftukin Hudah pada mata pelajaran PJOK.

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata hipo (*hypo*) yang berarti kurang dari dan tesis (*thesis*) yang berarti pendapat (Muhsinin & Rahmawati, 2020). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap susunan masalah penelitian, dimana penyusunan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sari et al., 2022). Untuk memecahkan masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka penulis mengajukan hipotesis kerja sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh antara metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.

Ha : Terdapat pengaruh antara metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.

Jika Ho diterima (Ha ditolak), berarti tidak ada pengaruh antara metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon. Tetapi jika Ha diterima (Ho ditolak), maka terdapat pengaruh antara metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA mata pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon.