

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Pengertian pendidikan juga berkaitan dengan tujuan pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. (Trianto, 2010: 1-4)

Pendidikan menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat 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. (Aulia, 2009: 10)

Pendidikan menurut Brubacher merupakan suatu proses timbal-balik dari tiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan teman dan alam semesta. Pendidikan merupakan pula perkembangan yang terorganisasi dan kelengkapan dari semua potensi manusia; moral, intelektual, jasmani, dan untuk kepribadian individu dan kegunaan masyarakat yang diarahkan demi menghimpun semua aktivitas tersebut untuk tujuan hidupnya. Pendidikan adalah proses potensi manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang baik, oleh alat yang

disusun sedemikian rupa, dan dikelola oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang ditetapkan (Ahmadi, 2014: 33)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan adalah serangkaian proses pembinaan, bimbingan pembelajaran untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Pendidikan agama Islam sebagai suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. (Majid, 2012: 13).

Menurut Zuhairini, Pendidikan Agama Islam adalah usaha-usaha sistematis dan pragmatis dalam membentuk anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam sebagai suatu pandangan dalam keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat. (Zuhairini, 1991: 28)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sistematis dalam rangka membimbing dan mengarahkan jiwa peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian muslim.

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses mengajar belajar, yang di dalamnya meliputi beberapa spektrum yang saling terkait, antara lain; guru, siswa, materi (bahan), media, metode, dan model pembelajaran. Dalam proses mengajar belajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna dalam menyikapi berbagai problematika kehidupan. Proses belajar mengajar di sekolah didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang

terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik melakukan proses belajar. Selanjutnya pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan dalam melakukan proses belajar peserta didik. (Syarif Bahri Djamarah, 2002: 45).

Berdasarkan lampiran IV Permendikbud No. 81 A Tahun 2013 tentang pedoman umum pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip: (1). Berpusat pada peserta didik. (2). Mengembangkan kreativitas peserta didik. (3). Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang. (4). Bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika. (5). Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi, model, dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Selain itu memerlukan juga keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan peragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang maksimal. Adapun yang bisa membuahkan pembelajaran yang maksimal berupa kegiatan belajar aktif. Di sinilah peranan penting guru dalam mengelola kelas, menciptakan kelas menjadikan sebuah tempat belajar yang kondusif, berkesan menyenangkan, sehingga siswa benar-benar memperoleh materi pelajaran dan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal. Pemilihan model pembelajaran yang tepat, bersifat dinamis sesuai dengan materi pelajaran dan selaras dengan perkembangan digital global serta memahami karakteristik siswa mutlak dilakukan.

Agar pembelajaran pendidikan agama Islam berhasil dengan baik, model pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian siswa, menyenangkan, tidak membosankan, dan siswa menjadi pelaku utama dalam proses pembelajarannya. Maka dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran). *Role playing* atau bermain peran memberikan peluang untuk membuat model perilaku yang memulai dan mempertahankan interaksi berdasarkan catatan positif serta bagaimana memodifikasi interaksi konfliktual dan membangun interaksi integratif sehingga menghasilkan relasi-relasi. *Role playing* sebagai model pengajaran berdasarkan pada dimensi pendidikan pribadi dan sosial. Model Pembelajaran *role playing* berusaha untuk membantu individu menemukan makna personal dalam dunia sosial mereka dan memecahkan dilema personal dengan bantuan kelompok sosial. (Bruce Joyce, 2016: 416)

Menurut Muhibbin Syah, (2014: 193) pada prinsipnya, model mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui tahapan-tahapan identifikasi/ pengenalan masalah, uraian masalah, pemeranan/ peragaan tindakan, dan diakhiri dengan diskusi dan evaluasi

Faktor penting lain yang dapat memengaruhi selain penggunaan model pembelajaran yaitu partisipasi siswa di kelas. Partisipasi siswa di kelas merupakan faktor internal yang memengaruhi siswa ketika mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam. agar siswa dapat memperoleh pelajaran yang optimal, siswa perlu meningkatkan partisipasinya di kelas. Partisipasi siswa merupakan objek dari pembelajaran tersebut. Partisipasi siswa dalam belajar tidak bersifat dikotomis artinya ada atau tidak ada partisipasi melainkan bersifat kontinu artinya partisipasi terentang dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. (Darsono, 2000: 73).

Partisipasi siswa di kelas adalah keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Partisipasi tersebut dapat ditunjukkan dengan aktif mengikuti pelajaran, cara siswa memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, mengajukan pertanyaan, cara siswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Proses belajar akan berlangsung dengan baik apabila siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama ini umumnya menggunakan model yang lumrah diterapkan di kelas, demikian juga pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMA Negeri 1 Kasokandel. Terlalu sering model yang digunakan tidak menjadikan siswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran sehingga siswa kurang menyerap dan menerima materi dengan baik. Padahal bila terlalu sering menggunakan model seperti ini dalam proses pembelajaran akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Selain itu, diperoleh keterangan bahwa rendahnya partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dikarenakan motivasi siswa dalam belajar kurang, kurangnya kerjasama dalam kegiatan-kegiatan kelompok, kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya partisipasi ini terbukti bahwa siswa kurang bisa mengidentifikasi soal-soal yang diberikan.

Karena alasan itulah peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian terkait **Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasokandel Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka)**

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada rencana penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Kasokandel?
2. Sejauh mana partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA tersebut?
3. Sejauh mana pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap partisipasi siswa?
4. Apa faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran *role playing* di SMA tersebut?

## **C. Tujuan Penelitian**

Selaras dengan rumusan masalah diatas, bahwa penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan gambaran empirik tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Adapun secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA tersebut
2. Untuk mengidentifikasi partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA tersebut
3. Untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap partisipasi siswa di SMA tersebut
4. Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran *role playing* di SMA tersebut.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan perspektif, kualitas wawasan keilmuan, serta khazanah intelektual tentang pengaruh model pembelajaran *role playing*

terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

## 2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi dan referensi kepada pihak yang berkaitan serta masyarakat luas, dengan harapan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan proses pelaksanaan pembelajaran, penguatan, serta pengembangan tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam

### a. Bagi siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasokandel

Dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* ini dapat dijadikan sebagai wahana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta efektif dan efisien. Sehingga siswa Kelas XI dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, ikut berpartisipasi aktif dan menjadikan mereka sebagai pelaku utama dalam pembelajaran.

### b. Bagi Guru SMA Negeri 1 Kasokandel

Menjadi bahan informasi bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

### c. Bagi SMA Negeri 1 Kasokandel

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran terutama yang berkaitan dengan upaya meningkatkan partisipasi siswa.

### d. Bagi Peneliti

Diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan peneliti yang berkaitan dengan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan partisipasi siswa serta menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang pengaruh dan penggunaan

model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu model pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Partisipasi siswa dalam pembelajaran penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dapat dicapai dengan maksimal. Menurut Marintis Yamin (2007: 78) menyatakan bahwa tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Setiap siswa pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah tingkat keaktifan siswa dalam belajar. Keaktifan siswa dapat diklasifikasikan dengan kategori rendah, sedang, tinggi.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sering juga diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (Mulyasa, 2004: 156). Dengan kata lain, partisipasi yang dalam pengertian peneliti adalah pelibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar di kelas yang merupakan wujud tingkah laku siswa secara nyata dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan totalitas dari keterlibatan mental dan emosional siswa sehingga mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model yang melibatkan seluruh siswa secara aktif agar mampu memainkan peran atau karakter orang lain ataupun benda mati sehingga siswa secara langsung akan mendapat pengalaman dari apa yang sudah dimainkan oleh dirinya sendiri maupun orang lain. Dan juga model ini mampu merubah suasana di dalam kelas seperti suasana di luar kelas agar siswa tidak merasa jenuh. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* menyebabkan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara aktif serta otomatis dapat menjelaskan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan melalui peran, situasi, dan pengamatan.

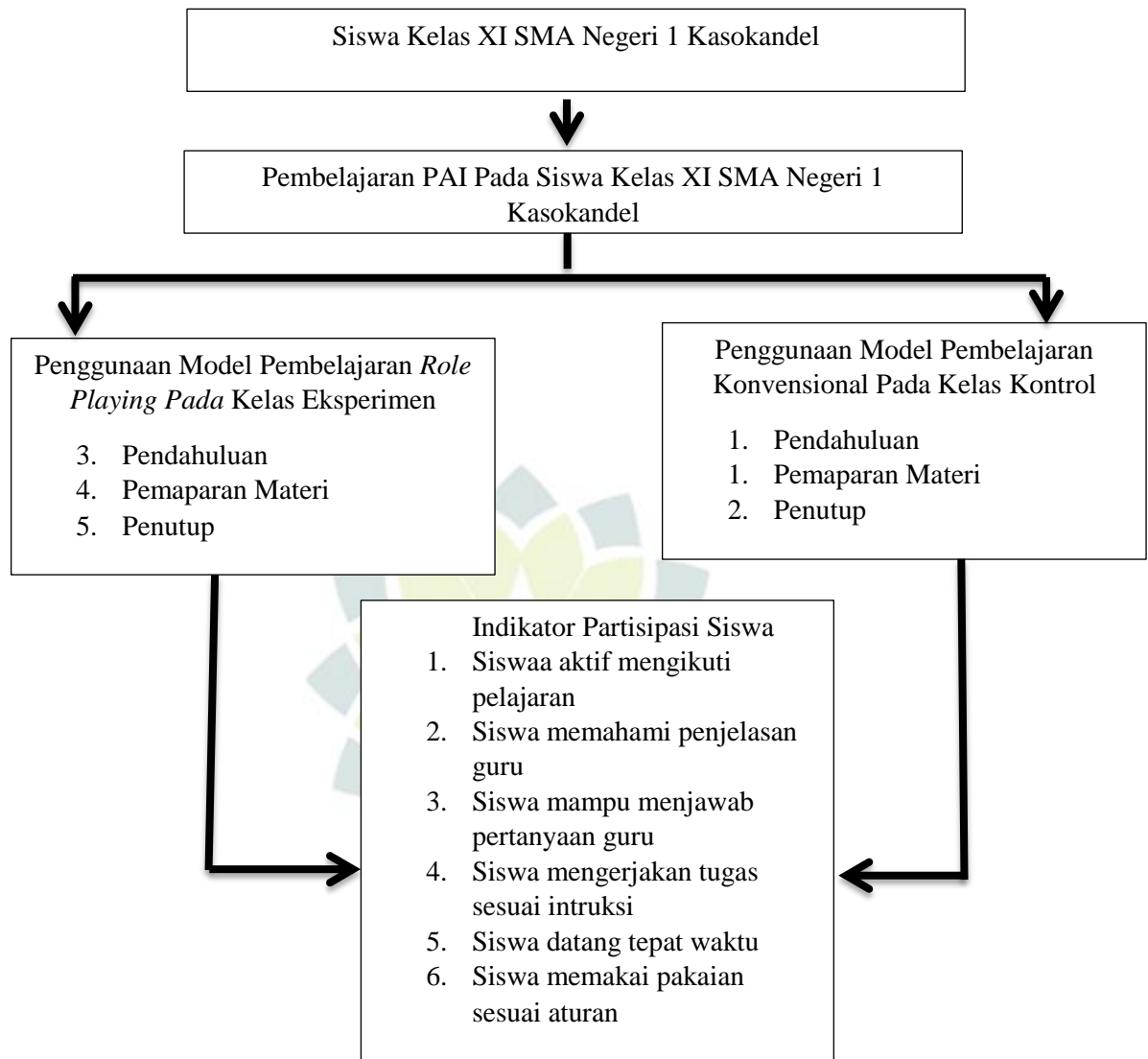


Esensi model pembelajaran *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk (1). Mengeksplorasi perasaan siswa; (2). Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa; (3). Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku; (4). Mengeskplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. (Miftahul Huda, 2017: 115-116)

Peneliti merasa bahwa model pembelajaran *role playing* sesuai jika digunakan dalam menyampaikan materi-materi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Model pembelajaran tersebut memiliki kelebihan diantaranya *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practice* dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari, dan juga memberi gambaran yang jelas pada kekontekstualan materi. (Jumanta Hamdayana,190)

Menurut Shaftels dalam (Bruce Joyce, 2016: 422) langkah-langkah model pembelajaran *role playing* terdiri dari sembilan langkah diantaranya sebagai berikut: (1). Melatih/ memotivasi kelompok; (2). Menyeleksi peserta atau memilih pemeran; (3). Mengatur panggung dan mempersiapkan pengamat; (4). Mempersiapkan pengamat dan mempersiapkan tahapan peranan; (5). Pemeranan; (6). Diskusi dan evaluasi; (7). Pengulangan pemeranan; (8). Diskusi dan mengevaluasi ulang; (9). Berbagi pengalaman dan menggeneralisasi

Dengan demikian jelas bahwa pemilihan model pembelajaran akan terlihat pengaruhnya pada partisipasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam. Pada penelitian ini peneliti menentukan variabel X yaitu pengaruh model pembelajaran *role playing* dan variabel Y yaitu partisipasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.



*Tabel 1 Kerangka Pemikiran Penelitian*

## F. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka peneliti berasumsi bahwa hipotesis yang menjadi jawaban sementara dalam penelitian ini adalah:

“Model pembelajaran *role playing* diduga berpengaruh terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kasokandel Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka”.

## G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun yang menjadi penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dedi Rizkia Saputra. 2015. *Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Kalten*. Penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yaitu 59,64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57,14% dan pada akhir siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 67,86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71,43% dan pada akhir siklus II nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar mencapai 92,2%. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten
2. Wahidatul Rizki Selviana. 2015. *Pengaruh Metode Role playing Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Berbah*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji Mann Whitney U-test diperoleh nilai  $p < 0,05$  yaitu 0,000 diartikan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil uji independent sample T-test diperoleh nilai  $p < 0,25$  yaitu 0,002 diartikan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian angket tanggapan diperoleh persentase rata-rata 91%. Kesimpulannya adalah siswa kelas VII memberikan apresiasi yang sangat baik terhadap penggunaan metode *role playing* pada materi pokok pencemaran lingkungan.
3. Meti Safitri. 2015. *Pengaruh Metode Role playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cempaka Putih I*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $26,545 > 2,074$  rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan, artinya metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Perbedaan dari ketiga penelitian yang relevan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pertama, perbedaan variabel yang digunakan dalam ketiga penelitian yang relevan tersebut. Kedua, pendekatan dan metode penelitian. Ketiga, jenis dan sumber data serta lokasi penelitian. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel X Pengaruh model pembelajaran role playing, dan variabel Y Partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan dalam penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dengan mengambil lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Kasokandel Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka

