

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara luas, pendidikan dimaknai sebagai berbagai proses guna memengaruhi individu maupun kelompok agar mereka dapat berlaku serta melakukan tindakan sepadan akan tujuan yang sebelumnya sudah ditentukan. Proses pendidikan tidak hanya berlangsung melalui instruksi atau bimbingan dari orang lain, tetapi juga dapat terjadi secara otodidak, dimana individu memperoleh pengalaman tentang cara berpikir, bertindak dan bersikap.¹ Proses pendidikan memiliki karakteristik di mana hasil tidak dapat dinikmati secara instan, melainkan perlu waktu yang amat lama. Dengan begitu, adanya upaya dan penerapan sistem yang tepat, cermat dan terorganisir untuk mencapai hasil yang optimal..² Dibekali oleh Allah SWT, manusia memiliki kemampuan berpikir yang unggul dibandingkan makhluk lain. Untuk memaksimalkan potensi akal ini, pendidikan menjadi panduan penting dalam menjalani proses belajar untuk mengembangkan kemampuan akal ini.

¹ Muhammad Hasan dkk., "Landasan Pendidikan," *Penerbit Tahta Media*, 2023, 37.

² Norma Fitria, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin, "Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* Vol. 1, No. 2 (2020): 121.

Negara Indonesia mempunyai arah pendidikan yang diaturkan pada Undang-Undang (UU) Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3, yang menyatakan bahwasanya :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.³

UU tersebut mengemukakan bahwasanya pendidikan tidak hanya ditunjuk kepada kecerdasan akan tetapi juga ditujukan kepada pembentukan akhlak terpuji dan mulia.

Pendidikan agama Islam bagaikan keperluan pokok bagi manusia. Selaku pribadi pedagogis yang terlahir berpotensi untuk dididik dan mendidik, manusia membutuhkan pendidikan agama Islam untuk menjadikannya khalifah di bumi. Hal demikian selaras dengan firman Allah SWT pada Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 78 yang menjelaskan bahwasanya manusia lahir dengan kondisi tidak memahami apapun yaitu:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۖ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Berdasarkan ayat tersebut, tergambar dengan jelas bahwasanya pendidikan merupakan komponen esensial dalam kehidupan manusia. Sekalipun manusia telah mencapai kemandirian, kebutuhan akan pendidikan tidak pernah pupus. Hal

³ Republik Indonesia, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, diundangkan di Jakarta tanggal 8 Juli 2003, Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78

tersebut memperlihatkan bahwasanya pendidikan ialah kebutuhan alami yang melekat pada diri manusia.⁴

Pendidikan agama islam ialah usaha sadar dari pendidik guna membuat persiapan bagi peserta didik supaya paham, yakin, serta melakukan pengamalan ajaran islam dari program pengajaran, bimbingan, atau pelatihan yang sudah ditetapkan guna meraih maksud yang sudah ditentukan.⁵ Melalui pendidikan agama islam, peserta didik dibimbing agar jadi manusia yang sholehah serta sholeh. Hal ini menuntut Pendidikan agama islam untuk terus berkembang dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan.

Pendidikan agama islam memegang peran fundamental terkait mendidik manusia menjadi pribadi yang utuh dan mencapai kesempurnaan diri (insan kamil). Tantangan utama dalam pendidikan islam saat ini adalah mengimplementasikan nilai-nilai agama secara menyeluruh dan komprehensif kepada peserta didik, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan pengetahuan namun menunjukkan mutu akhlak mulia serta keimanan yang tinggi. Hal ini sejalan dengan maksud pendidikan islam, yaitu menjadikan individu berkarakter seimbang, tidak sekadar pada aspek keilmuan serta agama, namun sekaligus akhlak maupun keterampilan.⁶

Menerapkan berbagai nilai ajaran islam pada anak sedini mungkin adalah kunci untuk memupuk internalisasi nilai-nilai tersebut dalam diri mereka. Hal ini

⁴ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Ulama, 2002), 28.

⁵ APPAI Pai, "Pendidikan Agama Islam," *Jurnal*, diakses pada Vol. 18, no. 10 (1997): 66.

⁶ Ade Imelda, "Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 8, no. 2 (2018): 228.

akan mengantarkan mereka pada pemahaman yang benar tentang hakikat diri mereka saat dewasa. Pendidikan agama islam menekankan pentingnya penanaman akhlak mulia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan dengan Allah, manusia dengan manusia serta lingkungan alam.

Kesempurnaan akhlak seseorang tidak dapat diraih tanpa pondasi yang kokoh, yaitu akidah yang kuat. Akidah yang kuat bagaikan benteng yang melindungi anak dari godaan budaya modern yang berpotensi merusak akhlak.⁷

Fenomena kemerosotan moral kian memperhatikan. Nilai-nilai akhlak mulia yang semestinya menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari kini tergeser oleh berbagai tindakan amoral. Perilaku mementingkan diri sendiri dan perbuatan tercela lainnya semakin marak terjadi.

Masalah yang kerap ditemukan pada pendidikan agama islam adalah minimnya variasi metode pembelajaran yang ditetapkan oleh pendidik. Penggunaan metode yang tetap serta berulang bisa membuat kejenuhan untuk peserta didik, sehingga mereka tidak fokus pada penjelasan guru dan berakibat pada daya serap materi pelajaran yang rendah. Selain itu, kurangnya keaktifan peserta didik untuk ikut pada pembelajaran pun menjadi faktor yang memperburuk situasi ini. Dampak situasi tersebut dikhawatirkan bisa berimbas ke perolehan hasil belajar peserta didik, melalui kemungkinan nilai rerata mereka akan berada di bawah standar KKM.

⁷ Dedi Wahyudi, *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya* (Lintang Rasi Aksara Books, 2017), 3.

Kesuksesan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh ketepatan pemilihan metode pembelajaran. Metode pembelajaran bagaikan benang merah yang mengantarkan peserta didik menuju tujuan pembelajaran. Pendidik, khususnya guru agama dalam mata pelajaran akidah, memegang peranan fundamental terkait memberi bimbingan bagi peserta didik menuju pembentukan individu berakhlak mulia. Oleh karena itu, pendidik agama dituntut untuk mampu menyampaikan materi secara ringkas, jelas dan mudah dipahami serta mampu membentuk kondisi pembelajaran yang interaktif sekaligus mengasyikkan untuk peserta didik.

Efektivitas pembelajaran akidah akhlak dapat ditingkatkan melalui implemtasi teknik yang punya daya tarik serta tidak membosankan untuk peserta didik. Merespons permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik, diperlukan langkah strategis untuk meningkatkannya, yaitu melalui penerapan teknik belajar mengajar yang efektif sekaligus tepat. Teknik *role playing* (bermain peran) ialah salah satu strategi yang punya efektifitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait proses belajar mengajar akidah akhlak.

Peneliti menetapkan teknik bermain peran sebagai metode penelitian karena beberapa alasan. Pertama, metode ini menjadi salah satu strategi efektif dalam memaparkan materi pembelajaran. Kedua, metode ini bisa menunjang guru terkait pemaparan materi secara lebih gampang dan menarik. Ketiga, metode ini bisa memberi kondisi belajar yang mengasyikkan sekaligus interaktif untuk peserta didik. Suasana belajar yang kondusif seperti ini mampu meningkatkan semangat peserta didik agar ikut pada program belajar mengajar secara lebih aktif

dan memahami materi dengan lebih baik.⁸ Selanjutnya melalui penerapan metode *role playing* ini pastinya peserta didik tidak mudah merasakan hal bosan ataupun jenuh ketika kegiatan belajar mengajar berjalan, mereka akan terlihat lebih aktif, bahagia, tertarik dan antusias ketika mereka belajar pembelajaran akidah akhlak.

Pada penerapan metode tersebut, peserta didik difokuskan agar semakin aktif sehingga hasil belajarnya terhadap pembelajaran mengalami peningkatan.

Dari penjelasan tersebut maka peneliti tergerak melakukan sebuah penelitian yang mana judulnya adalah “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala”.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat untuk memberikan kejelasan tentang maksud dan cakupan penelitian ini. Oleh karena itu, secara operasional dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh

menurut Hugiono dan Poerwantana adalah suatu dorongan atau daya tarik yang cenderung menghasilkan suatu hasil tertentu. Sementara pandangan

⁸ Mulya Yusnarti dan Lili Suryaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 254.

Badudu dan Zain, pengaruh diartikan sebagai suatu kekuatan yang merangsang perubahan, memiliki kapasitas untuk membentuk atau mengubah hal lain.⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh adalah upaya yang berasal dari suatu hal (benda, orang) yang mempengaruhi karakter, keyakinan ataupun tindakan oleh individu.¹⁰ Artinya, pengaruh mampu membentuk suatu respons, baik dalam segi tindakan maupun suatu kondisi guna menunjang transisi menuju arah yang semakin baik.

Berdasarkan penelitian ini, pengaruh yang diselidiki yaitu pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala. Data dianalisis menggunakan teknik statistik termasuk uji normalitas, uji reliabilitas, perhitungan rata-rata (mean), evaluasi standar deviasi, dan uji t.

2. Metode *role playing*

Metode *role Playing* atau juga dikenal dengan teknik belajar mengajar permainan peran dengan maksud mencari makna jati diri peserta didik serta sebuah upaya untuk menguasai berbagai bahan ajar dengan adanya proses mengembangkan penghayatan maupun imajinasi yang terlaksana secara berkelompok melalui adanya peragaan atau mempertunjukkan skenario yang

⁹ Himmayatul Aliyyah, "Skripsi Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Belajar dan Media Cetak terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran PAI di SMK PGRI 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018, (IAIN Tulungagung, Pendidikan Agama Islam, 2018), 17

¹⁰ "Arti kata pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," diakses 17 Januari 2024, <https://kbbi.web.id/pengaruh>.

sudah dipersiapkan.¹¹ Dalam konteks penelitian ini, metode *role playing* dalam pembelajaran bisa menunjang peserta didik lebih memahami serta menghayati materi pelajaran yang telah disampaikan. Metode ini membuka kemungkinan untuk peserta didik memiliki keaktifan pada kegiatan belajar mengajar, hingga mereka mampu lebih mudah menerima serta menyerap informasi yang disampaikan.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merujuk kepada meningkatnya keterampilan peserta didik sesudah mereka menjalani suatu proses pembelajaran baik secara kuantitatif dan kualitatif. Hamalik menjelaskan bahwasanya apa yang disampaikan oleh Haryono tampak terjadi perubahan perilaku individu bisa diobservasi serta terukur dengan wujud transformasi kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif.

Melalui pembelajaran Akidah Akhlak dari pengaruh penerapan metode *role playing* diharapkan hasil belajar peserta didik kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala dapat mencapai target penguasaan satu kompetensi. Hal ini akan dievaluasi melalui tes objektif berbentuk soal pilihan ganda yang dilakukan pada awal dan di akhir proses pembelajaran.

C. Perumusan Masalah Penelitian

Melalui latar belakang yang sudah teruraikan, penelitian ini menekankan kepada beberapa rumusan penelitian, mencakup:

¹¹ Agus Yulianto dkk., "Pengaruh model *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 99.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala?
3. Mengetahui apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik sesudah diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala.
3. Mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala.

E. Signifikasi Penelitian

Melalui penelitian ini, diharap bisa memperoleh manfaat baik dari segi praktis serta teoritis:

1. Secara Teoritis

Diharap penelitian ini mampu berkontribusi dalam memperkaya perbendaharaan keilmuan, secara khusus di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini pun diharap dapat memberikan masukan yang bernilai untuk kepala sekolah dan pendidik dalam memahami pengaruh teknik *role playing* pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V MIS Sullamutarbiyah kecamatan mekarsari kabupaten barito kuala. Keberhasilan penerapan metode ini sangat bergantung pada proses yang tepat dan terancang dengan matang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penerapan metode baru ini diharap bisa menghadirkan suasana belajar yang segar dan menyenangkan bagi peserta didik, sesuai dengan kecenderungan mereka yang masih menyukai aktivitas bermain. Selain meningkatkan semangat belajar, metode ini juga berpotensi mempercepat proses pemahaman ilmu pengetahuan. Diharapkan dengan penerapan metode baru ini, rasa bosan peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang monoton bisa dikurangi, hingga peserta didik jadi makin aktif sekaligus semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi pendidik

Dijadikan sumber informasi perihal teknik belajar yang efisien dipergunakan pada kegiatan mata pelajaran akidah akhlak untuk mencapai sasaran pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharap mampu memberi kontribusi kepada peneliti dalam memperluas pengalaman maupun wawasan, serta mengembangkan pengetahuan terkait metode *role playing* dan pengaruhnya ppada ada hasil belajar peserta didik, khususnya terkait mata pelajaran akidah akhlak. Penerapan metode *role playing* sebagai bahan ajar diharapkan bisa berkontribusi positif pada proses pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut ini sejumlah temuan penelitian yang terkait tentang metode *role playing* yang peneliti temukan:

1. Penelitian Rafidah mengenai Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Mts DDI Kulo Kabupaten Sidrap memakai teknik kuantitatif yang mana jenis penelitiannya yakni eksperimen serta *quasi eksperimental design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan teknik *role playing* dengan kelas kontrol yang memakai teknik konvensional. Hal pembeda utama penelitian ini ada dalam lokasi dengan desain penelitian, serta instrumen yang dipergunakan.

2. Penelitian oleh Novita Maharani Lubis berjudul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar peserta didik Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) T.A 2018/2019 menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Ditemukan bahwasanya terdapatnya pengaruh sangat signifikan dalam membuat hasil belajar peserta didik meningkat memakai teknik *role playing*. Adapun perbedaannya penelitian ini berfokus kepada mata pelajaran kewarganegaraan (pkn), desain penelitian yang berbeda, lokasi penelitian, serta fokus penelitian.
3. Penelitian Ardian Biantara berjudul skripsi “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada peserta didik Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Menggunakan jenis penelitian eksperimen melalui desain *Quasi Experimental Type Nonequivalent Control Group Design*. Hasilnya memperlihatkan adanya pengaruh bersignifikansi terhadap hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang mendapat perlakuan teknik *role playing* dikomparasikan dengan kelas kontrol yang memakai pembelajaran biasa melalui ceramah bervariasi. perbedaan utama dalam penelitian ini terletak dalam fokus mata pelajaran, desain penelitian, fokus penelitian, teknik analisis dan lokasi penelitian.

G. Hipotesis Penelitian

1. Ha: Ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala
2. H0: Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V MIS Sullamuttarbiyah Kecamatan Mekarsari Kabupaten Barito Kuala.

H. Sistematika Penulisan

Mengacu pada gambaran awal penelitian, penulis menyusun skripsi ini secara sistematis dengan urutan sebagai berikut:

1. Bab I: pendahuluan, dimulai dari latar belakang, definisi operasional, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian serta sistematika kepenulisan.
2. Bab II: berisikan tinjauan teori serta kerangka berpikir.
3. Bab III: metode penelitian yang mencakup jenis serta pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi serta sampel penelitian, data serta sumber data, metode perhimpunan data, alat ukur penelitian, metode analisis data, metode validitas serta reliabilitas data.

4. Bab IV: merupakan hasil penelitian serta pembahasan yang memperlihatkan data hasil penelitian serta data hasil pengujian memakai format tabel maupun teks deskriptif.
5. Bab V: penutup yang berisikan kesimpulan serta saran.