

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat memerlukan perhatian dan kesesuaian dengan situasi dan kondisi serta kepentingan dan kebutuhannya. Pendidikan merupakan sesuatu yang esensial bagi manusia. Melalui pendidikan, manusia bisa belajar menghadapi alam semesta demi mempertahankan kehidupannya. Karena pentingnya pendidikan, Islam menempatkan pendidikan pada kedudukan yang tinggi dalam doktrin Islam. Dalam hal ini ajaran agama khususnya Islam telah menggariskan secara konseptual tentang wajibnya mencari ilmu, dengan ilmu kualitas sumber daya manusia akan bertambah dan terangkat harkat serta derajatnya.

Dalam era industrialisasi, bangsa Indonesia membulatkan tekadnya untuk mengembangkan budaya belajar yang menjadi prasyarat berkembangnya budaya ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, dalam mengembangkan budaya belajar tersebut perlu belajar yang mana dan bagaimana itu diupayakan untuk diwujudkan. Dengan kata lain, persoalan belajar sebagai budaya yang akan dikembangkan, tidak bisa dipisahkan dengan pemaknaan hakikat manusia baik yang belajar maupun yang membelajarkan (Slamet, 2010: 1).

Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh aktivitas pembelajaran dalam belajar hasilnya lebih sering menguntungkan

dan biasanya mudah diamati. Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Situasi ini tidak harus berupa transfer pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah disiapkan (Aunurrahman, 2009: 33).

Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional (Aryati, 2023: 4).

Dalam praktik pembelajaran masalah yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran Agama Islam adalah para pendidik kurang memperhatikan penggunaan model mengajar, masih banyak ditemukan pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga menimbulkan kebosanan peserta didik yang pada akhirnya peserta didik kurang antusias saat memperhatikan materi yang dijelaskan oleh pendidik. Peran seorang pendidik sangat penting dalam proses pendidikan, karena yang bertanggung jawab dalam keberhasilan pendidikan tersebut.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika metode yang digunakan benar - benar tepat, ada keterkaitan antara model pembelajaran dengan proses belajar. Di sini pendidik sangat berperan penting dalam

menjadi fasilitator peserta didik agar dapat tercapai tujuan yang ingin dicapai.

Oleh karena itu, pendidik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus bekerja keras untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan senang, semangat, dan tidak membosankan. Terutama dalam mata pelajaran Agama Islam yang di dalamnya banyak sekali materi tentang Salat Jenazah dan Mengafani.

Di era yang sudah serba maju ini, model pembelajaran sudah sangat banyak, dengan berbagai model pembelajaran yang menarik di dalamnya, salah satunya yang bisa diterapkan adalah model *role playing* (Sobry, 2014: 73).

Model *Role Playing* adalah suatu metode yang bisa dibilang tepat untuk menyampaikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah, khususnya di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali. *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Adapun penerapan metode *role playing* di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali tergolong baik, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam yang telah menerapkan metode *role playing* yang dimulai dari menetapkan topik pada materi praktik mengafani jenazah dan salat jenazah, memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, menetapkan pemain, memberikan kesempatan, simulasi yang dimainkan, siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan, melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, dan terakhir merumuskan kesimpulan.

SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali memiliki 98 siswa. Dari jumlah tersebut, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. KKM yang ditetapkan adalah 71, dan hasil observasi awal menunjukkan bahwa semua siswa memperoleh nilai di atas KKM tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar AI – Islam dan Kemuhammadiyah di SMP Muhammadiyah Program Khusus sudah baik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Pembelajaran *Role Playing* di SMP Muhammadiyah Program Khusus sudah terlaksana dengan baik, karena mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran AI–Islam dan Kemuhammadiyah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tentang Hubungan Penerapan Pembelajaran *Role Playing* Dengan Hasil Belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah Pada Siswa di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026 sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran Al – Islam dan Kemuhammadiyah dan prestasi belajar siswa di sekolah tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan alokasi waktu pembelajaran Al – Islam dan Kemuhammadiyah.
2. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al – Islam dan Kemuhammadiyah di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali tergolong sudah baik.
3. Metode ceramah yang masih dominan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah menjadi hal penting. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada:

1. Penerapan Pembelajaran *Role Playing*.

2. Hasil belajar Mata Pelajaran Al – Islam dan Kemuhammadiyah.
3. Hubungan Penerapan Pembelajaran *Role Playing* Dengan Hasil Belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Al – Islam dan Kemuhammadiyah Siswa Di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana Hasil Belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Adakah Hubungan Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Penerapan Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Al – Islam dan Kemuhammadiyah Siswa Di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026.

2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk Mengetahui Hubungan Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah Pada Siswa Di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali. Khususnya sangat penting dalam menggunakan pembelajaran Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah.
- b. Memperluas wawasan dan memberikan pengalaman baru kepada peneliti agar diharapkan peneliti dapat selalu belajar dari pengalaman yang didapatkan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini:

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan agar mampu melanjutkan perjuangan dalam pendidikan khususnya dalam mendidik dan membimbing

siswa/siswi dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan Pembelajaran *Role Playing*.

- 2) Mengetahui bagaimana perkembangan siswa/siswi setelah diterapkannya Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah.

b. Bagi Orang Tua

- 1) Memotivasi orang tua untuk lebih berperan dalam mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, seperti berdiskusi atau bermain peran bersama anak di rumah.
- 2) Dengan adanya penerapan pembelajaran *Role Playing* siswa/siswi akan meningkatkan hasil belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah.

c. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah Pemahaman Konsep: Pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung melalui peran yang dimainkan membantu siswa memahami nilai-nilai keislaman dengan lebih konkret.
- 2) Meningkatkan Kerja Sama dan Interaksi Sosial.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah Wawasan tentang pembelajaran *role playing*, Penelitian ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Al – Islam dan Kemuhammadiyah.