

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam bidang pendidikan masih menjadi salah satu permasalahan di proses pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran PAI-BP, tantangan tersebut sering kali terlihat, terutama saat metode pembelajaran belum berhasil mendorong aktivitas belajar peserta didik secara aktif dan menyeluruh. Aktivitas belajar adalah segala bentuk keterlibatan atau kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar secara optimal (Sardiman, 2012). Melalui aktivitas belajar yang optimal, peserta didik tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat dalam berpikir, merespon, serta menunjukkan sikap dan tindakan yang mendukung proses belajar.

Berdasarkan studi awal di kelas VII B SMP Plus Al Ghifari ditemukan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP masih tergolong rendah. Sebagian peserta didik aktif bertanya dan berdiskusi, sementara sebagian lainnya cenderung pasif dan hanya mendengarkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang setara. Padahal, capaian pembelajaran PAI-BP menekankan tidak hanya pada pemahaman materi, tetapi juga pembentukan karakter dan kemampuan berkomunikasi yang baik (Kemendikbudristek, 2022).

Aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya mencakup aktivitas fisik seperti bertanya dan berdiskusi, tetapi juga aktivitas mental dan emosional. Aktivitas mental terlihat ketika peserta didik memproses informasi, menganalisis serta menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi. Sementara itu, aktivitas emosional tercermin melalui minat dan keberanian (Herawati, 2023). Oleh karena itu, keterlibatan yang utuh dalam aspek fisik, mental, dan emosional tersebut berperan penting dalam proses internalisasi nilai, sehingga peserta didik tidak hanya memahami ajaran secara kognitif, tetapi juga mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang SMP, PAI-BP mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu kompetensi yang penting dipelajari adalah memahami konsep *rukhsah* dalam Islam. Dalam capaian pembelajaran fase D Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan memahami pengertian *rukhsah*, macam-macam *rukhsah*, serta hikmah di balik diberikannya kemudahan oleh Allah Swt. Materi tentang konsep *rukhsah* dalam Islam akan lebih bermakna apabila disampaikan melalui metode interaktif yang memungkinkan peserta didik mengalami langsung situasi sosial tersebut.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang relevan adalah metode *role playing*. Metode ini melibatkan peserta didik untuk memerankan situasi tertentu sehingga membantu mereka memahami materi melalui pemeranan situasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata (Syarifudin et al., 2010). Penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dapat mendorong aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahmadhani, 2024). Dengan demikian, metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP.

Dalam proses pelaksanaannya agar lebih menarik dan memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh peserta didik, metode *role playing* dapat dipadukan dengan media digital, salah satunya *Duck Hunt Name Picker*. Media ini memungkinkan pembagian peran secara acak sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menumbuhkan antusiasme, serta mendorong keterlibatan seluruh peserta didik (Hanifah & Hafidz, 2025). Kombinasi metode dan media yang bersifat interaktif terbukti mampu memberikan perubahan terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif dan penggunaan media interaktif terbukti memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama. Sebuah studi pada pembelajaran PAI-BP menemukan bahwa implementasi pembelajaran aktif seperti permainan edukatif meningkatkan jumlah peserta didik yang bertanya, menjawab serta ikut berdiskusi secara signifikan (Nurfauzi et al., 2023). Hal ini

menunjukkan bahwa ketika media atau metode pembelajaran mengandung unsur interaktif dan gamifikasi, antusiasme dan aktivitas belajar peserta didik meningkat. Dengan demikian, kombinasi media digital dengan metode *role playing* berpeluang besar untuk memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP, agar pembelajarannya bukan hanya berjalan, tetapi juga menghasilkan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran dan berkembang karakternya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP. Penelitian ini diharapkan dapat menemukan keunggulan metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap aktivitas belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penggunaan metode *role playing* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI-BP pada kelas VII SMP Plus Al Ghifari?
2. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI-BP pada kelas VII SMP Plus Al Ghifari?
3. Bagaimana pengaruh metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI-BP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penggunaan metode *role playing* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI-BP pada kelas VII SMP Plus Al Ghifari.

2. Aktivitas belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI-BP pada kelas VII SMP Plus Al Ghifari.
3. Pengaruh metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI-BP.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan dengan adanya hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan kontribusi bagi penerapan teori pembelajaran aktif, khususnya terkait pengaruh metode *role playing* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI-BP, serta memperkaya kajian literatur tentang penggunaan media digital interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam aktivitas belajar melalui penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan seluruh peserta didik. Metode *role playing* yang dipadukan dengan media digital *Duck Hunt Name Picker* memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan simulasi dan permainan pemilihan nama secara acak.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memvariasikan strategi pembelajaran agar lebih inovatif, interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta memperoleh alternatif metode pembelajaran aktif yang efektif dan menarik, yaitu metode *role playing* berbantu media digital interaktif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian baru terkait metode *role playing*, gamifikasi, media digital interaktif dan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP merupakan faktor penting untuk mencapai tujuan pembentukan karakter dan internalisasi nilai (Sardiman, 2012). Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran agama yang menggunakan pendekatan kontekstual dan media interaktif mampu memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik (Nurfauzi et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik berpengaruh terhadap kebermaknaan pembelajaran, baik secara kognitif maupun afektif. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang secara sistematis dapat memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Aktivitas belajar peserta didik dalam penelitian ini dimaknai sebagai keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keterlibatan tersebut tampak melalui aktivitas bertanya, menjawab, berdiskusi, serta kemampuan menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi (Sardiman, 2012). Aktivitas belajar tidak hanya menunjukkan kehadiran secara fisik, tetapi juga kesediaan untuk berpikir, merasakan, dan berinteraksi dalam pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas belajar tersebut secara terarah dan menyeluruh.

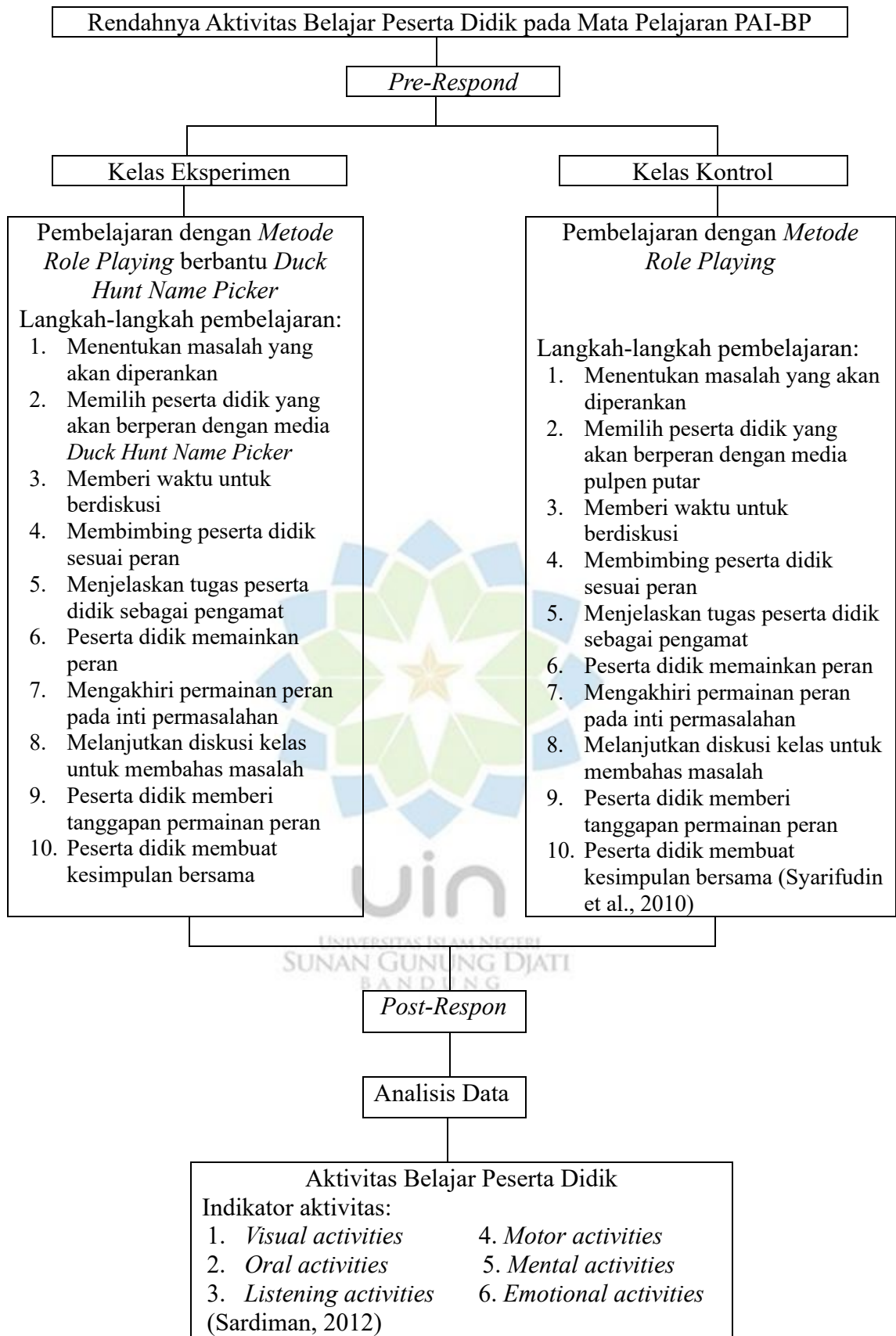
Metode *role playing* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang berpotensi memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik. *Role playing* melibatkan peserta didik dalam pemeranan situasi tertentu untuk memahami materi melalui pemeranan situasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata (Syarifudin et al., 2010). Melalui pemeranan tersebut, peserta didik terlibat secara kognitif, afektif dan psikomotor sehingga pembelajaran menjadi

lebih hidup dan bermakna. Dengan demikian, metode *role playing* relevan diterapkan dalam pembelajaran PAI-BP.

Peggunaan metode *role playing* dapat diperkuat dengan media interaktif yang mendukung pemerataan kesempatan tampil. Penelitian tentang gamifikasi menunjukkan bahwa unsur pemilihan acak dan interaktivitas mampu meningkatkan frekuensi aktivitas belajar peserta didik (Mursalin et al., 2024). Media *Duck Hunt Name Picker* memberikan kesempatan yang adil melalui pemilihan nama secara acak sehingga mengurangi dominasi peserta didik tertentu. Oleh karena itu, kombinasi *role playing* dan media tersebut diprediksi dapat memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik secara lebih optimal.

Aktivitas belajar dalam penelitian ini diukur melalui indikator *Visual activities*, *Motor activities*, *Oral activities*, *Mental activities*, *Listening activities*, dan *Emotional activities* (Sardiman, 2012). Keterlibatan dalam kegiatan bermain peran memungkinkan munculnya aktivitas tersebut secara bersamaan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* diprediksi dapat memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan membandingkan kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker*; sedangkan kelas kontrol menggunakan *role playing* tanpa media tersebut. Pengukuran aktivitas belajar dilakukan melalui angket *pre-respond* dan *post-respond* untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar antara kedua kelas. Adapun skema kerangka berpikirnya sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu “*hypo*” yang artinya di bawah dan “*thesa*” yang artinya kebenaran. Jadi, hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia dari hipotesa berkembang menjadi hipotesis (Arikunto, 2014). Hipotesis ini masih memerlukan pembuktian melalui pengumpulan data empiris untuk mengetahui kebenarannya jika hasil pengujian mendukung hipotesis tersebut, maka hipotesis dapat diterima dan menjadi dasar bagi penarikan kesimpulan ilmiah.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Terdapat pengaruh yang signifikan pada aktivitas belajar peserta didik setelah penerapan metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* dalam pembelajaran PAI-BP”.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian berfungsi sebagai landasan ilmiah untuk memperkuat posisi penelitian ini, serta menunjukkan kesenjangan (*research gap*). Berbagai penelitian yang relevan telah mengkaji penggunaan metode pembelajaran aktif, peran media digital interaktif. Penelitian-penelitian terdahulu tentang metode *role playing* antara lain:

1. Neti Herawati yang dipublikasikan dalam *repository* IAIN Metro tahun 2023 pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di MTs Al-Hikmah Batanghari”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, yang terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini menegaskan bahwa metode *role playing* tidak hanya

berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong keaktifan dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran (Herawati, 2023).

2. Maitri Rahmadhani di Jurnal Aptana: Jurnal Ilmu dan Humaniora tahun 2024 pada STKIP Al Maksum yang berjudul “*Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Inggris*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui metode *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa berada pada kategori cukup aktif, kemudian meningkat pada siklus II menjadi kategori aktif. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata persentase peningkatan dari siklus I dan siklus II adalah 36,68%. Penelitian ini menegaskan bahwa metode *role playing* berdampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Rahmadhani, 2024).
3. Ati Astuti Taka. JIMR: *Journal Of International Multidisciplinary Research* tahun 2022 yang berjudul “*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII 1 di SMP Negeri 2 Tomia, Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara Tahun Ajaran 2019/2020*”. Penelitian ini menitikberatkan pada penerapan metode *role playing* dalam pengelolaan kelas untuk meningkatkan aktivitas belajar di SMP Negeri 2 Tomia. Melalui Penelitian Tindakan Kelas, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu membuat peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 24 dengan pencapaian rata-rata sebesar 0,89%. Metode pembelajaran *role playing* dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meningkat tinggi (Taka, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian Herawati (2023), Rahmadhani (2024), dan Taka (2020) sama-sama membuktikan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Namun, ketiga penelitian tersebut masih menerapkan metode *role playing* secara konvensional tanpa memanfaatkan media digital interaktif yang dapat menunjang pemerataan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian Herawati (2023) dan Taka (2022) lebih berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan Rahmadhani (2024) meneliti pada pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, meskipun terjadi peningkatan aktivitas belajar pada setiap siklus atau setelah perlakuan, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan unsur gamifikasi atau media berbasis teknologi seperti *Duck Hunt Name Picker* yang berpotensi mengurangi dominasi peserta didik tertentu dan memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi. Lebih lanjut, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan metode *role playing* berbantu media interaktif dalam konteks PAI-BP, yang menuntut keterlibatan fisik, mental, dan emosional dalam proses internalisasi nilai-nilai keagamaan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji pengaruh metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI-BP.