

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah garda depan kemajuan suatu negara. Melalui pendidikan, manusia akan memiliki berbagai pengetahuan, kreativitas, dan cara berpikir yang berkualitas tinggi, dan pada akhirnya akan menghasilkan pekerjaan dan budaya yang baik. Pendidikan yang bermutu harus didukung oleh semua aspek pendidikan yang bermutu. Isi pendidikan disini memasukkan siswa sebagai masukan asli (raw input), yang akan dikembangkan melalui pendidikan, tujuan pendidikan, materi, metode, strategi dan evaluasi pendidikan.

Dalam pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 diungkapkan terkait sistem pendidikan nasional memiliki tujuan untuk memperkuat kemampuan, memupuk moral bangsa, dan membentuk akhlak yang berbudi tinggi. Pendidikan itu dibentuk untuk mengoptimalkan potensi siswa, menjadikan mereka individu yang beriman, takwa kepada Allah SWT, berakhlaq mulia, berilmu, mandiri, dan memiliki tanggun jawab dalam kehidupan.<sup>1</sup>

Proses belajar di sekolah menjadi inti dari perjalanan pendidikan. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada kualitas pengalaman belajar siswa. Jika siswa kehilangan minat belajar, maka hasil belajar tidak akan optimal. Belajar adalah upaya seseorang untuk mengalami perubahan perilaku menyeluruh, sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungannya.

---

<sup>1</sup> Permen PUPR, Undang-Undang Nasional (SISDIKNAS) UU No. 20 Tahun 2003, (Yogyakarta, Indonesia: Dharma Bakti 2005), hal. 8.

Perubahan perilaku dalam konteks belajar mencakup ciri-ciri seperti kesadaran, sifat positif dan aktif, bukan bersifat sementara, tujuan dan terarah, serta melibatkan seluruh aspek perilaku.<sup>2</sup> Maka selama masa sekolah, siswa perlu mendapatkan pengalaman belajar yang baik untuk menunjang pendidikan mereka. Kegiatan belajar juga menjadi elemen kunci selama proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana siswa mengalami proses belajar. Ketika siswa kekurangan motivasi, hasil belajarnya tidak akan mencapai tingkat optimal.<sup>3</sup>

Dalam perspektif Islam, Allah SWT memerintahkan manusia untuk terus belajar dan mengajarkan ilmu. Hal ini sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Mujadilah: 11 yang menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.<sup>4</sup> Dengan demikian, belajar bukan hanya kewajiban duniawi tetapi juga bernalih ibadah.

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar adalah minat. Minat merupakan kecenderungan perhatian yang kuat terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu, yang mendorong seseorang untuk melakukannya dengan rasa senang. Hurlock dalam Syah menyoroti bahwa minat sendiri bukan hanya sebagai sumber motivasi, tetapi juga sebagai pendorong yang mendorong seseorang untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan mereka.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Slameto, Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 3.

<sup>3</sup>Ega Novia Amanda, Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mts Al-Hikmah Bandar Lampung (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), hal. 1

<sup>4</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

<sup>5</sup> Mushibin Syah, Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2001), h.130.

Seperti halnya pada proses pembelajaran, siswa yang merasakan dorongan dan kegembiraan cenderung terus termotivasi untuk belajar dengan tekun.

Minat memiliki pengaruh besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik bagi siswa.<sup>6</sup> Pada dasarnya minat sebagai penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu yang ada di luar diri. semakin kuat hubungan tersebut makan semakin besar juga minatnya. dan pembelajaran merupakan suatu usaha untuk menimbulkan kondisi-kondisi sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan lingkungannya, termasuk guru dan alat pembelajaran sampau tercapai tujuan dari pembelajaran yang ditentukan. Oleh karena itu, peran minat belajar menjadi variabel penting (variabel Y) yang menentukan keberhasilan proses Pendidikan di sekolah.

Fenomena rendahnya minat belajar siswa saat ini semakin terlihat nyata, terutama pada era digital. Banyak siswa lebih tertarik pada gawai, media sosial, dan hiburan daring dibandingkan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan dan motivasi internal untuk belajar menurun secara signifikan.<sup>7</sup> Kondisi ini menyebabkan konsentrasi siswa melemah, antusiasme belajar menurun, dan prestasi akademik tidak berkembang secara optimal.

Fenomena serupa juga ditemukan pada banyak lembaga pendidikan, di mana guru menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan siswa dalam

---

<sup>6</sup> Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

<sup>7</sup> Pratiwi, D.. *Pengaruh Media Digital terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah*. Jurnal Pendidikan Nusantara, 2021, Vol. 5, No.2, 112–121.

proses pembelajaran. Selain kurangnya variasi metode pembelajaran, faktor lingkungan sosial, beban tugas, hingga kejemuhan akibat pola belajar yang monoton turut memperkuat rendahnya minat belajar tersebut.<sup>8</sup> Penurunan minat belajar ini bukan hanya berdampak pada hasil belajar jangka pendek, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan karakter, kedisiplinan, serta kemandirian siswa dalam jangka panjang.<sup>9</sup>

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Islam Terpadu Nurul Fikri Tulungagung menunjukkan adanya beberapa permasalahan terkait rendahnya minat belajar siswa. Hal ini tampak dari kurangnya antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang berimplikasi langsung terhadap capaian prestasi belajar. Peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya prestasi tersebut erat kaitannya dengan masih minimnya minat belajar siswa. Kesimpulan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa suasana pembelajaran di kelas sering terasa membosankan, monoton, dan kurang bervariasi dalam metode penyampaian materi. Kondisi tersebut membuat siswa cepat kehilangan fokus dan motivasi belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya serius dari pihak guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, misalnya dengan menerapkan metode yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa, agar minat belajar dapat ditingkatkan secara optimal di SMP Islam Terpadu Nurul Fikri Tulungagung.

---

<sup>8</sup> Wulandari, F. *Faktor Penyebab Menurunnya Minat Belajar pada Peserta Didik*. EduScience Journal, 2022. Vol. 3, No.1, 77–86.

<sup>9</sup> Setiawan, A.. *Peran Minat Belajar dalam Pembentukan Karakter dan Motivasi Akademik*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2019, Vol.10, No.2, 65–74.

Salah satu strategi yang dianggap mampu meningkatkan minat belajar adalah teknik *Role Playing* (bermain peran). Teknik ini merupakan variabel X dalam penelitian karena berkaitan langsung dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru untuk mendorong keterlibatan siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup, kreatif, dan menyenangkan.

Blatzer dalam Minsyar menjelaskan bahwa melalui bermain peran, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan ke dalam tindakan, mengembangkan kreativitas, serta menemukan solusi atas suatu masalah.<sup>10</sup> Adapun penelitian Basri, yang bejedul penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, yaitu adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga II sebesar 20,0%. Penggunaan model *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak.<sup>11</sup> Hal ini menunjukkan bahwa Teknik *Role Playing* (variabel X) memiliki hubungan yang erat dan potensial dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa (variabel Y).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka terdapat keterikatan langsung antara penggunaan Teknik *Role Playing* (Variabel X) dengan peningkatan minat belajar siswa (Variabel Y). oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang

---

<sup>10</sup> Marfany Minsyar, Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Kependidikan Antar Siswa, (Siliwangi, 2018), hal. 66.

<sup>11</sup> Hasan Basri, Penggunaan Metode *Role Playing* Unutuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang. (Skripsi Universitas Riau, 2017), hal.5.

berjudul “**Pengaruh Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMP Nurul Fikri Sendang Tulungagung”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh dari teknik *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa di SMP Nurul Fikri Tulungagung? ”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari teknik *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar di SMP Nurul Fikri Tulungagung

## **D. Hipotesis Penelitian**

Ho : Teknik *Role Playing* tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa SMP Nurul Fikri Tulungagung.

Ha : Teknik *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa SMP Nurul Fikri Tulungagung.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk bahan masukan dan sumbangan pemikiran yang akan menambah wawasan di bidang bimbingan dan konseling, khususnya dalam membimbing dan

mengajar siswa yang memiliki minat belajar yang rendah agar nantinya dapat memahami pelajaran yang sedang berjalan secara maksimal.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini selain memiliki manfaat teoritis juga memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

### a. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik terbaru *Role Playing* untuk menarik minat para siswanya.

### b. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur suatu kemampuan peneliti selanjutnya dalam memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing* sehingga dalam melakukan penelitian dapat optimal dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

## F. Asumsi dan Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi yang sama dengan anggapan dasar yaitu sebagai tolak pemikiran yang dapat diterima keberadaannya oleh peneliti. Asumsi penelitian tersebut antara lain:

1. Terdapat siswa yang tidak memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung.
2. Selain itu, siswa SMP Nurul Fikri Sendang Tulungagung tidak mempunyai minat belajar.

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis batasi pada penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SMP Nurul Fikri Sendang Tulungagung.

## G. Pengasan Variabel

Untuk memudahkan dalam memahami judul dari penelitian serta untuk menghindari kesalahpahaman pada judul penelitian “Pengaruh Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMP Nurul Fikri Sendang Tulungagung” maka penulis perlu mendefinisikan beberapa variabel yang terkandung dalam judul tersebut antara lain yaitu:

### 1. *Role Playing*

*Role Playing* merupakan suatu pendekatan bermain peran yang diterapkan dengan menyatukan siswa dalam kelompok-kelompok untuk menggambarkan tokoh-tokoh dalam konteks kepahlawanan atau patriotisme sehari-hari. Proses ini menciptakan sebuah lingkungan belajar yang interaktif, dimana siswa terlibat secara aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Melalui bermain peran, minat belajar siswa ditingkatkan, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar mereka.

Tahapan teknik *Role Playing* adalah sebagai berikut: (a) Persiapan atau pemanasan, (b) Memilih pemain (partisipan), (c) Menata panggung (ruang kelas), (d) Menyiapkan pengamat (observer), (e) Memainkan peran, (f)

Diskusi dan evaluasi, (g) Bermain peran ulang, (h) Diskusi dan evaluasi kedua, (i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.<sup>12</sup>

## 2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang berasal murni dari dirinya sendiri. Minat belajar ini dapat dipengaruhi oleh banyak faktor seperti faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri atau lingkungannya.<sup>13</sup>

Minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri yaitu: (a) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus. (b) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya. (c) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati. (d) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya (e) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Hamzah Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 46.

<sup>13</sup> Suryabrata, S. *Psikologi pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2019).

<sup>14</sup> Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 57