

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan di era globalisasi dan revolusi industri 4.0 menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran. Di era revolusi industri keempat yang berlangsung di abad ke-21, yang mencakup pembelajaran yang dikenal sebagai abad ke-21. Pada abad ke 21 tidak hanya mengandalkan pengetahuan tetapi keterampilan ikut berperan dalam pembelajaran abad 21. Keterampilan merupakan komponen penting yang dibutuhkan dalam berbagai bidang di kehidupan. Sistem pembelajaran di abad 21 ini sebenarnya bukan lagi berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada peserta didik hal ini bertujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan dalam kecakapan berpikir dan belajar di abad 21 ini atau yang dikenal dengan istilah “The 4C Skills” yang dirumuskan oleh *framework patnership of 21 century Skills* dalam(Mardhiyah et al., 2021) meliputi *Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*.

Penguasaan keterampilan 4C menjadi kunci agar siswa tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, tetapi juga dapat menyelesaikan masalah, berinovasi, dan berinteraksi secara efektif di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Pendidikan yang hanya berfokus pada aspek kognitif atau penguasaan materi sudah tidak lagi memadai; siswa perlu dibekali dengan soft skills yang relevan agar siap menghadapi kompleksitas kehidupan modern dan dunia kerja masa depan(Hermansyah & Muslim, 2020).

Di bidang Pendidikan Indonesia, khususnya Pendidikan Vokasi yang memiliki kurikulum yang ditetapkan agar lulusannya dapat dipersiapkan secara profesional memasuki dunia kerja baik di dunia usaha maupun dunia industri. Meski dibekali dengan keterampilan dan dukungan materi sesuai spesialisasinya masing-masing, namun tidak semua lulusan Pendidikan vokasi ini terjun dunia kerja, bahkan masih banyak siswa yang tetap menganggur setelah lulus sekolah. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id, 2025) Pendidikan yang menempati posisi angka

pengangguran tertinggi yaitu SMA kejuruan sebesar 9,01%. Hal ini mungkin disebabkan oleh penekanan utama kurikulum sekolah kejuruan yang lebih mengutamakan pengembangan keterampilan keras (hard skill), sementara penilaian dan pengembangan keterampilan lunak (soft skill) sering diabaikan. Ketidacukupan dalam keterampilan lunak menjadi salah satu faktor yang membatasi kapasitas yang dimiliki oleh para lulusan tersebut, sehingga menghambat integrasi mereka ke dalam pasar tenaga kerja (Elfajry et al., 2024). Dan karena ini membuat keterampilan 4C perlu diteliti lebih dalam untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa yang bisa melalui salah satu mata Pelajaran yang ada di pendidikan vokasi yaitu pendidikan agama.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa beragama Islam di sekolah, mulai dari tingkat SD, SMP, hingga SMA/SMK. Mata Pelajaran PAI memainkan peran penting dalam perkembangan sosial, intelektual dan emosional siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK, masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan minim kolaborasi (Soraya & Hamdani, 2024). Hal ini berdampak pada rendahnya penguasaan keterampilan 4C, padahal PAI memiliki potensi besar untuk menanamkan nilai-nilai dan keterampilan tersebut melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Kondisi ini diperkuat oleh data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2021 yang menyebutkan bahwa kompetensi pendidik dalam mendukung pembelajaran berkualitas masih belum merata di seluruh Indonesia. Akibatnya, kualitas pembelajaran, termasuk pengembangan keterampilan abad ke-21, belum optimal di banyak satuan pendidikan, terutama di tingkat SMK yang memiliki tantangan tersendiri dalam membekali siswa agar siap menghadapi dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat.

Dalam konteks inilah, model pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) hadir sebagai salah satu alternatif inovatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut (Laliyah, 2020). Model *Market Place Activity* (MPA) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan kolaborasi siswa dalam mencari, menjawab, dan menyampaikan informasi dari berbagai sumber, dengan suasana permainan yang mendorong kerja tim dan kecepatan (Mukhlis & Yunus, 2022). Karakteristik dari model pembelajaran ini adalah siswa secara aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan dari satu kelompok ke kelompok lainnya. Istilah yang digunakan untuk model ini adalah saling belanja atau "jual beli" (Firdaus et al., 2023). Aktivitas ini mendorong pola pikir kritis (*critical thinking*) melalui proses tanya jawab dan diskusi, menumbuhkan kreativitas (*creativity*) dalam menyusun dan menyampaikan informasi, melatih kerja sama tim (*collaboration*) dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi (*communication*) melalui interaksi antar kelompok. Dengan demikian, *Market Place Activity* memberikan ruang belajar yang kaya akan pengalaman kolaboratif dan reflektif yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan keterampilan abad ke-21. Model pembelajaran MPA ini memiliki tujuan untuk membangun karakter siswa yang bertanggung jawab dalam membuat karya dan mempertahankannya, membangun kemandirian dan kepercayaan diri, keterampilan dalam berkelompok, maupun kerjasama dan saling menerima umpan balik dalam kelompok (Nuraini Ummi, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas X SMKN 45 Jakarta bahwa dalam proses pembelajaran PAI menggunakan model pembelajaran konvensional dengan cara ceramah dan dengan presentasi tiap kelompok. Walaupun pembelajaran dilakukan dengan presentasi kelompok, kenyataannya belum mampu memaksimalkan keterampilan 4C siswa. Terlihat dari keterampilan 4C siswa di SMKN 45 Jakarta dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang dimana siswa masih kesulitan dalam mengajukan pertanyaan, jika diberi pertanyaan siswa cenderung melihat jawaban melalui bukunya, jika guru memberikan

pertanyaan siswa masih bingung dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa juga kurang kreatif dalam proses pembelajaran, siswa kurang memberikan ide yang berbeda dari teman-teman lainnya. Komunikasi siswa masih cukup rendah, masih banyak siswa yang hanya mendengarkan saja, malu untuk menyuarakan pendapatnya dan hanya mengeluarkan suara ketika ditanya saja. Pada saat proses pembelajaran, terdapat siswa yang kurang memperhatikan selama pembelajaran berlangsung seperti asik dengan dunianya sendiri, kurang bersikap menjalin kerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas dengan teman kelompoknya.

Dengan begitu, penggunaan model pembelajaran *Market Place Activity* menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Dikarenakan model ini mengedepankan interaksi sosial dan pengalaman langsung, di mana siswa berperan aktif dalam kegiatan yang menyerupai pasar. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar tentang nilai-nilai agama, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi dalam kelompok, dan berkreasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan model MPA dalam meningkatkan aktivitas, hasil belajar, dan minat siswa pada pembelajaran PAI. Diantaranya, penelitian di SMPN 2 Karang Tengah Cianjur yang dilakukan oleh (Khoridah, 2023) menunjukkan bahwa MPA dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aktivitas belajar, mentransfer pengetahuan, berpikir kritis, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian lain di Madrasah Aliyah Al-Hikmah Aceh Tamiang yang dilakukan oleh (Sulaiman W. & Ismail, 2023) juga menemukan bahwa MPA mampu meningkatkan keaktifan, membentuk karakter seperti rasa tanggung jawab, dan membuat siswa lebih berani bertanya serta mengemukakan pendapat. Selain itu, penelitian di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan yang dilakukan oleh (Laliyah, 2020) membuktikan bahwa penerapan MPA secara signifikan meningkatkan minat belajar PAI, dengan pengaruh sebesar 51,8% terhadap peningkatan minat siswa. Model

ini juga membuat siswa merasa lebih senang, tidak bosan, aktif, serta mampu membangun kreativitas dan kebebasan berekspresi dalam pembelajaran. Dan dalam penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada peningkatan hasil belajar akademik tanpa secara spesifik meneliti dampak MPA terhadap keterampilan 4C siswa, penelitian yang ada sering kali dilakukan di tingkat pendidikan dasar atau menengah umum, sementara penelitian ini di lingkungan pendidikan kejuruan di SMKN 45 Jakarta, dan meskipun beberapa studi menunjukkan bahwa MPA dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, belum ada penelitian yang secara komprehensif mengevaluasi pengaruhnya terhadap pengembangan keterampilan 4C dalam konteks pembelajaran PAI.

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dituliskan, peneliti memiliki minat untuk melakukan studi lebih mendalam dengan eksperimen mengenai pengaruh model pembelajaran *Market Place Activity* terhadap peningkatan keterampilan 4C siswa kelas X, dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Market Place Activity terhadap Peningkatan Keterampilan 4C dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 45 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan presentasi kelompok, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Penguasaan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) siswa masih rendah.
3. Siswa kurang termotivasi dan kurang memperhatikan pembelajaran.
4. Kurangnya variasi model dan metode pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan suasana kelas menjadi monoton.

5. Keterampilan *soft skill*, khususnya 4C, belum menjadi fokus utama dalam pembelajaran, padahal hal ini sangat dibutuhkan untuk kesiapan siswa menghadapi dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat di era modern.
6. Tingginya angka pengangguran lulusan SMK.
7. Model pembelajaran yang digunakan belum mampu menumbuhkan kepercayaan diri, kemandirian, dan kemampuan siswa untuk bekerja sama serta menerima umpan balik dalam kelompok.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang telah ditemukan, untuk memfokuskan pembahasan penelitian ini, peneliti membatasi masalah dengan mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *market place activity* dalam meningkatkan keterampilan 4C peserta didik, yang akan dilakukan penelitian eksperimen pada peserta didik kelas X di SMKN 45 Jakarta Pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi “Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa)”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas X SMKN 45 Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *market place activity*?
2. Adakah pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *market place activity* dalam meningkatkan keterampilan 4C peserta didik pada materi PAI di kelas X SMKN 45 Jakarta?
3. Bagaimana keterampilan 4C siswa pada Pelajaran PAI di kelas X SMKN 45 Jakarta setelah menggunakan model pembelajaran *market place activity*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dibataskan dan dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran PAI kelas X di SMKN 45 Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *market place activity*.
2. Mengetahui keterampilan 4C siswa pada Pelajaran PAI di kelas X SMKN 45 Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *market place activity*.
3. Menganalisis pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *market place activity* terhadap keterampilan 4C peserta didik SMKN 45 Jakarta dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun dibuatnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pada manfaat teoritis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang teori model pembelajaran *market place activity* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan memperkaya literatur tentang model pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 yaitu keterampilan *critical thinking, creativity, collaboration, and communication* (4C).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah untuk diterapkannya model *market place activity* secara berkala sebagai salah satu model yang berpengaruh terhadap keterampilan 4C siswa serta untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi kepada guru dalam pembelajaran PAI dengan

mengintegrasikan model pembelajaran *market place activity* untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan 4C.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti jika sudah menjadi guru di sekolah untuk menggunakan model *market place activity* pada tujuan meningkatkan keterampilan 4C siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang model pembelajaran *market place activity* atau keterampilan 4C.

