

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI AKHLAK TERPUJI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN PADA SISWA

Hartati Pakaya

MIS Al-A'raf Dambalo

Email: hartatipakaya707@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah minat belajar siswa pada materi akhlak terpuji dapat ditingkatkan melalui teknik bermain peran pada siswa Kelas VI MIS Al-A'raf Dambalo. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subyek penelitiannya adalah siswa di kelas VI MIS AL-A'RAF Dambalo. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik bermain peran terbukti berdampak baik bagi siswa serta dapat meningkatkan keaktifan belajar dengan presentase keaktifan belajar yang terus berkembang dan meningkat. Pada Pra Siklus siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah 11 siswa dengan presentase 70,29%. Kemudian pada siklus 1 kriteria ketuntasan minimal adalah 11 siswa dengan presentase 74,11%. Sedangkan pada siklus II dimanseluruh siswa yang berjumlah 11 siswa dengan presentase 100% mampu mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kata Kunci : minat belajar, teknik bermain peran

ABSTRACT

This study aims to determine whether students' learning interest in commendable moral material can be increased through role-playing techniques in Class VI students of MIS Al-A'raf Dambalo. Research includes the type of Classroom Action Research (Classroom Action Research). The subjects of his research were students in class VI MIS Al-A'raf Dambalo. Data collection techniques use tests, observation and documentation. The results of the study obtained in the implementation of learning activities carried out using role-playing techniques are proven to have a good impact on students and can increase learning activity with a percentage of learning activity that continues to grow and increase. In the Pre-Cycle students reached the minimum completeness criteria of 11 students with a percentage of 70.29%. Then in cycle 1 the minimum completeness criteria are 11 students with a percentage of 74.11%. Meanwhile, in the second cycle, all 11 students with a percentage of 100% were able to get scores above the Minimal Completeness Criteria (KKM).

Keywords: learning interest, role-playing techniques

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah taraf dalam perubahan tingkah laku dan sikap individu atau kelompok dalam usaha untuk mempengaruhi pendewasaan dalam upaya yaitu pengajaran dan penelitian. Pendidikan dalam arti luas sebagai usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan dan arahan dalam kegiatan proses pembelajaran, pengajaran atau latihan yang berlangsung selama di kelas atau di luar lingkungan kelas sepanjang hidup untuk

mempersiapkan dan membentuk generasi yang dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan secara baik untuk masa depan yang akan datang. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses membentuk siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu (mentransformasikan ilmu). Pendidikan memiliki kedudukan yang penting disamping mentransformasikan ilmu juga dapat membentuk karakter siswa.

Guru seharusnya menciptakan keinginan dalam diri siswa untuk belajar dengan lebih giat. Tugas guru dalam pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian informasi kepada peserta didik, namun guru memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai karakteristik agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Dalam pada itu, guru dituntut memahami berbagai teknik dan model pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing peserta didik secara optimal, selain itu juga untuk memunculkan minat atau merangsang siswa untuk belajar lebih giat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasinya dalam suatu aktivitas.

Upaya meningkatkan hasil belajar perlu dikembangkan penyempurnaan Materi akhlak terpuji ini menjadi pembantu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Salah satu contoh materi akhlak terpuji seperti kreatif, ikhlas, rendah hati, dan tidak sombong. Menyadari betapa pentingnya peran materi akhlak bagi kehidupan umat manusia, maka internalisasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pendidikan akhlak diberikan dengan mengikuti tuntutan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari adalah Aqidah Akhlak. Aqidah adalah kumpulan keyakinan yang berarti tidak ada keraguan di dalamnya, akhlak adalah suatu tingkah laku yang mendasari seseorang untuk melakukan keinginan secara sadar untuk melakukan suatu perbuatan. Jadi menurut peneliti aqidah akhlak adalah keyakinan yang baik untuk mendorong atau mendasari seseorang berperilaku yang baik. Dengan mempunyai dasar tingkah laku yang baik maka akan tercipta pembiasaan akhlak yang terpuji yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari entah di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat dalam berbagai aspek. Aqidah dan akhlak merupakan satu kesatuan yang erat kaitannya. Aqidah yang kuat dapat mencerminkan perilaku yang terpuji dan sebaliknya. Islam mengatur bahwa aqidah akhlak tidak terlepas hubungan manusia dengan Allah akan tetapi juga meliputi hubungan manusia dengan manusia atau dengan alam sekitar karena Islam adalah rahmatan lil alamin. Jika hubungan tersebut dapat digunakan dalam kehidupan secara baik maka penerapan yang hakiki pada aqidah akhlak dalam kehidupan akan berdampak baik dalam kehidupan dunia dan akhirat.

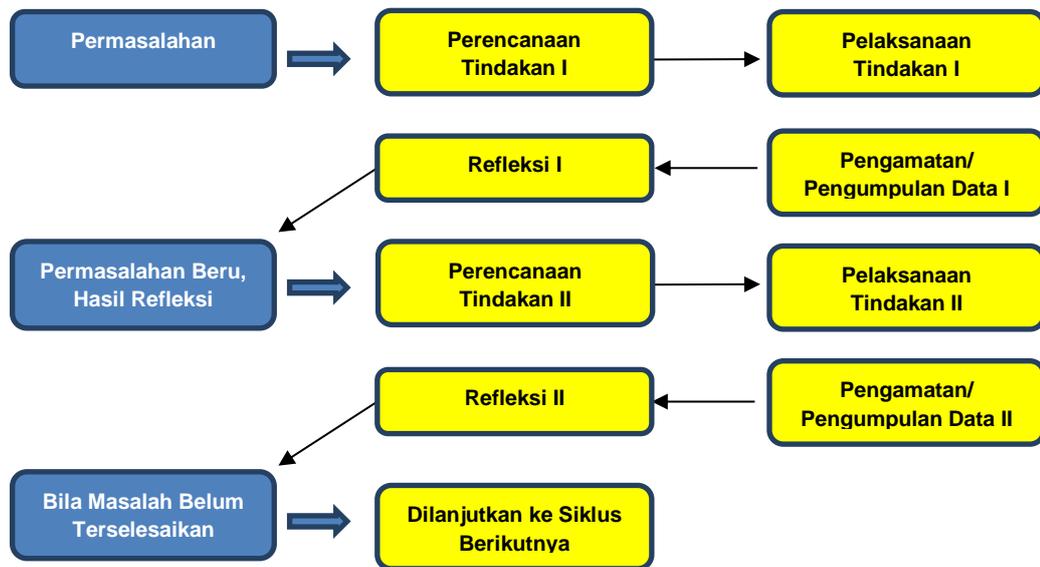
Kegiatan bermain peran (*role play*) salah satu strategi pembelajaran yang sangat membantu siswa untuk menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Melalui strategi pembelajaran bermain peran siswa akan mendapatkan pengalaman penting yang mengatarkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya di kemudian hari. Dalam konteks strategi pembelajaran bermain peran (*role play*) menekankan siswa untuk aktif dalam menuangkan gagasannya.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah betapa pentingnya pendidikan akhlak ditanamkan kepada peserta didik dimulai usia sekolah baik untuk mencapai tujuan pendidikan maupun sebagai bekal bagi peserta didik agar dapat beradaptasi dengan lingkungan global yang senantiasa selalu berubah. Kemudian hal yang tidak kalah pentingnya guna mewujudkan hal tersebut adalah guru harus mampu menciptakan minat belajar siswa yang kreatif karena dalam belajar bukanlah suatu aktivitas belajar yang berdiri sendiri melainkan lain yang terlibat di dalamnya. Peneliti memilih menggunakan teknik bermain peran karena cocok untuk menunjang keaktifan siswa. Strategi *role play* memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami materi serta hasil belajar akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di lakukan dalam penelitian ini adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas secara reflektif yang di lakukan oleh guru sendiri dan manfaatnya dapat di jadikan sebagai alat pengembangan dan perbaikan pembelajaran. Pendekatan penelitian yang di gunakan adalah pendekatan kualitatif. Karena PTK ini memang menunjukkan karakteristik penelitian kualitatif yang cukup kuat, terutama pada pemaknaan apa yang terjadi di dalam proses pembelajaran, baik yang terjadi di awal pembelajaran maupun yang terjadi setelah tindakan penelitian di lakukan. hal ini juga dikarenakan proses pengambilan data dilakukan secara alami dan hasil penelitian di deskripsikan dengan bentuk katakata dan bahasa yang memberikan penafsiran terhadap hasilnya.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII MIS Al-A'raf Dambalo. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus. Siklus meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila kriteria keberhasilan belum tercapai maka proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Siklus akan berhenti apabila kriteria keberhasilan telah tercapai. Rancangan penelitian akan dilaksanakan meliputi 4 tahapan utama dalam tiap siklusnya, yaitu: tahap perencanaan yang merencanakan semua persiapan sebelum dilakukan pelaksanaan penelitian, kemudian dilanjutkan pada tahapan pelaksanaan dimana proses penelitian dilaksanakan dengan penerapan model pembelajaran PBL. Dengan demikian, penelitian dilakukan melalui tahapan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*). Gambaran lengkap mengenai tahapan siklus dalam PTK dapat ditemukan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian Tindakan Kelas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini di laksanakan di kelas VI MIS Al-A'raf Dambalo dengan jumlah siswa 16 siswa putra dan putri. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata Pelajaran Akidah Akhlak sebelum dan sesudah dterapkannya penggunaan media puzzle. Mata Pelajaran Akidah Akhlak diberikan satu kali seminggu yaitu setiap hari Selasa pukul 07.30-9.45.

Sebelum melakukan penelitian maka di lakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Akidah akhlak. dimana disaat proses pembelajaran guru tidak mempunyai metode dan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan materi yang sedang di ajarkan, Sehingga para siswa terlihat mengantuk dan sesekali melakukan percakapan dengan teman sebangku untuk mengalihkan rasa bosan mendengarkan penjelasan guru pengampuh mata pelajaran akidah akhlak.

Setelah selesai penjelasan materi maka guru langsung memberikan soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, soal yang diberikan guru tersebut diambil dari buku pegangan guru tampak memperhatikan tingkat kemampuan analisa dari pada siswa tersebut yakni guru sanagt tergantung pada soal yang telah ada tampak memodifikasi menyesuaikan dengan tingkat pemahaman anak pada usianya, sehingga terdapat beberapa siswa yang tidak paham bahkan tidak mengerjakan soal satupun.

Berdasarkan gambaran situasi diatas maka peneliti mengambil suatu langkah diawal pembelajaran yakni dengan memberikan penjelasan gambaran tentang Akhlak terpuji terhadap siswa dengan menggunakan media yang diambil dari Inernet dan tetap menggunakan metode ceramah sebagai awal untuk menggali sejauh mana siswa dapat memahami materi tersebut ketika didalam memberikan

pemahaman tentang akhlak terpuji tersebut dilakukan perubahan sedikit dari sekian banyak kekurangan yang terdapat diawal oleh guru Pengampuh akidah akhlak.

Pengamatan pada tahap siklus 1 masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus 2 berikutnya yakni siswa masibanyak yang kurang percaya diri dalam mengekspresikan peran masing- masing dalam menampilkan skenario yang telah di tugaskan, ini di keranakanmetode Bermain Peran adalah hal baru yang hadir dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MIS AL-A'ARAF DAMBALO. Dalam Tahapan ini dilakukan Observasi pada waktu pembelajaran berlangsung yakni melihat bagaimana keaktifan siswa dalam memerankan skenario akhlak terpuji pada mata pelajaran Akidah Akhlak sehingga dapat mewakili gambaran tentang pemahaman siswa terhadap materi Akhlak terpuji setelah diterapkan metode pembelajaran *Bermain Peran*.

Berdasarkan hasil data di atas, penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Metode bermain peran pada materi Akhlak terpuji peneliti menyimpulkan bahwa penelitian siklus I masih belum memenuhi dan mencapai hasil yang diharapkan, terbukti dengan masih adanya beberapa siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKTP. Keaktifan dan tabel hasil belajar bahwa ada beberapa siswa siswi kelas VI yang nilainya masih di bawah KKTP dikarenakan kurangnya percaya diri serta bawaan dari pembelajaran awal monoton pada buku serta kerasnya aturan yang ditrepan dalam proses pembelajaran dimana hampir tidak ruanguntuk siswa dapat bergerak sekalipun itu untguk merefres atau tak metode ceramah mendominasi pembelajaran.

Dari hasil pengamatan, observasi, maka peneliti mendapatkan bahwa terdapat 0,44% siswa yang tidak dapat menuntaskan pembelajaran dan 0,77% siswa yang dapat menuntaskan pembelajaran sehingga peneliti akan melanjutkan kesiklus 2 untuk mencari solusi dari pada meningkat pemahmansiswa pada akidah akhlak dengan metode bermain peran. Kondisi yang terjadi pada siklus I di atas, maka peneliti perlu mengadakan perbaikan yang lebih baik lagi agar siswa dapat memperoleh nilai yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi beberapa hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian kembali pada siklus II agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pada siklus II ini proses pembelajaran meliputi beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan diantaranya: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus II ini setelah peneliti menjelaskan secara singkat tentang materi yang diajar peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang bertujuan supaya siswa lebih memperhatikan dan tidak banyak mengobrol sehingga siswa bisa fokus berdiskusi dengan tugas yang telah dibagikan. Dalam penelitian tindakan kelas pada kegiatan pembelajaran siklus II, keaktifanserta hasil belajar yang diperoleh siswa sudah terlihat adanya peningkatan. Hal ini bisadilihat dan dibuktikan dari presentase dari keaktifan belajar serta hasil belajar siswa pada siklus II pada tabel di atas. Pada siklus II ini, peningkatankeaktifan belajar dan hasil belajar siswa membuktikan bahwa siswasudah bisa mengikuti pembelajaran dengan baik serta antusias dan keaktifan siswa sudah terlihat bahwa beberapa dari siswa mulai aktif dalam menanya, mengerjakan dan juga mengeksplorasi dalam metode*Bermain peranyang* telah diberikan oleh peneliti sehingga siswa mendapatkan peningkatan terhadap

keaktifan belajardan hasil belajar. Dari hal tersebut sebelumnya beberapa siswa belum tuntas dari KKM pada siklus I, kini nilainya sudah tuntas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya keaktifan belajardan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak ateri tokoh dan aliran ilmu kalam dengan menggunakan penerapan meningkatkan minat belajar pada materi akhlak terpuji dengan menggunakan teknik bermain peran sangat memuaskan. hal ini terjadi sebagaimana yang dipaparkan oleh hisyam zaini, meningkatkan minat belajar pada materi akhlak terpuji dengan menggunakan teknik bermain peran ialah suatu game permainan yang digunakan selaku tata cara pembelajaran yang mengasyikkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang berlamngsung. Siswa diajar untuk ikit terlibat dalam seluruh proses kegiatan pembelajaran, tidak hanya itunamun juga melibatkan fisik. Dengan begitu para siswa dapat merasakan atmosfer yang lebih mengasyikkan sehingga hasil belajar dapat optimal.⁵⁷ Sebagaimana Melvin L Silberman menyatakan jika permainan *Bermain peran* merupakan curahan atas berbagai gagasan sebgaiian sebutan ataupun nama-nama kuci yang sudah disajikan. Tidak hanya itu *tekhnik bermain peran* merupakan metode pembelajaran untuk meniNjau ulang materi yang telah di sampaikan. Peninjauan ini bermanfaat guna mempermudah kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan. Sehingga siswa sanggup menggapai tujuan pendidikan baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pra siklus sampai dengan siklus II dapat dikatakan bahwa hasil belajar telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dibuktikan dari meningkatnya keaktifan belajardan hasil belajarsiswa pada setiap siklus dan dapat dilihat pada tabel diatas. Pada keaktifan Belajar pra siklus jumlah siswa yang tuntas mencapai 11 siswa dengan presentase 70,29% kemudian pada siklus I jumlah siswa yang tuntas berjumlah 11 siswa dengan presentase 74,11%. Sedangkan pada siklus II dimana seluruh siswa yang keaktifan belajarnya tuntas berjumlah 17 siswa dengan presentase 100% artinya seluruh siswamengalami peningkatan keaktifan belajar dengan sangat baik. Kemudian pada hasil belajar siswa menunjukkan presentase dari Pra Siklus sampai Siklus I menunjukkan bahwa Pra Siklus jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas mencapai 11 siswadengan presentase 64,70% kemudian pada siklus I jumlah siswa yang tuntas berjumlah 11 siswa dengan presentase 76,47%. Sedangkan pada siklus II dimanseluruh siswa yang hasil belajarnya tuntas berjumlah 17 siswa dengan presentase 80% artinya seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan sangat baik. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dari pra siklus ampai dengan siklus II banyak mengalami peningkatan.

Grafik 1. Peningkatan Keaktifan belajar Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II



Dengan menggunakan teknik bermain peran pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Tokoh dan Aliran Ilmu Kalam dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Pada Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik bermain peran terbukti berdampak baik bagi siswa serta dapat meningkatkan Keaktifan Belajar dengan presentase Keaktifan Belajar yang terus berkembang dan meningkat. Pada Pra Siklus siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah 11 siswa dengan presentase 70,29%. Kemudian pada siklus 1 kriteria ketuntasan minimal adalah 11 siswa dengan presentase 74,11%. Sedangkan pada siklus II dimana seluruh siswa yang berjumlah 11 siswa dengan presentase 100% mampu mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan untuk hasil belajar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik bermain peran terbukti berdampak baik bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan presentase hasil belajar yang terus berkembang dan meningkat. Pada Pra Siklus siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah 11 siswa dengan presentase 54,54%. Kemudian pada siklus 1 kriteria ketuntasan minimal adalah 11 siswa dengan presentase 76,5%. Sedangkan pada siklus II dimana seluruh siswa yang berjumlah 17 siswa dengan presentase 80% mampu mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adanya hasil yang telah didapatkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan teknik bermain peran pelajaran Akidah Akhlak maka diharapkan sekolah dapat mengembangkan dan memadukan variasi metode pembelajaran yang menarik dalam setiap proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adidarmo, Toto and Mulyadi. *Akidah Akhlak Madrasah Aliyah Kelas XI*. Semarang: PT.KaryaToha, 2015.
- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani. *Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press, 2013
- Alfitry, Shilfia. *Model Discovery Learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran*. Bogor: Guepedia, 2020.
- Aminudi, H, and Harjan Syuhada. *Akidah Akhlak Madrasah Aliyah*. Jakarta: PT.Bumi Aksara,2019.
- Anggraini, Ulfa Suci. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Bermain peran Dengan Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Akhlak Terpuji Dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas VII MTs Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun." Sumatera Utara Medan, 2017.
- Bungin, Burhan. *Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan, Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Elbadiansyah (last) and Masyni. *Belajar & Pembelajaran Konsep, Teori, Dan Praktik*. Kalimantan Timur: Sebatik, 2021.
- Fahmi, Jatu Arifa. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Student Teams Achievement Divisons (STAD) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Jetis Bantul Tahun Ajaran 2012/2011." Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- Hamzah, and Nurdin Muhammad. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Harisandy, Ruly. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif TipeGI (Group Investigation)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Hartono, Jogiyanto. *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018.
- Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2022.
- Hidayat, Isnu. *50 Strategi Pembelajaran Grup*. Yogyakarta: DIVA PRESS, 2019.

Irsanti, Ira. *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Bermain peran(Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas V Sd Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa (Makassar, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017)*. Makassar: Universitas, n.d.

Kadarudin. *Penelitian Di Bidang Ilmu Hukum (Sebuah Pemahaman Awal)*. Semarang: Formaci, 2021.