

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE *PROBLEM-BASED LEARNIN (PBL)*

Siti Masita Mokodompit

SMA Negeri 2 Limboto

Email.masitamokodompit@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi akhlak madzumah melalui penerapan metode Problem-Based Learning (PBL) berbasis bermain peran. Motivasi belajar yang rendah dan hasil belajar yang belum optimal pada peserta didik menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Desain penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 2 Limboto. Pada setiap siklus, pembelajaran dilakukan melalui tahapan orientasi masalah, diskusi kelompok, penyusunan skenario drama, dan evaluasi hasil belajar. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi, lembar observasi, dan tes evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi peserta didik peningkatan meningkat dari 56,66% pada siklus pertama menjadi 81,25% pada siklus kedua. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam diskusi, lebih memahami materi, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan bermain peran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis masalah, khususnya dalam pendidikan agama, dengan menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan relevan bagi peserta didik. Implikasinya, metode ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang bermakna, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, dan membentuk karakter mereka sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Kata kunci : *Problem-Based Learning*; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan elemen fundamental dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental yang mengarahkan individu untuk bertindak dan mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi kunci bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan konsentrasi, serta memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar peserta didik tidak hanya

berkaitan dengan kemampuan kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor emosional, sosial, dan metode pembelajaran yang digunakan. Azis dan Retno menegaskan bahwa terdapat hubungan signifikan antara motivasi belajar dan prestasi peserta didik, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).¹

Namun, dalam realitas pendidikan, motivasi belajar peserta didik sering kali menghadapi berbagai tantangan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Limboto menunjukkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung merasa bosan, sering terdistraksi oleh penggunaan gawai, dan kurang memahami materi yang diajarkan. Metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan, sering kali dianggap monoton dan tidak cukup efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini menimbulkan kebutuhan mendesak akan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Materi akhlak madzmumah, yang mencakup sifat-sifat tercela seperti berfoya-foya, riya, sum'ah, takabbur, dan hasad, memiliki urgensi tinggi untuk diajarkan dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Materi ini bertujuan membentuk karakter peserta didik agar memiliki akhlak mulia, mampu membedakan antara perbuatan baik dan buruk, serta menghindari perilaku tercela dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan dalam pembelajaran materi ini sering kali muncul akibat kurangnya keterlibatan peserta didik dan minimnya metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Salah satu solusi potensial untuk mengatasi tantangan ini adalah penerapan metode pembelajaran berbasis masalah atau Problem-Based Learning (PBL). Metode PBL adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan pembelajaran mandiri melalui eksplorasi masalah dunia nyata yang relevan.² Strategi pembelajaran ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sebagaimana diungkapkan oleh penelitian Hanun dkk, di mana penerapan PBL meningkatkan nilai rata-rata peserta didik secara signifikan.

Lebih lanjut, penerapan PBL dapat diperkuat dengan integrasi metode role-playing atau bermain peran, yang memungkinkan peserta didik untuk

¹ Azis & Retno, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. Vol. 4, No. 1 (2015). H. 7

² Ngalmun, *strategi pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit PeranaIlmu, 2017), hal 271.

mengekspresikan perasaan mereka, meningkatkan kreativitas, serta memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.³ Bermain peran tidak hanya memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial, seperti toleransi, kerja sama, dan empati. Kombinasi PBL dan role-playing memberikan potensi besar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, relevan, dan bermakna.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, model pembelajaran PBL telah diterapkan dengan hasil yang positif di berbagai konteks pendidikan. Penelitian Umi Hanik (2016) menunjukkan bahwa penerapan strategi role-playing pada mata pelajaran PAI meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 13,33% pada pre-test menjadi 70% pada siklus kedua. Selain itu, penelitian Sani menggarisbawahi bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.⁴

Dalam penelitian ini, model PBL diterapkan melalui tahapan yang mencakup orientasi terhadap masalah, investigasi mandiri atau kelompok, pengembangan solusi, dan evaluasi hasil pembelajaran.⁵ Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep akhlak madzmumah secara lebih mendalam, sekaligus mampu mengaplikasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan dengan menawarkan alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bagi guru, khususnya dalam mendesain pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran pendidikan agama Islam.

³Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya". Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1, No.1, (2016), h. 613.

⁴Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara 2015) hal 21.

⁵Made Wena, *strategi pembelajaran inovatif kontenporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) hal. 144

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning, PBL) yang dikombinasikan dengan strategi bermain peran (role-playing). PTK adalah pendekatan sistematis yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berulang-ulang hingga tujuan pembelajaran tercapai.⁶ Desain ini dipilih karena memungkinkan implementasi langsung di kelas dengan fokus pada perbaikan metode pengajaran dan pengukuran hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Limboto, Kabupaten Gorontalo, pada tahun ajaran 2024/2025. Sekolah ini dipilih karena memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis proyek dan bermain peran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-7, yang terdiri dari 32 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) relatif rendah.

Secara procedural, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan utama: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart. Berikut adalah penjelasan detail setiap tahapan:

Siklus 1:

Perencanaan

Peneliti merancang modul pembelajaran berbasis PBL dengan skenario bermain peran. Materi pembelajaran difokuskan pada akhlak madzmumah, meliputi sifat berfoya-foya, riya, sum'ah, takabbur, dan hasad. Peneliti juga menyusun instrumen penelitian, seperti lembar observasi, angket, dan panduan wawancara, serta menyiapkan media pembelajaran berupa powerpoint dan video ilustratif.

Tindakan

Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti tahapan PBL: Orientasi terhadap masalah: Guru menyampaikan masalah terkait akhlak madzmumah melalui media video dan diskusi kelas. Investigasi kelompok: Peserta didik dibagi dalam lima kelompok berdasarkan tema akhlak tercela. Setiap kelompok menyusun skenario bermain peran untuk memperdalam pemahaman

⁶ Kosasih, *Strategi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: ramawidya, 2014), hal. 96

mereka. Pengembangan solusi: Kelompok melakukan presentasi melalui drama untuk mempraktikkan solusi terhadap masalah yang diberikan. Evaluasi: Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok dan mengukur pemahaman individu melalui quizizz.

Observasi

Aktivitas peserta didik diamati menggunakan lembar observasi yang mencakup indikator motivasi belajar, keterlibatan dalam diskusi, dan kualitas penampilan drama. Observasi dilakukan oleh guru bidang studi PAI sebagai kolaborator.

Refleksi

Data hasil observasi dianalisis untuk mengidentifikasi kendala, seperti rendahnya pemahaman awal siswa terhadap metode pembelajaran dan kurangnya waktu yang tersedia untuk latihan drama. Temuan ini digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, seperti penambahan waktu untuk latihan drama dan pemberian arahan lebih rinci mengenai skenario bermain peran. Proses pembelajaran dilakukan dengan langkah yang sama, namun dengan penyesuaian untuk mengatasi kendala sebelumnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Angket yang diberikan sebelum dan sesudah penelitian untuk mengukur perubahan motivasi belajar peserta didik. Angket pra-penelitian digunakan untuk mengetahui masalah awal, sedangkan angket pasca-penelitian untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran; Lembar observasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, mencakup aspek keterlibatan dalam diskusi, kemampuan berpikir kritis, dan kualitas kolaborasi dalam kelompok; Wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik untuk mendapatkan data kualitatif tentang pengalaman mereka selama pembelajaran berbasis PBL dan bermain peran; dan Tes Evaluasi yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik dilakukan melalui quizizz, yang mencakup soal-soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada materi akhlak madzmumah. Kemudian, data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan pembagian angket motivasi belajar kepada peserta didik kelas X-7 sebelum implementasi metode Problem-Based Learning (PBL). Hasil angket pra-penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta

didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) rendah, ditandai dengan 70% peserta didik merasa bosan, kurang bersemangat, dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Rendahnya motivasi ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Hanun et al., 2015). Selain itu, observasi awal juga mengungkapkan bahwa peserta didik sering merasa sulit memahami materi akhlak madzmumah, terutama konsep yang abstrak seperti riya, sum'ah, dan takabbur.

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Pra-Siklus

No Indikator Motivasi Belajar	Rata-Rata Skor (%)	Kategori
1 Semangat mengikuti pelajaran	42%	Rendah
2 Antusias dalam berdiskusi dengan teman	35%	Rendah
3 Memahami materi yang diajarkan	38%	Rendah
4 Partisipasi aktif dalam pembelajaran	40%	Rendah

Hasil tersebut menunjukkan perlunya intervensi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus pertama, pembelajaran dengan model PBL berbasis bermain peran diterapkan untuk materi akhlak madzmumah. Aktivitas pembelajaran meliputi pengelompokan peserta didik, diskusi kelompok, penyusunan skenario drama, dan penampilan drama di kelas. Observasi menunjukkan bahwa 56,66% peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara 43,33% belum memenuhi KKM. Kendala utama yang ditemukan adalah kurangnya waktu untuk latihan bermain peran dan rendahnya pemahaman awal peserta didik terhadap metode PBL (Kosasih, 2014).

Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus I

No Indikator Motivasi Belajar	Rata-Rata Skor (%)	Kategori
1 Semangat mengikuti pelajaran	56,1%	Rendah
2 Antusias dalam berdiskusi dengan teman	54,6%	Rendah
3 Memahami materi yang diajarkan	63,6%	Tinggi

No Indikator Motivasi Belajar	Rata-Rata Skor (%)	Kategori
4 Partisipasi aktif dalam pembelajaran	60,9%	Tinggi

Meskipun hasil siklus pertama belum memuaskan, terdapat peningkatan motivasi belajar dibandingkan dengan data pra-penelitian. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan merasa termotivasi dengan adanya kegiatan bermain peran.

Siklus kedua dilakukan dengan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Langkah perbaikan meliputi penambahan waktu untuk latihan bermain peran, pemberian arahan lebih rinci terkait skenario drama, dan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti video ilustratif (Wena, 2014). Hasil siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 81,25% peserta didik mencapai KKM.

Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus II

No Indikator Motivasi Belajar	Rata-Rata Skor (%)	Kategori
1 Semangat mengikuti pelajaran	80,5%	Sangat Tinggi
2 Antusias dalam berdiskusi dengan teman	78,3%	Tinggi
3 Memahami materi yang diajarkan	82,6%	Sangat Tinggi
4 Partisipasi aktif dalam pembelajaran	83,7%	Sangat Tinggi

Peningkatan hasil pada siklus kedua mencerminkan efektivitas metode PBL berbasis bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah penerapan metode PBL berbasis bermain peran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hanun, dkk yang menunjukkan bahwa metode PBL dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sementara strategi bermain peran menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan peserta didik untuk memahami materi secara mendalam melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi akhlak madzmumah, sebagaimana dibuktikan dengan

meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 56,66% pada siklus pertama menjadi 81,25% pada siklus kedua. Hal ini mendukung temuan Sani yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik. Dalam penelitian ini, proses bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan konsep akhlak madzmumah dalam situasi nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan pendidikan. Bagi guru, penelitian ini menawarkan alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Bagi sekolah, temuan ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Secara lebih luas, penelitian ini mendukung pentingnya integrasi metode pembelajaran berbasis masalah dalam kurikulum untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dunia nyata.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis bermain peran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi akhlak madzmumah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan utama mengindikasikan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dari kategori rendah pada pra-penelitian menjadi cukup tinggi pada siklus pertama dan akhirnya mencapai tingkat optimal pada siklus kedua, dengan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 56,66% menjadi 81,25%.

Efektivitas metode PBL dalam penelitian ini terletak pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memungkinkan mereka untuk aktif dalam diskusi, eksplorasi masalah, dan kolaborasi kelompok. Strategi bermain peran menambah dimensi pengalaman langsung yang relevan, sehingga mendorong keterlibatan emosional dan sosial peserta didik dalam pembelajaran. Meskipun terdapat kendala seperti kurangnya waktu latihan dan rendahnya pemahaman awal terhadap metode PBL, solusi berupa penambahan waktu dan arahan rinci terbukti berhasil mengatasi hambatan tersebut.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis masalah, khususnya dalam konteks pendidikan agama. Dengan memanfaatkan metode PBL, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan kontekstual. Implikasi praktisnya, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai moral.

Sebagai area penelitian lebih lanjut, disarankan untuk mengeksplorasi penerapan metode PBL berbasis bermain peran pada materi atau jenjang pendidikan lain, serta mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi non-akademik, seperti keterampilan komunikasi dan kerja sama. Studi lanjutan juga dapat berfokus pada pengembangan teknologi pendukung untuk memperkaya implementasi metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2015. Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azis & Retno. 2015. Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Pendidikan Agama Islam Peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah 19 Surakarta. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. Vol. 4, No. 1.
- Buku Peserta didik Pendidikan Agama Islam SMA/SMK Kelas X. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Tahun 2021
- Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin. 2016. Penerapan Metode Role Play Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol.1, No.1.
- Kosasih. 2014. Strategi Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Vrama Widya.
- Muhammad Athiyah Al-Abrasyi. 2003. Prinsip Prinsip Dasar Pendidikan Islam. Bandung: Pustaka Setia.
- Ngalimun. 2017. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Perana Ilmu.
- Sadi. 2022. Pendidikan Agama Islam untuk SMA Kelas X. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, W.S.. 1982. Pengantar Umum Psikologi. Jakarta: Bulan Bintang.
- Syafruddin & Adrianto. 2016. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wena, Made. 2014. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta : Bumi Aksara.