

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Kelas VIII A di MTsN 2 Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018

Siti Munawaroh
MTsN 2 Grobogan, Grobogan, Indonesia
mamapraker@gmail.com

Abstract

IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES THROUGH THE ROLE PLAYING METHOD IN THE SUBJECT OF CREED OF ACHIEVEMENT MATERIAL OF PRAISED MORALS IN CLASS VIII-A AT MTSN 2 GROBOGAN ACADEMIC YEAR 2017/2018. This research aims to reveal: (1) What are the learning outcomes of students' Moral Aqidah in the material on Praiseworthy Morals for Yourself in class VIII-A MTsN 2 Grobogan, (2) How is the implementation of the Role Playing method in class VIII-A MTsN 2 Grobogan (3) Can the use of the Role Playing method improve the learning outcomes of students' Aqidah Akhlak in the material on Praiseworthy Morals for Yourself in class VIII-A MTsN 2 Grobogan. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely the planning stage, action/implementation stage, observation stage, analysis and reflection stage. The sample for this study was taken from 32 students of class VIII-A MTsN 2 Grobogan. Through the Role Playing method, it can improve the learning outcomes of class VIII-A students at MTsN 2 Grobogan for the 2017 – 2018 academic year. This was obtained by the average score from observations of students' activities in the initial test of 57.17 with a learning completion percentage of 33.33%, the average score in cycle I was 62.00 with a learning completion percentage of 46.66% and in cycle II the average score was 75.50 with a learning completion percentage of 80%.

Keywords: *learning outcomes; role playing method; aqidah akhlak*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan: (1) Bagaimana hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri di kelas VIII-A MTsN 2 Grobogan, (2) Bagaimana pelaksanaan metode Role Playing di kelas VIII-A MTsN 2 Grobogan (3) Apakah penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri di kelas VIII-A MTsN 2 Grobogan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan/pelaksanaan, tahap pengamatan, tahap analisis dan refleksi. Sampel pada penelitian ini diambil sebanyak 32 siswa kelas VIII-A MTsN 2 Grobogan. Melalui metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-A MTsN 2 Grobogan tahun pelajaran 2017 –2018. Hal tersebut diperoleh dengan nilai rata-rata hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik pada tes awal 57.17 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 33.33%, nilai rata-rata pada siklus I 62.00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 46.66% dan pada siklus II nilai rata-rata 75.50 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 80%

Kata kunci: hasil belajar; metode bermain peran; aqidah akhlak

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan cerita atau jalan untuk mengembangkan dan mengarahkan dirinya menjadi sosok manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan sempurna. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan kepribadian baik jasmani maupun rohani ke arah yang lebih baik dalam kehidupannya. Kebutuhan manusia akan pendidikan merupakan suatu yang sangat mutlak dalam hidup ini, dan manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pendidikan. Pendidikan dapat difungsikan untuk mengarahkan pertumbuhan dan dapat menghantarkan perkembangan kehidupan manusia sebagai makhluk pribadi maupun makhluk sosial, kepada titik optimal untuk memperoleh kebahagiaan didunia dan akhirat.

Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa untuk mendapatkan info dan pengembangan diri sebagai usaha untuk melakukan perubahan tingkah laku kearah kebaikan dan kemajuan menjadi bagian terpenting. Hal ini di karenakan sasaran pelaksanaan pendidikan di dalam kelas memang diharapkan untuk menempa diri siswa menjadi seseorang yang mampu memanfaatkan potensi

dirinya secara mandiri setelah mengikuti proses pengajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas.

Belajar adalah proses mengetahui suatu ilmu dan dapat mengaplikasikan suatu ilmu pada lingkungan sekitar dengan memahami arti, tujuan, hakikat dan manfaat dari suatu ilmu. Hilgard dan Bower mengemukakan “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon bawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Belajar merupakan suatu proses perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya di dalam memenuhi kehidupannya”.

Upaya menumbuh kembangkan potensi manusia tersebut bisa dilakukan dengan cara menanamkan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) agar peserta didik dapat tumbuh kembang menjadi sempurna dalam segala aspeknya.

Sumiati dan Asra mengatakan bahwa, “keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai siswa. Kriteria keberhasilan guru dan siswa dalam melaksanakan program pembelajaran dilihat dari kompetensi dasar yang dimiliki oleh siswa. Informasi ini diperoleh melalui kegiatan evaluasi pada prinsipnya bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan tujuan, ini bisa dicapai jika ada tindak lanjut dari kegiatan evaluasi. Evaluasi akan memberikan informasi tingkat pencapaian belajar siswa, dan jika dianalisis lebih rinci akan diperoleh informasi tentang kesulitan belajar siswa. Informasi inilah yang harus digunakan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran (Sumiati, Asra. 2008).

Dengan demikian, maka pendayagunaan pendidikan sebagai alat pembudayaan sangat tergantung pada pemegang alat tersebut yaitu guru atau pendidik. Dalam hal ini salah satunya yaitu kepiawaian seorang guru dalam memakai dan menggunakan metode yang sesuai dan relevan. Oleh sebab itu, para guru memegang posisi kunci yang dapat menentukan keberhasilan Proses Belajar Mengajar (PBM) dalam pendidikan melalui metode yang tentunya harus relevan dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga mereka dituntut untuk memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu, baik teoritis maupun praktis dalam melaksanakan tugasnya (Ahmad Munjin, Lilik. 2009).

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia Pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang

didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Selama ini PBM di sekolah dapat dikatakan berhasil jika dari beberapa komponen yang ada dapat berjalan dengan baik. Salah satu komponen dalam PBM adalah metode pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu materi Pelajaran tertentu, salah satunya adalah materi pelajaran Aqidah Akhlak. Metode pembelajaran merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran yang memiliki nilai teoritis dan praktis. Metode pembelajaran sekaligus juga menjadi variabel penting dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil pembelajaran.

Pemilihan suatu metode yang tepat akan sangat berpengaruh di dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Di dalam pemilihan suatu metode harus mengacu pada tujuan kurikulum dalam sebuah mata pelajaran tertentu. Pada prinsipnya terdapat tiga alternatif pendekatan yang dapat digunakan dalam memilih metode dalam pembelajaran (termasuk pembelajaran Aqidah Akhlaq), seperti yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik, yakni (1) pendekatan yang berpusat pada mata pelajaran, di mana materi pembelajaran terutama bersumber dari mata pelajaran. Penyampaian dilakukan melalui komunikasi antara siswa dan guru, (2) pendekatan yang berpusat pada jiwa, pembelajaran dilaksanakan berdasarkan kebutuhan, minat dan kemampuan siswa. Dalam pendekatan ini lebih banyak digunakan metode dalam rangka individualisasi pembelajaran, seperti belajar mandiri, belajar modular, paket belajar dan sebagainya, (3) pendekatan yang berorientasi pada kehidupan masyarakat. Pendekatan ini bertujuan mengintegrasikan sekolah dan masyarakat dan untuk memperbaiki kehidupan masyarakat. Metode yang digunakan terdiri dari: karya wisata, narasumber, kerja pengalaman, survei, proyek pengabdian/pelayanan masyarakat, berkemah dan unit (Hamalik, Oemar, 2003).

Polemik yang masih sering sekali terjadi dalam dunia pendidikan sekarang adalah peran guru masih besar dan siswa lebih suka diam dan melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas seperti berbicara dengan teman, melamun dan sebagainya. Mereka bosan dengan cara belajar yang monoton. Guru lebih banyak menerangkan tanpa mempraktekannya sehingga siswa menjadi jenuh. Masih rendahnya keterlibatan

siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai, guru kurang mendorong keterlibatan dan keikutsertaan siswa mendemonstrasikan materi yang dipelajari secara langsung di dalam kelas.

Sedikit mengutip pendapat E. Mulyasa bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Karena hal itu merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan dan memasuki era globalisasi yang penuh dengan tantangan (E,Mulyasa.2008).

Untuk itu dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya terletak pada penilaian tertulis saja, tetapi juga dapat diresapi dan diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa, artinya, di samping guru menerangkan, guru juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya. Guru hanya sebagai fasilitator saja, dan untuk pengembangannya diberikan kepada siswa, disertai bimbingan dari guru itu sendiri.

Mungkin salah satu metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksud adalah metode *role playing* (bermain peran). Metode *role playing* merupakan metode yang tidak hanya menekankan pengajaran secara kontekstual, tetapi juga merupakan metode yang dapat mengembangkan ide dan keaktifan dari siswa. Sebab *role playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Karena siswa menikmati tindakan dan pemeranan, mereka akan lupa bahwa *role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi intruksional.

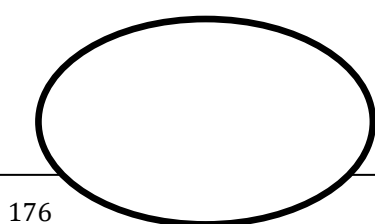
Pada hakikatnya *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia.

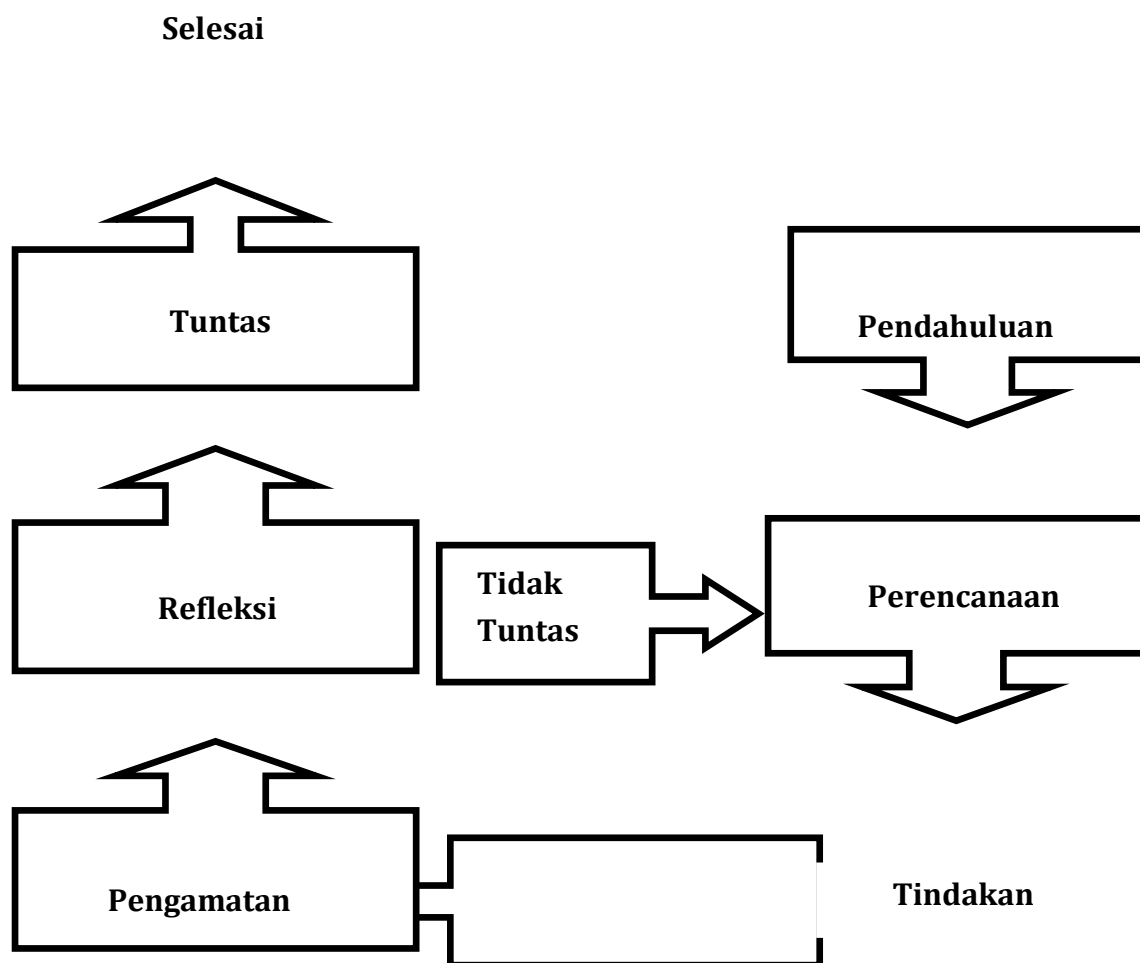
Dalam penerapan model pembelajaran role playing, perlu diadakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengadakan perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan berbagai alternatif dalam memecahkan persoalan yang sedang dihadapi di dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri Kelas VIII-A di MTsN 2 Grobogan”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas sangat cocok untuk penelitian ini karena penelitian ini dilakukan langsung di dalam kelas, dan difokuskan pada masalah-masalah yang terjadi didalam kelas. Penelitian in dilaksanakan di MTsN 2 Grobogan, subyek penelitian yaitu kelas VIII-A pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan tes berupa pre tes dan post tes, observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data ddalam penelitian Tindakan kelas dilakukan dengan reduksi data, kategorisasi data, sintesisasi, dan diakhiri dengan menyusun hipotesis kerja. Rancangan penelitian PTK system spiral dengan model Hopkins seperti pada gambar 1.1





Gambar 1.1 Desain PTK hasil adaptasi Model Hopkin

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A MTsN 2 Grobogan.

1. Hasil Observasi Bagi Peneliti

Dari data observasi aktivitas penelitian (lampiran) selama proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam siklus I dan II maka diperoleh hasil observasi sebagai berikut:

- a. Peneliti membuka pembelajaran dengan baik dan memberikan apresiasi sebelum memulai pembelajaran.
- b. Peneliti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses KBM.
- c. Peneliti memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang telah berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran.
- d. Peneliti menjembatani peserta didik dalam menemukan jawaban dari materi yang diberikan
- e. Peneliti memeriksa hasil belajar peserta didik, baik selama proses dan setelah KBM.
- f. Dari analisis data dan observasi selama pembelajaran Akidah Akhlak, secara umum peneliti menunjukkan perubahan yang signifikan. Peneliti telah berhasil menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri kelas VIII-A di MTsN 2 Grobogan.

2. Hasil Observasi bagi Peserta Didik Selama Pelaksanaan Penelitian.

Sebelum diterapkannya metode *Role Playing*, hasil belajar siswa kelas VIII-A di MTsN 2 Grobogan materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang didapat pada tes awal siswa yaitu 57.15. Dengan nilai rata-rata tersebut belum dapat dinyatakan tuntas karena belum mencapai 75%, sehingga peneliti melanjutkan tindakan pada siklus I.

Hasil belajar peserta didik pada saat dilaksanakan siklus I sudah mulai meningkat jika dibandingkan dengan pelaksanaan pada saat pra tindakan. Pada pra tindakan nilai rata-rata kelas 57.15 sedangkan pada siklus I meningkat menjadi

62.00 dengan kategori baik. Dengan persentase ketuntasan pada pra tindakan sebanyak 33.33% dan persentase pada siklus I sebanyak 46.66%. Maka peningkatan yang dicapai sebanyak 13.33%.

Dari hasil analisa yang diperoleh bahwa peserta didik sudah mulai aktif dan termotivasi saat proses pembelajaran pada siklus I yang disebabkan karena peneliti menggunakan metode *Role Playing*,

walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang gagal pada saat menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh peneliti.

Pada siklus II hasil belajar peserta didik dinyatakan meningkat dengan pencapaian 80% meningkat sebanyak 46,66%. Karena pada saat siklus II, peserta didik mulai memahami metode dan mengerti akan pembahasan materi dengan pencapaian nilai rata-rata 75.50 meningkat sebanyak 13.50.

Maka secara keseluruhan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A di MTsN Grobogan materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII-A di MTsN 2 Grobogan materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* akan ditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Pra Tindakan (Kondisi Awal)

Analisis hasil evaluasi dari tes awal siswa diperoleh nilai rata-rata kemampuan awal siswa kelas VIII-A tentang materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri adalah 57.17 dari hasil rata-rata nilai siswa. Nilai tersebut masih dibawah nilai rata-rata yang diinginkan dari pihak sekolah, guru dan peneliti yaitu 75%.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Role Playing (bemain peran)

Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing pada siklus I sebagai berikut:

- a. Peneliti membagi siswa ke dalam empat kelompok untuk memainkan peran tentang sikap sabar.
- b. Peneliti menjelaskan scenario yang akan dimainkan oleh siswa (konfirmasi).
- c. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan peran yang akan dilakokan.

- d. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan peran yang akan dilakonkan.
- e. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan/pesan atas skenario yang di perankan.
- f. Peneliti memberikan penjelasan/kesimpulan atas skenario yang telah diperankan oleh siswa.
- g. Peneliti dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan (evaluasi siklus I).

Pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Dalam melaksanakan siklus II, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan rancangan kegiatan dengan menggunakan metode *Role Playing* yang didukung juga dengan penggunaan media kertas (skenario). Pelaksanaan tindakan ini sama dengan pelaksanaan siklus I, hanya yang harus diperhatikan pendidik adalah memberikan motivasi, fokus pada materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama terhadap peserta didik yang mendapat nilai rendah (belum tuntas).

3. Hasil Belajar Setelah Tindakan

- a. Hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai nilai rata-rata 62.00 atau sebanyak 46.66% dengan 14siswa yang dinyatakan tuntas.
 - b. Hasil belajar peserta didik pada siklus II mencapai nilai rata-rata 75.50 atau sebanyak 80% dengan 26 siswa yang dinyatakan tuntas.
4. Respon belajar peserta didik pada siklus I termasuk pada kategori baik dan pada siklus II hasil belajar peserta didik termasuk pada kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri kelas VIII-A di MTsN 2 Grobogan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang disusun oleh peneliti dan ditulis di dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Hal ini terlihat dari hasil observasi kegiatan siswa sertaobservasi kegiatan guru (peneliti). Peserta didik juga sangat antusias dan lebih aktifdalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Maka dari itu penggunaan metode *Role Playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat pada peningkatan tes hasil belajar yang dimulai dari, tes awal, siklus I sampai dengan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Atiqoh, Layly. 2017. "Kurikulum Pendidikan Agama Islam Berbasis Lingkungan Sebagai Penguatan Pendidikan Humanistik Di Sekolah Adiwiyata." *Layly Atiqoh dan Budiyo Saputro* 12(2): 285-308.
<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/2492/pdf>.
- Ghazali, Darussalam. 2009. "Teori Dan Model Pengajaran Pendidikan Islam." *Masalah Pendidikan* 32: 113-.
- Nata, Abuddin. 2000. Seri kajian filsafat pendidikan Islam *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*. 2nd ed. Jakarta: Gramedia.
- Yatazaka, Yu'timaalahu. 2014. "Gender dan Pengembangan Pemikiran Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 3(2): 289.
<http://jurnaljpi.com/index.php/JPI/article/view/51>.

