

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK

Farich Purwanto¹

Nuntupa²

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo

e-mail: farich.physics@gmail.com,

nuntufa42@gmail.com

Abstract

Student interest in class V MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan in some subjects is classified as low, one of the less desirable subjects is Akidah Akhlak, this is in accordance with the results of questionnaires and learning interest of 43 students, the percentage of high interest in learning and very high in the Akidah Akhlak subject, only 32.56%. One solution to overcome this problem is through the implementation of the Role Playing learning model. The purpose of this study was to determine the implementation of the role playing learning model in increasing student interest in learning class V Madrasah Ibtidaiyah Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan in akidah akhlak lessons. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kurt Lewin model approach, which each cycle consists of 4 main components. Data collection techniques used were tests of student understanding, attitude assessment, observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of the Role Playing learning model from the results of student interest in learning was high and very high in the first cycle of 58.14% and increased in the second cycle to 76.74%. Student learning outcomes meet the pre-cycle KKM by 65.12%, then in cycle I it increases to 74.42%, then cycle II increases again to 83.72% and learning outcomes in cycle II are included in the very good category and have met the performance indicators determined.

Keywords: *Learning Interest, Role Playing Learning Model*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Aqidah Akhlak merupakan cabang dari pendidikan agama Islam¹. Ruang lingkup mata pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah meliputi aspek akidah (keimanan), aspek akhlak, aspek adab Islami dan aspek kisah teladan. Karena pembiasaan aqidah, akhlak dan adab Islami dalam kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan peserta didik MI/SD itu penting, hendaknya pembelajaran Aqidah Akhlak pada jenjang pendidikan dasar harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga mampu mencakup isi atau materi yang akan diajarkan.

Pembelajaran yang baik harusnya dilakukan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya proses pembelajaran Aqidah Akhlak di tingkat MI/SD selama ini lebih menekankan pada penguasaan materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga pembelajaran hanya bersifat satu arah. Proses seperti ini membuat kegiatan belajar di kelas menjadi kaku dan tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih aktif. Kegiatan belajar cenderung diwarnai ceramah. Akibatnya peserta didik menjadi pasif karena mereka menganggap pelajaran Aqidah Akhlak adalah pelajaran mendengarkan. Sehingga hasil belajar yang dicapai juga tidak optimal. Hal ini terjadi pada peserta didik Kelas V MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan. Kegiatan belajar peserta didik hanya diberikan satu arah yakni dengan metode ceramah. Pembelajaran yang lebih menekankan pada metode ceramah membuat peserta didik merasa lebih cepat jenuh sehingga kegiatan belajar cenderung membosankan. Kegiatan pembelajaran semacam ini justru akan membuat peserta didik kurang menguasai konsep materi yang diajarkan. Selain itu penggunaan strategi yang kurang tepat juga mempengaruhi keaktifan peserta didik. Sehingga menjadi

¹ Majid, Abdul. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

tantangan tersendiri bagi guru agar menemukan strategi yang tepat dalam proses belajar mengajar agar dapat menumbuhkan semangat peserta didik dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan KKM yang ditentukan.

Berdasar wawancara dengan guru Aqidah Akhlak, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran ini adalah hasil belajar peserta didik banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yakni sebesar 75. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas V pada materi 'Akhlak Terpuji' masih rendah. Dari 43 peserta didik hanya 65,12% dari jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan 34,88% dinyatakan belum berhasil. Kelas dinyatakan tuntas, apabila jumlah peserta didik yang mencapai KKM 80%. Oleh karena itu diperlukan strategi yang tepat untuk dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada materi 'Akhlak Terpuji'. Untuk melaksanakan tugas secara professional, seorang guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan-kemungkinan strategi pembelajaran sesuai dengan tujuan-tujuan belajar, baik dalam arti efek intruksional maupun efek pengiring, yang ingin dicapai berdasarkan rumusan tujuan pendidikan yang utuh, di samping penguasaan teknis di dalam mendesain sistem lingkungan belajar mengajar dan mengimplementasikan secara efektif apa yang telah direncanakan di dalam desain intruksional². Strategi yang diperlukan untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah implementasi model pembelajaran *Role Playing*.

² Iif, Ahmadi. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

KAJIAN TEORI

Minat Belajar

Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang sering dikenal dengan istilah minat. Sardiman³ menyatakan bahwa: “Pengertian Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (bisanya disertai dengan perasaan senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu”. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.

Menurut Suhartini⁴ berdasarkan sifatnya minat dapat diklasifikasikan dalam tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Minat personal, merupakan minat yang bersifat permanen dan relatif stabil yang mengarah pada minat khusus mata pelajaran tertentu. Minat personal merupakan suatu bentuk rasa senang ataupun tidak senang, tertarik tidak tertarik terhadap mata pelajaran tertentu. Minat ini biasanya tumbuh dengan sendirinya tanpa pengaruh yang besar dari rangsangan eksternal.
2. Minat situasional, merupakan minat yang bersifat tidak

³ A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo

⁴ Suhartini, Dewi. 2001. Tesis: *Minat Siswa Terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor yang Melatarbelakanginya (Studi Deskriptif Terhadap Siswa Sekolah Menengah Umum Negeri di Kota Bogor)*. Jakarta: Magister Pendidikan Ilmu Sosial UPI.

permanen dan relatif berganti-ganti, tergantung rangsangan eksternal. Rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar dan media yang menarik, suasana kelas, serta dorongan keluarga. Jika minat situasional dapat dipertahankan sehingga berkelanjutan secara jangka panjang, minat situasional akan berubah menjadi minat personal atau minat psikologis siswa. Semua ini tergantung pada dorongan atau rangsangan yang ada.

3. Minat psikologikal, merupakan minat yang erat kaitannya dengan adanya interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus-menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu mata pelajaran, dan memiliki kesempatan untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur di kelas atau pribadi (di luar kelas) serta mempunyai penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut memiliki minat psikologikal.

Menurut Safari⁵, minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Perasaan senang. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut. Ketertarikan siswa. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
2. Perhatian siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
3. Keterlibatan siswa. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada

⁵ Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar.

Minat dapat timbul dengan didahului oleh suatu pengalaman. Selain itu minat dapat ditumbuhkan dengan adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Menurut Slameto⁶, minat belajar pada siswa dapat ditumbuhkan melalui hal-hal atau tindakan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi. Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar
2. Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah. Lingkungan yang saling menghormati dapat mengerti kebutuhan anak, bertenggang rasa, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri, berdiskusi untuk mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan kemampuan berfikir pada diri anak, cara memecahkan masalah, hasrat ingin tahu dan menambah pengetahuan atas inisiatif sendiri.
3. Pergunakan tes dan nilai secara bijaksana. Pada kenyataannya tes dan nilai digunakan sebagai dasar berbagai hadiah sosial (seperti pekerjaan penerimaan lingkungan dan sebagainya). Menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar pasti ada keuntungan yang diasosiasikan dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian memberikan tes nilai mempunyai efek untuk memotivasi belajar. Tetapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberi informasi-informasi pada siswa lainnya, penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.

⁶ Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

4. Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai. Belajar mengandung pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang meliputi seluruh pembinaan individu terhadap dirinya, naluri, sikap dan pembinaan nilai-nilai sekolah jika ingin menghasilkan untuk masyarakat sebagai warga negara yang baik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan berusaha meningkatkan taraf hidupnya, haruslah membekalinya dengan bakat yang terpuji, sikap-sikap yang baik dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Menurut Wahab (2009), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Menurut Santoso⁷, bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *Role Playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu. Sedangkan menurut Mulyono⁸, *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

⁷ Santoso, Agus. 2010. *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Jurnal Penelitian.

⁸ Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.

Dalam bermain peran terdapat tiga aspek, yaitu: Mengambil peran (*Role Playing*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial). Membuat peran (*Role Marking*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan. Tawar-menawar peran (*Role Negotitation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial⁹.

Metode bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Saefuddin dan Berdiati¹⁰, metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
4. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
5. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Metode bermain peran dalam proses belajar memiliki tujuan agar siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Santoso¹¹, tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat:

1. Memahami perasaan orang lain.

⁹ Zaini, Hisyam, Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Insan Madani.

¹⁰ Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

¹¹ Santoso, Agus. 2010. *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Jurnal Penelitian.

2. Menempatkan diri dari situasi orang lain.
3. Mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Menurut Uno¹², terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut:

1. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.
2. Memilih Peran. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
3. Menyusun Tahap-Tahap Peran. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
4. Menyiapkan Pengamat. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
5. Pemeran. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup.
6. Diskusi dan Evaluasi. Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
7. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan

¹² Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan model *Kurt Lewin*. PTK dipilih dalam penelitian ini sebab peneliti ingin meningkatkan kualitas pembelajaran secara khusus dalam hal meningkatkan minat belajar peserta didik di MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan. Penelitian ini didesain untuk membantu guru dalam mengetahui permasalahan yang terjadi dalam kelas. Informasi yang didapatkan oleh guru ini kemudian dijadikan peneliti untuk mempertimbangan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan strategi yang akan diterapkan. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru dengan menitik beratkan pada minat belajar peserta didik dikelas. PTK ini memadukan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dalam pelaksanaan PTK ini menggunakan pendekatan Model Kurt Lewin. Menurut Kurt Lewin konsep pokok *action research* terdiri dari empat komponen, yaitu: *Planning* (Perencanaan), *acting* (Tindakan), *observing* (Pengamatan), dan *reflecting* (Refleksi)¹³.

Penelitian ini dilakukan pada kelas V MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak khususnya materi "Akhlak Terpuji". Pemilihan pada kelas dilakukan dengan pertimbangan bahwa minat belajar peserta didik pada kelas ini masih perlu ditingkatkan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Selain itu model pembelajaran *Role Playing* belum diterapkan pada sekolah MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan.

Adapun rencana tindakan pada siklus I dan II akan diuraikan sebagai berikut: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), Refleksi (*Reflecting*). Teknik

¹³ Suharsimi Arikunto. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang benar dan valid. Maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut: wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini merupakan langkah yang sangat penting. Hasil ini merumapan jawaban dari rumusan masalah.

Analisis data implementasi model pembelajaran *Role Playing* didapatkan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik, dimana dihitung dengan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Nilai Implementasi} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan sebaran kriteria penilaian sebagai berikut:

Nilai 76 - 100 = Sangat Baik

Nilai 51 - 75 = Baik

Nilai 26 - 50 = Cukup

Nilai 0 - 25 = Kurang

Adapun untuk menghitung persentase angket minat belajar dengan implementasi model pembelajaran *Role Playing*, peneliti menerapkan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Minat} = \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus di atas, penulis menggunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai 76 - 100 = Sangat Tinggi

Nilai 51 - 75 = Tinggi

Nilai 26 - 50 = Cukup

Nilai 0 - 25 = Kurang

Adapun pemberian skor pada angket implementasi model pembelajaran *Role Playing* terhadap minat belajar, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut:

1. Pernyataan positif : Sangat Setuju = 4; Setuju = 3; Tidak Setuju = 2; Sangat Tidak Setuju = 1

2. Pernyataan negatif : Sangat Setuju = 1; Setuju = 2; Tidak Setuju = 3; Sangat TidakSetuju = 4

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, seorang peserta didik dikatakan telah mencapai ketuntasan atau berhasil apabila telah mencapai KKM dengan nilai 75. Sedangkan pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila di dalam kelas tersebut terdapat 80% peserta didik yang telah mencapai nilai lebih dari sama dengan 75.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Total Peserta Didik}} \times 100\%$$

Dengan kriteria sebagai berikut:

Nilai (76 - 100) = Sangat Tinggi

Nilai (51 - 75) = Tinggi

Nilai (26 - 50) = Cukup

Nilai (0 - 25) = Kurang

Data dari hasil analisis tersebut selanjutnya dapat disajikan melalui grafik, tabel, perhitungan modus, median, mean, diagram lingkaran, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, dan diberikan pembahasan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang ada dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar peserta didik kelas V MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan. Pada kegiatan pra tindakan terlihat peserta didik belum siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa peserta didik bermain dengan teman atau alat tulisnya. Ketika proses pembelajaran guru menggunakan metode atau strategi ceramah saja. Peserta didik mendengarkan dan guru menjelaskan, akibatnya peserta didik menjadi tidak bersemangat dan cenderung bosan. Guru dalam mengajar juga lebih

dominan berada di depan, sehingga peserta didik yang duduk di belakang kurang menerima perhatian dari guru.

Pada saat proses pembelajaran, guru hanya menerangkan pelajaran kepada peserta didik. Untuk evaluasi guru menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan soal, evaluasi ini selanjutnya dikoreksi bersama dan dijadikan tugas rumah. Guru jarang memberikan pertanyaan kepada peserta didik begitupun peserta didik juga jarang mengajukan pertanyaan. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlak materi "Akhlak Terpuji" peneliti menggunakan angket minat belajar. Dari angket yang dibagikan ke peserta didik, menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlak materi 'Akhlak Terpuji' dalam kategori sangat rendah. Selanjutnya peneliti menyiapkan perencanaan untuk kegiatan siklus I yakni menganalisis kurikulum, merancang materi pembelajaran, menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar, membuat silabus, menyiapkan bahan ajar dan instrumen yang dibutuhkan. Pada kegiatan siklus I diterapkan model pembelajaran *role playing* yang dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan data hasil penelitian untuk minat belajar peserta didik kategori rendah pada pra tindakan dan siklus I mengalami peningkatan menjadi tinggi. Hal tersebut terjadi karena adanya perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, pada siklus I peserta didik tidak hanya menjadi pendengar saja, tapi mereka ikut terlibat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan bermain peran (*role playing*), dimana beberapa peserta didik ditunjuk untuk memerankan karakter tentang "Akhlak Terpuji" dan kemudian dilanjutkan diskusi tentang tema yang diperankan. Peserta didik terlihat antusias saat teman-temannya sedang memainkan peran di depan kelas dan mereka juga aktif ketika diskusi berlangsung. Namun masih ada peserta beberapa didik tidak terlalu antusias karena pada saat bermain peran berlangsung beberapa peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran belum terlalu memahami peranan dan cenderung malu.

Pada kegiatan akhir guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari dan memberikan umpan balik kepada peserta didik yang kurang memperhatikan. Pemberian tugas rumah, informasi tentang pertemuan selanjutnya dan merapikan tempat duduk dari guru hanya sebagian peserta didik yang memperhatikan karena intonasi suara dan interaksi kepada peserta didik kurang, tetapi pada kegiatan berdo'a dan salam peserta didik sangat antusias. Guru dapat memberikan motivasi pada peserta didik sehingga peserta didik memiliki suatu kebanggaan yang telah diminati. Dengan adanya siklus I peneliti mengetahui kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran dan peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang diterapkan pada siklus II.

Pada Siklus II Guru menggunakan kartu warna warni bertuliskan nama pemeran dan karakter yang dimainkan untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam mengikuti model pembelajaran bermain peran. Berdasarkan data dari hasil penelitian minat belajar peserta didik kategori sangat tinggi. Hal tersebut terjadi karena adanya penambahan interaksi dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bermain peran. Peserta didik juga lebih aktif mengikuti kegiatan berdiskusi, baik bertanya ataupun menjawab. Pada siklus II peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dirasa perlu sehingga pada siklus II menghasilkan hasil yang memuaskan. Selain itu, peningkatan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlak juga terlihat dari timbal balik antara guru dengan peserta didik. Partisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran dan juga dalam proses diskusi, peserta didik dapat mengimbangi dengan jawaban-jawaban yang bagus.

Aktifitas guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I sudah termasuk dalam kategori baik dengan nilai 60%. Berdasarkan evaluasi pada siklus I, peneliti sepakat dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak untuk melakukan siklus II dengan memperhatikan dan memperbaiki kekurangan-kekurangan berdasarkan refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas V. Pada

siklus II aktivitas guru sangat baik. Terbukti dengan adanya peningkatan nilai dari 60% di siklus I menjadi 83% pada siklus II. Aktivitas peserta didik juga tergolong dalam kategori baik dengan memperoleh nilai 65%. Pada siklus I ada beberapa kesulitan, kesulitan pada siklus I disebabkan karena peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan dan masih belum terbiasa dengan model pembelajaran *Role Playing*. Kondisi peserta didik juga masih belum sepenuhnya siap untuk memulai pelajaran, sehingga kurangnya konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar. Aktivitas peserta didik mengalami kenaikan dari 61% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II.

Minat belajar peserta didik meningkat dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II. Pada pra siklus minat belajar peserta didik kategori tinggi dan sangat tinggi dengan persentase 32,56 % sebanyak 14 saja dari total 43 peserta didik. Pada pra siklus persentase peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi hanya 9.30% dengan jumlah 4 peserta didik, kategori tinggi sebesar 23,36% dengan jumlah 10 peserta didik, kategori cukup sebanyak 34.48% dengan jumlah 15 peserta didik dan kategori kurang sebanyak 32,56% dengan jumlah 14 peserta didik. Pada siklus I minat belajar peserta didik kategori tinggi dan sangat tinggi dengan persentase 58,14% sebanyak 25 dari total 43 peserta didik, mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus. Pada siklus I persentase peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 16,28% dengan jumlah 7 peserta didik, kategori tinggi sebesar 41,86% dengan jumlah 18 peserta didik, kategori cukup sebanyak 27,91% dengan jumlah 12 peserta didik dan kategori kurang sebanyak 13,95% dengan jumlah 6 peserta didik. Dari hasil data minat belajar tersebut dapat dikatakan peserta didik sudah mengalami peningkatan walaupun masih banyak yang kurang minatnya. Pada siklus II minat belajar peserta didik kategori tinggi dan sangat tinggi dengan persentase 76,74% sebanyak 33 dari total 43 peserta didik, data tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus

II persentase peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 30,32% dengan jumlah 13 peserta didik, kategori tinggi sebesar 46,51% dengan jumlah 20 peserta didik, kategori cukup sebanyak 13,95% dengan jumlah 6 peserta didik dan kategori kurang sebanyak 9,30% dengan jumlah 6 peserta didik. Dari hasil data minat belajar tersebut dapat dikatakan peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pra siklus, artinya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak sudah mengalami peningkatan.

Nilai hasil belajar peserta didik di atas KKM pra siklus sebesar 65,12% dengan jumlah 28 peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus ini tergolong dalam kategori cukup, namun belum mencapai target 80%. Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi 'Akhlak Terpuji' targetkan meningkat sekurang-kurangnya 20% pada setiap siklus. Nilai hasil belajar peserta didik di atas KKM siklus I sebesar 74,42% dengan jumlah 32 peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus ini tergolong dalam kategori tinggi, namun belum mencapai target 80%. Nilai hasil belajar peserta didik di atas KKM siklus II sebesar 83,72% dengan jumlah 36 peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus ini tergolong dalam kategori sangat tinggi dan telah mencapai target 80%, artinya peserta didik sudah mayoritas mampu menyebutkan dan menerapkan sikap teguh pendirian dan dermawan dalam kehidupan sehari-hari.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan kesimpulan akhir dengan pencapaian yang positif. Melalui implementasi model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI Mazra'atul Ulum 01 Paciran Lamongan. Minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi 'Akhlak Terpuji' sebelum diimplementasikan model pembelajaran

Role Playing tergolong rendah, dimana kategori tinggi dan sangat tinggi sebesar 32,56 % yaitu 14 saja dari total 43 peserta didik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 58,14% yaitu 25 dari total 43 peserta didik dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 76,74% yaitu 33 dari total 43 peserta didik. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari pras siklus sebesar 65,12%, naik menjadi 74,42% pada siklus I dan naik lagi menjadi 83,72% pada siklus II. Artinya implementasi model pembelajaran *Role Playing* mampu menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo:
- Iif, Ahmadi. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Jakarta.
- Majid, Abdul. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso, Agus. 2010. *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian- Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Jurnal Penelitian.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhartini, Dewi. 2001. Tesis: *Minat Siswa Terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor yang Melatarbelakanginya (Studi Deskriptif Terhadap Siswa*

- Sekolah Menengah Umum Negeri di Kota Bogor*). Jakarta:
Magister Pendidikan Ilmu Sosial UPI.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta:
Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabata.
- Zaini, Hisyam, Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta:
Insan Madani.