



Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Sholat Jumat

Johariah

Guru Sekolah Dasar Negeri 3 Gunungsari, Lombok Barat, NTB.

Corresponding Author e-mail: johariah1962@gmail.com

Diterima: Agustus 2021; Direvisi: Agustus 2021; Dipublikasi: September 2021

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN 3 Gunungsari pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran sebagai pilihan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata tingkat motivasi siswa pada siklus I adalah 54,37 %, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 78,75%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 52,25 masih di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 65, kemudian dilakukan uji lanjutan pada siklus 2 dengan hasil sebesar 68,25 dimana angka tersebut sudah melebihi KKM, hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini motivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat antusias, karena apabila siswa memerankan adegan dengan baik, guru selalu memberikan pujian sehingga siswa yang lain berkeinginan untuk ikut memerankan dengan baik.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Metode Bermain Peran

Sitasi: Johariah (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Sholat Jumat: *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. 8 (2). 228-241.

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu peranan guru adalah sebagai motivator. Untuk meningkatkan kemauan atau minat dan pengembangan kegiatan belajar siswa, guru harus mampu merangsang dan memberikan dorongan untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan kreativitas siswa. Menurut Montessori dalam Sardiman (2008 : 96) mengemukakan bahwa anak-anak memiliki tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri sedangkan pendidik bertindak sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Hal ini memberi petunjuk pada kita pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan mudah untuk memahami pelajaran yang disampaikan, pendidik bertindak sebagai pengarah atau pembimbing dan merencanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa khususnya pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan dari uraian diatas, untuk mencapai itu semua diperlukan motivasi belajar siswa sebagai individu yang dididik dan guru sebagai pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efisien dan menarik untuk dipelajari dalam mata pelajaran PAI, dimana PAI menurut penjelasan pasal 39 ayat (2) undang-undang nomor 2 tahun 1989 dalam Depdikbud (1995 : 5) adalah usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kesempatan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta

pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dari uraian tersebut jelaslah bahwa untuk menyatu ragakan pelajaran PAI kepada siswa agar memiliki perilaku yang diwujudkan dalam kesehariannya diperlukan metode pembelajaran yang mengarah pada aktivitas belajar yang bermakna. Adapun metode yang dimaksud yaitu metode bermain peran, dimana metode ini merupakan suatu permainan peran yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau. Dengan metode bermain peran yang dilakukan akan selalu melekat di jiwa siswa tersebut.

Dari hasil pengamatan menemukan bahwa kenyataan di kelas IV SDN 3 Gunungsari banyak siswa yang tidak menyenangi pelajaran PAI yang dikarenakan Materi PAI di Sekolah Dasar bagi mereka sulit dimengerti dan dipahami, khususnya materi di kelas IV. Adapun hal-hal yang menjadi penyebabnya adalah: (1) siswa sering tidak mengetahui materi pelajaran PAI yang dipelajarinya itu untuk apa dan bahkan mereka tidak tahu bagaimana mengaitkan PAI dengan ilmu-ilmu lain yang memerlukannya, (2) motivasi siswa sangat rendah dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran PAI, sehingga tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan PAI yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari, (3) selama ini dalam proses pembelajaran Guru masih menggunakan metode Konvensional, yaitu ceramah, dan tanya jawab, (4) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kebanyakan hanya mendengarkan penjelasan dari Guru, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan □ dorongan dasar atau intern dan insentif di luar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat Oemar Hamalik (1990:173).

Menurut De Decce dan Grawford dalam (Oemar Hamalik, 1990:169) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Perilaku seseorang dirancang untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan-kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dicapai, (2) tingkah laku, (3) tujuan (4) umpan balik. Hamzah B. Uno (2008:5).

Menurut Hamzah B.Uno, (2008:10), dari berbagai teori tentang motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, terdapat berbagai teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan yang berbeda satu sama lain. Ada teori motivasi

yang bertitik tolak pada dorongan dan pencapaian kepuasan, ada pula yang bertitik tolak pada asas kebutuhan. Dari teori motivasi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik.

Brow (dalam Evi susanti, 2010:29) siswa yang mempunyai ciri-ciri motivasi yang tinggi dapat dikenal selama proses belajar mengajar di kelas, adapun ciri-cirinya adalah sebagai berikut: (1) Tertarik pada guru, artinya tidak bersikap acuh tak acuh, (2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, (3) antusiasme tinggi, serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar, (4) ingin selalu bergabung dalam suatu kelompok kelas, (5) ingin identitas diri diakui orang lain, (6) tindakan dan kebiasaannya serta moralnya selalu dalam kontrol diri, (7) selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya kembali di rumah, dan (8) selalu terkontrol oleh lingkungan.

Menurut Nana Sudjana (1989 :123), metode bermain peran (*role playing*) pertama kali dikembangkan oleh Fannie dan Shaftel sebagai upaya membantu individu dalam menghayati nilai-nilai yang berlaku mengatasi dilema yang berlaku dalam kehidupan. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran sosial, karena pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam kategori model ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model ini difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Model ini pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan keinginannya untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan dan analisis.

Oemar Hamalik (1990:245-246) menyatakan bahwa ada empat tujuan bermain peran sebagai berikut: (1) belajar dengan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau kerampilan-keterampilan reaktif, (2) belajar melalui peniruan (*imitasi*), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka, (3) belajar melalui balikan, para pengamat mengomentari (*menanggapi*) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, dan belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada

materi Sholat Jumat melalui penerapan metode bermain peran dan mengevaluasi proses dan hasil dari pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, karena penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 3 Gunungsari. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya. (Iskandar, 2009 : 21).

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, untuk tahapan tiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi terhadap tindakan. Hasil refleksi siklus I digunakan untuk perbaikan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Gunungsari Tahun Ajaran 2020/ 2021. Jumlah siswa yang terlibat sebanyak 20 siswa terdiri dari 11 siswa putra dan 9 siswa putri. Peneliti bertindak sebagai perencana, penganalisa data dan sekaligus melaporkan hasil penelitian. Peneliti juga bertindak sebagai guru dan dibantu oleh teman sejawat. Indikator untuk mengukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah pencapaian motivasi siswa diperoleh sekurang-kurangnya mencapai 75% .

Untuk menentukan apakah perbaikan atau peningkatan yang diinginkan terjadi, maka data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: Data mengenai motivasi dengan menggunakan metode bermain peran yang diperoleh dari lembar observasi motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Penelitian ini direncanakan meliputi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan dan Hasil Penelitian siklus 1 Pada kegiatan siklus 1 perencanaan yang dilakukan antara lain guru mempersiapkan RPP, lembar observasi siswa dan guru, serta soal evaluasi. Siklus I ini dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan I pada hari Rabu tanggal 10 Maret 2021 pukul 07.00-08.10 wib, pertemuan 2 hari Sabtu tanggal 13 Maret 2021 pukul 07.00-08.10. Dari hasil observasi pada pembelajaran disiklus I diperoleh informasi sebagai berikut (1) diawal pembelajaran situasi kelas masih ribut, karena siswa baru masuk kembali setelah istirahat, jadi ada sebagian siswa masih menghabiskan jajanannya, (2) sebagian besar siswa tidak memperhatikan arahan dari guru, (3) ada beberapa siswa yang belum melaksanakan apa yang diperintahkan guru.

Rata-rata persentase tingkat motivasi siswa pada siklus I adalah 54,4 % yang masih tergolong rendah, Sedangkan siswa yang belum termotivasi

sebanyak 45,6 %. Hasil observasi tingkat motivasi dari tabel di atas dapat dipaparkan sebagai berikut:

- (1) siswa yang menyimak informasi guru berjumlah 10 siswa atau 50 % dari jumlah siswa 20 orang. Saat ini tampak karena siswa belum siap mengikuti proses pembelajaran, karena masih banyak mengobrol sesama temannya,
- (2) siswa mencermati penyajian bahan pelajaran tentang materi sistem pemerintahan baru berjumlah 12 orang atau 60 % saja, karena sebagian siswa masih suka berbicara dengan teman sebangkunya,
- (3) mengikuti pengarahan guru sebanyak 13 orang atau 65 % dari jumlah 20 siswa, 17 siswa masih tampak bingung pada saat di arahkan oleh guru, karena metode pembelajaran yang digunakan baru peratama kali dialami,
- (4) siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami sebanyak 8 orang atau baru mencapai 40 %, hal ini karena siswa masih tampak ragu-ragu dan malu untuk bertanya, dan
- (5) siswa yang melaksanakan tugas dengan semangat tampak 14 siswa atau 70 %, 6 orang siswa belum masih tampak malas untuk mengerjakannya. Siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu sebanyak 15 siswa atau 75 %, sudah cukup banyak dari 20 siswa, 5 siswa belum dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, karena waktu yang digunakan terbuang begitu saja disebabkan mereka masih suka ngobrol.

Jika ditinjau dari observasi motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa motivasi siswa pada siklus I yang muncul dikategorikan masih rendah yaitu 54,4%. Hal ini dapat disebabkan tindakan guru dinilai belum maksimal yang berdampak pada belum maksimalnya pula motivasi siswa yang berlangsung di kelas. Hal demikian menunjukkan adanya kendala-kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan catatan lapangan yang diperoleh, kurang maksimalnya tindakan guru yang berdampak pada masih rendahnya rata-rata hasil belajar siswa dan rendahnya tingkat motivasi siswa tersebut disebabkan oleh siswa belum terbiasa melaksanakan proses belajar dengan bermain peran, banyak siswa masih malu-malu sehingga suara yang dikeluarkannya tidak jelas, dan guru kurang mampu mengemukakan tujuan untuk memotivasi siswa.

Oleh karena itu dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- (1) adapun yang menjadi titik tekan perbaikan yang akan dilakukan adalah mengemukakan tujuan pembelajaran agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran PAI,
- (2) selain itu yang ditekankan pada pembelajaran berikutnya yaitu hendaknya siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang materi yang dibahas dan dalam berdiskusi siswa dapat merespon dengan baik. Untuk meningkatkan pemahaman siswa guru mengingatkan kepada siswa agar membaca

kembali bukunya dirumah, karena pada pertemuan berikutnya akan dilakukan tes,

- (3) memberi penghargaan yang lebih bervariasi dan menantang.

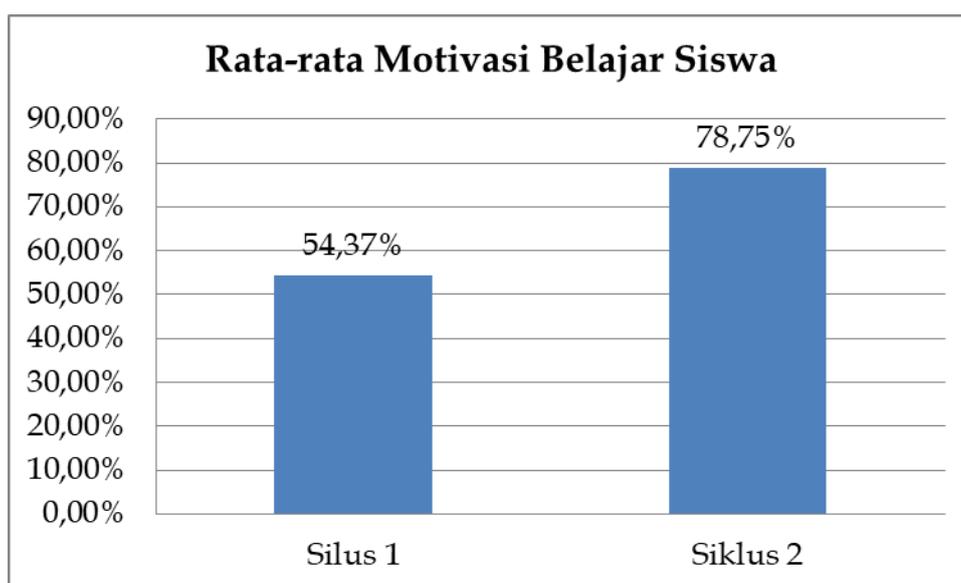
Pelaksanaan dan hasil penelitian siklus II Pada kegiatan siklus 1 perencanaan yang dilakukan antara lain guru mempersiapkan RPP, lembar observasi siswa dan guru, serta soal evaluasi. Berdasarkan catatan lapangan, observasi terhadap siswa diperoleh temuan antara lain:(1) siswa telah masuk kelas dan sudah berada pada tempat duduknya masing-masing, tampak pada siklus 2 ini siswa sudah mengerti apa yang akan mereka lakukan dalam proses pembelajaran PAI yaitu dengan menggunakan metode bermain peran, (2) sebagian besar siswa sudah memperhatikan arahan dari guru, namun ada beberapa siswa yang masih sibuk berbicara topik yang lain (membicarakan permainan), sehingga guru menegurnya apa yang sedang dibicarakan, (3) beberapa siswa sudah melaksanakan apa yang diperintahkan, dan (4) siswa yang diminta untuk memerankan adegan sudah tidak malu-malu lagi, bahkan siswa sudah membaca skenario dengan suara yang jelas.

Berdasarkan perolehan data, diperoleh rata-rata persentase tingkat motivasi siswa pada siklus II adalah 78,75 % yang termasuk dalam kriteria Tinggi, yaitu melebihi indikator yang ditetapkan sebesar 75 %. Pada siklus II ini siswa sudah tampak serius mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi tingkat motivasi dari tabel di atas dapat dipaparkan sebagai berikut:

- (1) siswa yang menyimak informasi guru tentang tujuan pembelajaran berjumlah 16 siswa atau 80 % dari jumlah siswa 20 orang. Siswa sudah siap mengikuti proses pembelajaran, karena mereka tahu mereka diajak untuk memerankan adegan Sholat Jumat,
- (2) siswa mencermati penyajian bahan bacaan berjumlah 18 orang atau 90%, siswa telah mempersiapkan diri untuk memerankan adegan yang sudah disiapkan, namun ada sebagian siswa masih ada yang berbicara dengan temannya, dan
- (3) siswa yang mengikuti pengarahan guru berjumlah 18 orang atau 90% dari jumlah 20 orang. Pada poin ini tingkat kemauan / motivasi siswa sudah tinggi, karena siswa ingin tampil yang terbaik sehingga mendapat pujian dari guru,
- (4) siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dipahami sebanyak 12 orang atau 60%, baik itu bertanya pada saat guru menjelaskan maupun setelah mereka memerankan adegan tersebut,
- (5) siswa yang melaksanakan tugas dengan semangat sebanyak 17 orang atau 85 %, pada poin ini siswa sudah tampak serius karena mereka telah memahami tugas yang diberikan yaitu mendiskusikan jalannya adegan yang telah mereka laksanakan. Sedangkan 3 siswa yang lain masih kurang bersemangat dengan alasan kepalanya pusing dan lupa,
- (6) siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu berjumlah 17 orang atau 85%, sebagian besar siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan,

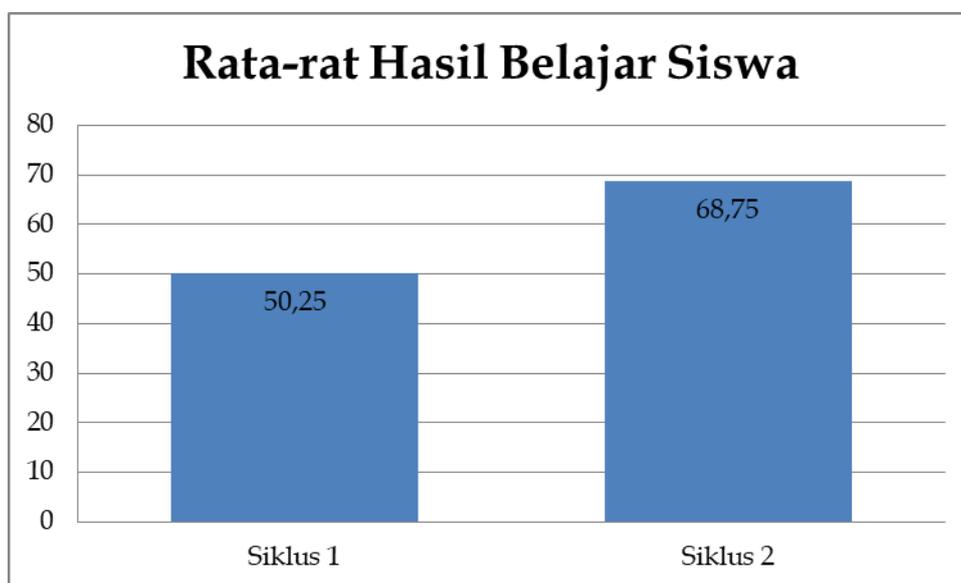
- (7) siswa yang memberikan pendapat ketika berdiskusi sebanyak 11 orang atau 55%, sebagian siswa sudah berusaha untuk memperoleh hasil yang terbaik dalam menyelesaikan tugas mereka. Pada poin ini tingkat motivasi siswa sudah ada peningkatan. Di mana sebelumnya pada siklus 1 hanya berjumlah 4 orang, dan
- (8) siswa yang merespon dengan baik ketika diberi evaluasi sebanyak 17 orang atau 85 %, siswa tampak siap untuk mengerjakan soal evaluasi.

Jika ditinjau dari observasi motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa motivasi siswa pada siklus II dikategorikan Tinggi. Hal ini dapat disebabkan karena tindakan dari guru sudah sesuai dengan tahapan -tahapan pembelajaran dan siswa aktif serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Dan hasil wawancara sebagian siswa menyatakan siswa merasa senang dilakukannya metode pembelajaran tersebut, sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi siswa. Aspek menyimak informasi guru yaitu terjadi perubahan sebesar 30%, hal ini dikarenakan siswa sudah siap mengikuti pembelajaran. Siswa tidak bingung lagi dengan metode pembelajaran yang dilakukan, dan guru selalu memberikan pujian jika salah satu siswa sudah memerankan adegan dengan baik. Sedangkan perubahannya kecil dari aspek menyelesaikan tugas dengan tepat waktu sebesar 10 %, itu dikarenakan pada siklus I siswa yang menyelesaikan tugas dengan tepat waktu sudah lumayan baik atau sudah termotivasi, sedangkan pada siklus II hampir semua dapat menyelesaikannya sehingga perubahan yang ada tidak begitu besar. Untuk poin ini siswa sudah tampak termotivasi, karena tugas yang diberikan akan diberikan penilaian. Terjadi peningkatan motivasi siswa pada siklus 1 dan siklus 2 yaitu dari 54,37 % menjadi 78,75 % terjadi perubahan sebesar 24,38 % .



Gambar 1. Diagram Rata-rata Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan table rekapitulasi data hasil belajar siklus I dan II maka dapat diuraikan sebagai berikut. Ada 17 siswa yang hasil belajarnya meningkat, 2 siswa tetap dan 1 siswa menurun. Dari hasil observasi melalui wawancara bahwa kepada siswa-siswa yang hasilnya tetap diketahui siswa tersebut mengungkapkan alasan karena belum kurang persiapan dalam menghadapi tes, dan salah satu siswa yang menurun nilainya pada saat tes dikarenakan sedang sakit (sakit perut). Dengan demikian ternyata pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Gunungsari pada materi Sholat Jumat pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.



Gambar 2. Diagram Rata-rata Hasil Belajar Siswa

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang terkait dengan motivasi, terlihat terjadi peningkatan motivasi siswa di kelas IV SDN 3 Gunungsari melalui metode bermain peran, yaitu pada siklus 1 tingkat motivasi siswa sebesar 54,37 % yang dikategorikan sedang, dan pada siklus II sebesar 78,75 %, terjadi peningkatan motivasi siswa 24,38 %. Dalam hal ini motivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat antusias, karena apabila siswa memerankan adegan dengan baik guru selalu memberikan pujian sehingga siswa yang lain berkeinginan untuk ikut memerankan dengan baik. Sedangkan hasil belajar siswa juga meningkat, rata-rata pada siklus 1 sebesar 50,25 dan rata-rata pada siklus II sebesar 68,75 , terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 18,50. Terjadi peningkatan tersebut merupakan dampak positif dari motivasi siswa yang meningkat.

Metode Bermain Peran (*Role playing*) dalam Pembelajaran Sosial

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu Pembelajaran Sosial. Bermain peran adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut (Mansyur, 1996:104).

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan bagian dari metode simulasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran PAI karena metode-metode ini sangat sesuai dengan materi PAI dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Misalnya saja pada materi sholat jumat, siswa bisa berperan sebagai muadzin, khotib, muadzin ke 2, imam, jamaah pria dan jamaah wanita.



Gambar 3. Foto saat siswa praktik sholat jumat

Model ini juga sesuai dengan topik atau penyajian pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak pada umumnya, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah mengikuti pelajaran atau memerankan sesuatu yang diminta atau diperintah oleh guru yang sesuai dengan konsep atau materi pelajaran yang diajarkan. Pengertian lain dari Model bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus menyenangkan (Jill Hahfiel, 1986; Wahab, 2000:111).

Role playing sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. *Role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode *role playing* siswa

dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Wahab, 2000:112).

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran, guru menerima peran noninterpersonal didalam kelas, sedangkan siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

1. Langkah-langkah Bermain Peran

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

a. Persiapan dan Instruksi

- 1) Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakkan kelompok dan interaksi.
- 3) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- 4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati : (1) persaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter

merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh pemeran.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi Bermain Peran

Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, caracara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya. Daftar centang ini berguna untuk menentukan prinsip-prinsip yang mendasari strategi bermain peran serta langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pelaksanaannya dapat berhasil dan sesuai harapan.

2. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role playing*)

Dalam metode bermain peran terdapat beberapa kelebihan, adapun kelebihan bermain peran antara lain :

- a. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.

- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- e. Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.

3. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role playing*)

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan dan sebagainya.

4. Cara Mengatasi Kelemahan-kelemahan Metode Bermain Peran

Usaha-usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode bermain peran (*role playing*), antara lain :

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan bermain peran (*role playing*) siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat atau sesuai dengan masalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, sedangkan siswa yang menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah tersebut.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan saat adegan berlangsung.
- d. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, harus diusahakan agar para

pemain berbicara dan melakukan gerakan sesuai dengan naskah cerita atau materi pelajaran dan tidak keluar dari peran yang didapatnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa: (1) dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka "penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN 3 Gunungsari pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)". Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat motivasi siswa pada siklus I sebesar 54,37% lalu terjadi peningkatan persentase tingkat motivasi pada siklus II menjadi 78,75 %, yang dikategorikan tinggi dan telah melebihi dari indikator yang ditetapkan yaitu 75%, (2) dari peningkatan motivasi siswa memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, yaitu dengan rata-rata 52,25 pada siklus I, dan rata-rata 68,25 pada siklus II yang telah berada diatas KKM yaitu 65.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. 2005. SBM Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia Alipandie,
- Imansjah. 1984. Didaktik Metodik Pendidikan Umum. Surabaya: Usaha Nasional Surabaya
- Dimiyati, Mudjiono.2002. Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta: Depdikbud.
- Evi Susanti, 2010. Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial melalui Model *Role playing* di Kelas VII B SMP Negeri 2 Sungai Raya. Pontianak: FKIP UNTAN
- Hamalik Oemar. 1990. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Bandung: Citra Aitiya Bakti
- Hamalik, Oemar. 1999. Proses Belajar Mengajar Kooperatif. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2003. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 1989. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung : Sinar Baru.
- Wahab, A. 1998. Metodologi Pengajaran IPS. Jakarta : Karunia
- Hamzah B. Uno. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar, 2009. Penelitian Tindakan Kelas, Cipayung: GP Press. Merry Sulastri , 2005. Penerapan Model *Role playing* Pada Pembelajaran Materi Aritmetika Sosial di kelas 1 SMP PGRI 4 Pontianak. FKIP UNTAN
- Nana Sudjana, 1989. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Roskadar
- Pelangi Pendidikan Volume 4 no 2. 2001. Buletin Peningkatan Mutu Pendidikan SLTP, Matematika yang Menyenangkan, Artikel
- Sardiman, 2009. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Bandung : Rajawali Pers
- Syaiful Bahri Djamarah.2008. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.

Wijaya kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). Mengenal Penelitian tindakan kelas. Jakarta : PT Indeks
Wina Sanjaya, 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Kencana Media Group.