

Pengelolaan Kelas dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak SDIT At-taubah Karawang

Dr. Agus Susanto, S.Pd.I.,MM.

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan. Seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, potensi diri dan membentuk pribadi yang baik.karena berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu tujuan dari siswa adalah mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh individu dapat diukur dari nilai hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan berbagai temuan di lapangan, dapat dilakukan penelitian tentang pengelolaan dan model pembelajaran Akidah dan Akhlak di sekolah SDIT At-Taubah Karawang secara mendalam. Sebagian besar siswa kelas 5 Bilal Bin Rabah dengan jumlah 30 orang SDIT At-Taubah Kaum Karawang, pengelolaan kelas dan pembelajaran masih menggunakan cara lama. Hal ini terbukti berdasarkan data hasil tes semester tahun ajaran 2006/2007, 2007/2008 pada pelajaran Akidah dan Akhlak di bawah Standar Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)

Prosentase Nilai Siswa Kelas 5

NO	URAIAN	TAHUN AJARAN		KKM
		2006/2007	2007/2008	
1.	Ujian Akhir Semester I	6.3%	5,8 %	70%
2.	Ujian Akhir Semester II	6,0 %	6,0 %	70%

Sumber SDIT AT-Taubah Kaum Karawang 2008

Berdasarkan temuan data dilapangan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah akhlak kelas 5 SDIT AT-Taubah Kaum Karawang belum mencapai KKM , terlihat jelas pada Ujian Akhir Semester (UAS) satu tahun pelajaran 2006/2007 mendapatkan nilai rata-rata kelas 6,3 dan semester kedua berikutnya menurun menjadi 6,0 sedangkan nilai yang harus dicapai nilai rata-rata kelas 5 adalah 70% berarti 23 orang yang ketinggalan dalam pembelajaran, dari 32 siswa, sementara pada tahun pelajaran 2007/2008 nilai Ujian akhir Semester (UAS) satu semakin terpuruk mendapatkan rata-rata kelas 5,8 , dan pada semester kedua memperoleh rata-rata kelas 6,0 yang artinya 71 % masih terdapat siswa yang masih ketinggalan dalam meraih prestasi pelajaran Akidah akhlak. Data-data diatas menunjukan menjadi permasalahan guru-guru dan sekolah SDIT AT-Taubah Kaum Karawang.

Permasalahan di atas diperlukan penelitian tindakan kelas untuk menemukan model yang tepat dalam pengelolaan kelas

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengelolaan kelas dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak ?

2. Cara Pemecahan Masalah

Ada tiga hal yang menjadikan kelebihan dari pembelajaran bermain peran dalam kaitannya dengan mata pelajaran Akidah dan Akhlak pertama adalah saat peran ditampilkan siswa dapat memahami setiap karakter tokoh yang antagonis dan protagonis sehingga siswa dapat mengambil nasehat-nasehat yang disampaikan oleh penulis drama. Kedua adalah penampilan drama yang menarik dapat merangsang rasa ingin tahu siswa. Hal ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar tertarik pada masalah kehidupan

sehari-hari bagaimana berperilaku yang benar menurut ajaran agama Islam. Ketiga model pembelajaran drama mengamsumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ketaraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya. Dengan cara itu, individu dapat menguji sejauh mana sikap-sikapnya relevan dengan sikap-sikap orang lain, apakah sikap itu perlu dipertahankan atau diubah.

Pemilihan cara pemecahan masalah yang tepat sangat diperlukan agar penelitian tindakan kelas ini dapat menghasilkan penjelasan yang akurat. Cara pemecahan masalah ini akan difokuskan pada metode pembelajaran drama .

3. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian-kajian di atas dapat ditarik hipotesis bahwa mata pelajaran Akidah dan Akhlak dengan menggunakan metode bermain peran ini diduga dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Kaum Karawang .

4. Tujuan dan Manfaat Tindakan

a. Secara teoritis tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan dan memperkaya khazanah ilmu manajemen pendidikan
2. Memeberi pendekatan baru pada pembelajaran bermain peran .
3. Meningkatnya motivasi belajar dan prestasi Akidah dan Akhlak dengan menggunakan pembelajaran bermain peran.

b. Secara praktis manfaat tindakan penelitian ini adalah:

1. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.
2. Menambah wawasan tentang pembelajaran bermain peran bagi para pendidik

3. Memberikan gambaran tentang pengelolaan kelas dengan menggunakan pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Akidah dan Akhlak guna meningkatkan motivasi belajar dan prestasi pada sekola

B. Pembahasan

a. Motivasi

Motivasi adalah dorongan kerja yang timbul pada diri seseorang untuk berperilaku dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan Berelson dan Steiner berpendapat *a motive is an inner state that energizes, activities or move (hence motivation), and that directs or channels behaviour toward goals.*¹

Menurut Dadi Permadi bahwa motivasi adalah dorongan dari dalam untuk berbuat sesuatu, baik positif maupun negatif. Seorang pemimpin dapat memberi motivasi pada bawahannya agar dia berbuat baik atau lebih baik lagi. Motivasi yang diberikan oleh pemimpin akan sangat bermanfaat dalam rangka menggerakkan perilaku bawahan menuju apa yang diharapkan.²

Berdasarkan uraian diatas motivasi adalah pendorong terhadap seseorang baik dari internal maupun dari eksternal.

b. Belajar

Oemar Malik memeberikan pengertian bahwa belajar adalah modifikasi atau memeperteguh kelakuan melalui pengalaman . (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior trough experiencing*).

Maksud pengertian diatas, belajar adalah merupakan suatu peroses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi

¹ Wahjosumidjo, *op. cit.*, p. 402

²Dadi Permadi *loc.cit.*, p.72

lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan.³

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen melalui pengalaman-pengalaman, sebagai akibat dari usaha komunikasi antar manusia dengan lingkungan

Dari paparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari luar dan dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, memberikan arahan kegiatan pembelajaran, dan mendorong siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Prestasi Belajar.

Winkel mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Menurut S. Nasution prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, affektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang kualitas siswa dalam kegiatan pembelajaran karena evaluasi sebagai alat ukur untuk mengukur prestasi belajar siswa.⁴W.J.S Purwadarminto menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan atau dilakukan

³ Oemar Malik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta, PT.Bumi Aksara, p36

⁴ *Ibid* <http://ridwan202.word.press.com>

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang meliputi tiga aspek yakni: kognitif, affektif, dan psikomotor dari proses kegiatan pembelajaran.

4. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas adalah segala upaya dalam mengkondisikan kelas demi terciptanya suasana proses belajar mengajar yang efektif. Dalam pengertian tersebut terkandung dua hal pokok yang perlu diperhatikan, yaitu mengkondisikan kelas dan suasana proses belajar yang efektif.⁵ Mengkondisikan kelas salah satu bagian dari sistem dimana guru dituntut untuk bisa mengendalikan siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang berdasarkan pemberian atau penyampaian materi berdasarkan kurikulum yang telah ditentukan, sebagaimana pendapat Suharsimi Arikunto bahwa pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk membantu menciptakan kondisi belajar yang normal.⁶

Menurut Pupuh Fathurrohman, pengelolaan kelas adalah penyediaan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar siswa yang berlangsung pada lingkungan sosial, emosional, dan intelektual anak dalam kelas menjadi sebuah lingkungan belajar yang membelajarkan.⁷ Fasilitas yang disediakan itu memungkinkan siswa belajar dan bekerja, tercapainya suasana kelas yang memberikan kepuasan, suasana disiplin, nyaman dan penuh semangat sehingga terjadi perkembangan intelektual, emosional dan sikap serta apresiasi pada siswa.

Muhamad Ridawan bahwa pengelolaan kelas adalah serangkaian tindakan guru yang ditujukan untuk mendorong munculnya tingkah laku yang diharapkan dan menghilangkan tingkah laku perilaku yang tidak diinginkan, menciptakan hubungan interpersonal yang baik

⁵ Gunawan undang et.al., *Peningkatan Mutu Peroses Belajar Mengajar SD* (Bandung: CV Siger Tengah : 1996), p.48.

⁶ Pupuh fathurrohman, M. Sobry sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Refika Aditama :2007), p.103 - 104.

¹⁶ Ibid, p.103 - 1

⁷¹⁷ Anom., *Model implementasi pendidikan Budi Pekerti* (Jawa Barat :2001), p.21

dan iklim-emosional yang positif, serta menciptakan dan memelihara organisasi kelas yang produktif dan efektif.⁸ Tindakan guru bukan saja mentranfer ilmu saja, tetapi tindakan yang membimbing, membina, dan mengarahkan perilaku siswa kearah yang benar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas adalah salah satu upaya sadar untuk mengatur kegiatan pembelajaran secara sistematis yang diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik sesuai dengan yang dimilikinya.

5. Model Pembelajaran dan Bermain Peran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas dalam setting pengajaran atau lainnya.⁹ Pada hakikatnya, mengajar itu adalah suatu proses dimana pengajar dan murid menciptakan lingkungan yang baik, agar terjadi kegiatan belajar yang bernilai kepercayaan yang ikut mewarnai guru terhadap sekelilingnya Hilda Taba mendefinisikannya sebagai pola dan urutan perilaku guru untuk menampung semua variabel yang penting secara sadar dan sistematis.¹⁰ Suatu kegiatan proses pembelajaran membutuhkan pemikiran-pemikiran yang tersusun rapih agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pengalaman sebagai guru dan penatar menunjukan bahwa metode bermain peran atau "*role play*" adalah metode yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan keadaannyata. Dalam metode ini disusun sebuah skenario pembelajaran berdasarkan pada prosedur operasional atau kegiatan tertentu yang akan diajarkan.

⁸ http://smpn4cimahi.com/?page_id=10

⁹ M.D.dahlan, *Model-Model mengajar* (Bandung : Diponegoro ,1990), p 21.

¹⁰ *Strategi Belajar Mengajar* (jakarta : Departemen Agama,1993),p 52.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum berdasarkan perilaku guru, dasar pemikiran yang sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Pengertian Bermain Peran

Drama berasal dari bahasa Yunani *draomai*, yang berarti "berbuat", "bertindak" atau "beraksi". Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diperoyeksikan di atas pentas.

Bermain peran adalah sandiwara tanpa naskah (*skript*) dan tanpa latihan terdahulu, sehingga dilakukan secara spontan.¹¹ Masalah yang didramatisasikan adalah mengenai situasi sosial. Bermain peran akan menarik bila pada situasi yang sedang memuncak, kemudian dihentikan. Selanjutnya diadakan diskusi, bagaimana jalan cerita drama selanjutnya. E. Mulyasa menjelaskan bahwa bermain peran dalam pembelajaran adalah suatu usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi.¹²

Berdasarkan definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran metode bermain peran adalah suatu pola pembelajaran untuk memecahkan masalah dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga siswa dapat mengungkapkan perasaan-perasaannya didepan siswa lainnya.

5. Model Tindakan

Tabel 2.1 Model Tindakan Pembelajaran Bermain Peran

N O	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	I. Pendahuluan : a. Menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal siswa.	a. Siswa memahami naskah yang ditugaskan guru. b. Masing-masing siswa memahami naskah yang telah ditentukan kelompok masing-masing.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Asdi Maha Satya 2006), p 101

¹² E. Mulyasa, *Implementasi Kurrikulum 2004*, (Bandung: PT Rosda Karya 2005, p. 140

	c. Memotivasi belajar siswa	
2.	II. Kegiatan Inti a. Guru menunjuk siswa yang sesuai dengan karakter dengan naskah “Sebuah Harapan” b. Guru membimbing siswa dalam pemeranan bermain peran	a. Siswa menampilkan sebagai tokoh guru dan salah satu siswa lainnya menampilkan sebagai tokoh lia dan Ani b. siswa yang tidak mendapatkan peran diminta untuk mencatat atau mengapresiasi bermain peran. c. Siswa merangkum materi pelajaran Akidah dan Akhlak dengan cara menuliskan aspek-aspek drama yaitu mencatat tema drama, karakter tokoh, dan amanat yang disampaikan oleh pengarang bermain peran yang berjudul “Sebuah Harapan”.

C. Simpulan

Setelah membahas hasil temuan penelitian tindakan kelas tentang pengelolaan kelas dengan menggunakan model pembelajaran bermain pada siklus pertama dan kedua dalam mata pelajaran Akidah dan Akhlak maka dapat ditarik kesimpulan dengan sebagai berikut :

Pertama, pada penelitian ini guru mampu melaksanakan pengelolaan kelas dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa kela 5 SDIT At-Ataubah Kaum Karawang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengamatan selam proses kegiatan pembelajaran yaitu pada motivasi belajar yang mampu mencetak dari nilai teoritis dan prestasi belajar siswa yang dapat mencapai nilai diatas KKM SDIT At-Taubah Kaum Karawang pada siklus pertama dan siklus kedua.

Kedua, rancangan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan mengambil tema sikap optimis dan pesimis yang dapat dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga aktivitas pembelajaran dapat dilakukan bukan hanya dikelas tetapi dapat menggunakan ruangan lain seperti ruangan serbaguna. Sumber belajar bukan hany lingkungan yang berada dikelas tetapi memanfaatkan sumber yang ada disekolah yaitu perpustakaan.

Dikembangkan bentuk penghargaan bukan hanya nilai saja tetapi ditambah dalam bentuk materi sebagai upaya mendorong siswa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung rancangan ini adalah media pembelajaran yang beragam yang diarahkan pada memecuh memotivasi belajar dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran akidah dan akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allyn and Bacon, *Models Of Teaching*, New york, 1996
- Abraham H Maslow. *Motivasi dan Kepribadian*, Jakarta, PT. Pustaka Binaman Pressindo, 1994.
- Abdurrahman Ginting, *Belajar dan Pembelajaran*, Pt Humaniora, 2008.
- Dimayati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006.
- DEPDIKNAS, *Model Implementasi Pendidikan*, Jawa Barat, 2001.
- D. Mulyasa, *KTSP*, Bandung, PT. Remaja Rosda Karya, 2006.
- DEPAG, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta 1993.
- E. Kosasih, *Ketatabahasa dan Kesastraan*, Bandung, CV, Yrama Widya, 2003
- H. Djaali, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta, PPs UNJ, 2004
- [Http://WWW. SMA LAB School Jakarta.com](http://www.sma-lab-school.com)
- [Http// smpn 4 cimahi.com/page_id=10](http://smpn4cimahi.com/page_id=10)
- [Http//WWW. Shoutmix.com.](http://www.shoutmix.com)
- [Http.// WWW.Geocities.Com11/3/2008](http://www.geocities.com/11/3/2008)
- Juhaya S. Praja, *Perubahan Sosial*, Bandung, Citra Umbara, 1985
- M.D dahlhan, *Model-model Mengajar*, Bandung, CVDipenogoro, 1990
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta, PT. Rossda Karya, 2006.
- Pupuh Pathurohman, M. Sobri Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung. PT. Refika Aditama, 2007.
- Ridwan, *Metode dan teknik menyusun tesis*, Bandung, Citra Umbara, 1985.
- Susilo, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta, Pustaka Book Publisher, 2007
- Saifudin Azwar, *Tes prestasi*, Jakarta, PT. Pustaka Pelajar, 1997.
- Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta. BPK Gunung Mulia, 1987.

Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2006.

Team Guru MI, *Mengenal Akidah dan Akhlak*, Surabaya, PT. Puthra Tama Bintang Timur, 2004.

Undang, *Peningkatan Mutu Proses Belajar Mengajar Sekolah Dasar* Bandung, CV. Siger tengah, 1996.

Wahjosumidjo, *Kiat Kepemimpinan*, Jakarta, PT. Harapan Massa. 1994

Yufiarti, *landasan Pembelajaran*, Jakarta, PT. Capacity. Devloment, 2002.