

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK PADA MATERI
AKHLAK TERPUJI SISWA KELAS VIII MTS ALITTIHADYAH TITI KUNING
MEDAN**

Salbiyah Daulay*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (2) penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar (3) peningkatan hasil belajar siswa pada materi Prilaku Terpuji setelah menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini adalah Penelitian Tidakkan Kelas (PTK). Dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan II. Lokasi penelitian ini di MTS Al-Ittihadiyah Titi Kuning Medan dengan subjek penelitian kelas VIII yang berjumlah 41 orang. Alasan memilih materi ini karena hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes, diketahui bahwa persentase rata-rata siswa pada kegiatan awal (pra tindakan) yaitu dengan nilai rata-rata 4,98 atau (19,5%) siswa yang tuntas, siklus I dengan nilai rata-rata 62,26 atau (43,90) siswa yang tuntas, siklus II dengan nilai rata-rata 7,68 atau (82,92%) siswa yang tuntas. Sehingga tingkat hasil belajar Aqidah Akhlak siswa pada materi Akhlak Terpuji dikatakan tuntas secara klasikal. Sesuai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak pada materi Akhlak Terpuji di kelas VIII di MTS Al-Ittihadiyah Titi Kuning Medan.

Kata Kunci : *Role Playing, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan, terutama pendidikan akhlak. Pentingnya akhlak tidak hanya dirasakan oleh siswa dalam lingkungan sekolah, tetapi didalam keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Namun jika dilihat tidak sedikit orang terpelajar yang tidak berakhlak.

Banyaknya siswa yang belum berakhlak seperti kurangnya sopan santun serta tata krama disebabkan kurangnya pengalaman serta pengetahuan siswa mengenai akhlak. Akibatnya berdampak pada tingkah laku dan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar aqidah akhlak siswa disebabkan proses pembelajaran siswa belum diibatkan secara aktif. Siswa pada umumnya belajar dari penjelasan guru dan tugas-tugas yang diberikan untuk dikerjakan sebagai soal latihan. Aktifitas yang terlihat hanya ketika guru memberikan tugas dan meminta siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting, sedangkan aktifitas belajar siswa yang satu dengan yang lain belum diperhatikan.

Rendahnya hasil belajar siswa bisa dilihat dari nilai siswa yang sebagian besar hanya mencapai 60 sedangkan KKM yang ditentukan sekolah adalah 70. Tentu hal ini sangat meprihatinkan dan akan berpengaruh pada sikap dan tingkah laku siswa. ini terjadi tidak terlepas dari cara mengajar guru yang kurang tepat dalam memilih model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dibidang aqidah akhlak seharusnya mendorong keberhasilan peserta didik, dalam hal ini guru harus memahami materi yang akan disampaikan kepada siswa serta memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga proses belajar mengajar lebih hidup dan bermakna. Akan tetapi masih banyak pembelajaran pada bidang aqidah akhlak yang secara klasikal dan sederhana serta berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga sering kali proses belajar mengajar tidak efektif dan menimbulkan kejenuhan pada siswa, tentu hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraan pendidikan sekolah, salah satu faktor tersebut adalah strategi atau model pembelajaran yang diterapkan guru dalam kelas. Hamalik, (2003) menegaskan “jika terjadi bahwa siswa menentang pelajaran guru atau acuh tak acuh atau tidak masuk kelas maka salah satu sebabnya adalah strategi mengajar yang digunakan guru.”

Menurut Slameto (2003) bahwa “banyak siswa atau mahasiswa gagal atau tidak mendapatkan hasil yang baik dalam pelajaran karena mereka tidak mengetahui cara-cara belajar yang efektif. Mereka kebanyakan hanya mencoba menghafal”. Jadi pada dasarnya cara belajar yang baik dan efisien dapat memberikan hasil belajar yang baik pada siswa.

Dalam proses pembelajaran, penguasaan guru terhadap materi yang diajarkan serta pemilihan model yang tepat sangat diperlukan. Oleh karena itu, agar siswa dapat belajar dengan baik, maka penggunaan model pembelajaran harus diusahakan seefektif dan seefisien mungkin.

Namun secara umum, kenyataan yang terjadi bahwa pengajaran yang dilakukan guru di sekolah-sekolah cenderung masih sebatas pada pengajaran klasikal, yaitu pengajaran yang menyampaikan isi pelajaran dengan penyajian materi secara ceramah, memberi contoh dan diakhiri dengan mengajukan soal-soal latihan untuk dikerjakan di rumah. Dalam pembelajaran ini aktivitas belajar justru cenderung didominasi oleh guru, sementara siswa kurang dilibatkan untuk menemukan pengalaman sendiri. Pengajaran ini tentu sangat tidak relevan dengan pembelajaran sekarang ini. Karena cara belajar yang baik adalah jika melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, guru hanya sebagai fasilitator, motivator, mediator dan evaluator.

Dalam konteks pemilihan model pembelajaran maka yang menjadi perhatian penting adalah penerapan model yang benar-benar mampu menjadikan proses belajar mengajar yang dapat mengembangkan daya kreativitas, meningkatkan motivasi dan mengurangi rasa bosan/jenuh khususnya dalam aktivitas belajar maupun dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada siswa.

Salah satu model atau metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *role playing*, sebab akhlak terpuji merupakan materi yang membutuhkan praktek langsung, yang dipraktikkan dalam kelas ataupun diluar kelas. Melalui model pembelajaran *role playing* siswa akan dapat menyaksikan atau berperan langsung dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* adalah bentuk metode mengajar dengan memerankan cara tingkah laku yang lebih dan menekankan pada kenyataan dimana para siswa ikut sertakan dalam memainkan peranan atau mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Dalam hal ini Hamzah B. Uno mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui

bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. (Isttarani, 2012)

Role Playing (bermain peran) dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.

Selain itu, model pembelajaran *role playing* memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dalam bermain peran siswa bertingkah laku seolah-olah sedang mengalami hal tersebut. Selain itu dapat melatih siswa untuk menghayati perannya masing-masing, tentu saja hal ini akan berpengaruh pada akhlak siswa diluar kelas.

Namun kenyataan yang dialami siswa MTs Ittihadiyah Titi Kuning belum menunjukkan hasil belajar memuaskan, rendahnya aktivitas belajar karena kurang termotivasinya siswa dalam mengikuti pembelajaran akidah akhlak. Masalah ini terjadi karena guru kurang tepat menggunakan metode pembelajaran sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar. Akibatnya siswa tidak memahami isi dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Idealnya jika seorang guru menggunakan model atau metode yang baik dan sesuai dengan materi maka akan mempermudah siswa memahami pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu memilih model atau metode sangat penting dalam pembelajaran untuk pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Akan tetapi berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti merumuskan bahwa sebahagian besar hasil belajar siswa Ittihadiyah masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan akhlak siswa yang menunjukkan belum tercapainya tujuan pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas VIII MTs Al-Ittihadiyah Titi Kuning Medan.

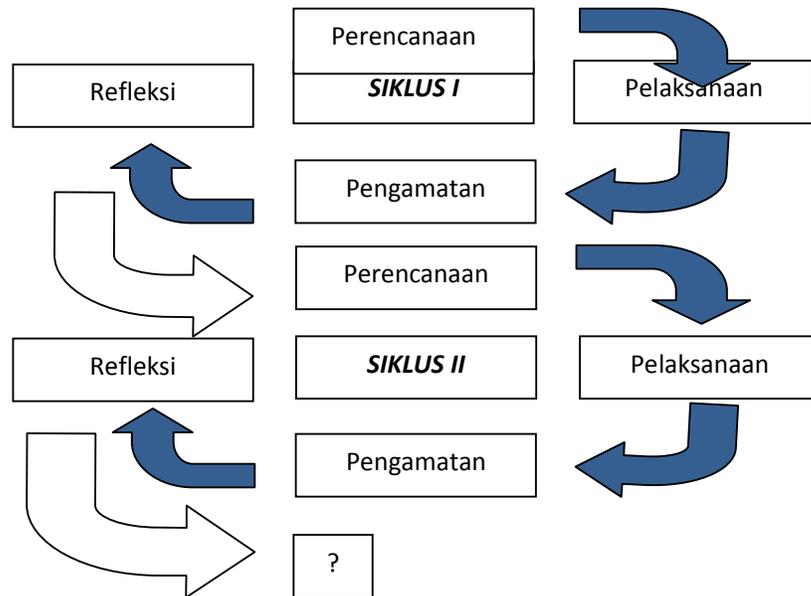
METODE PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud mengungkapkan satu upaya memperbaiki proses pembelajaran yang efektifitas model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran akhlak pada materi akhlak terpuji di MTs Ittihadiyah Titi Kuning Medan. Sesuai dengan masalahnya maka pendekatan atau metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dipandang relevan dalam penelitian ini.

Sesuai dengan bentuk penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas, direncanakan dilakukan dalam dua siklus tindakan yang berurutan, dimana tiap siklusnya mempunyai empat tahap. Menurut Arikunto keempat tahap tersebut adalah : “(1) Perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Pengamatan (4) Refleksi.”

Penelitian tindakan kelas dilakukan dua siklus, seperti pada gambar di bawah ini:

Gambar 1. Proses Dasar Penelitian Tindakan Kelas



HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

1. Pra Tindakan

Pra tindakan ini atau pertemuan awal dengan siswa dilakukan pretes, pre tes ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, pra tindakan

dilaksanakan sebelum pembelajaran. Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi akhlak terpuji.

Hasil pretes yang diperoleh siswa dapat disimpulkan masih tergolong kepada kurang/rendah. Ini dapat dilihat dari jawaban siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang akhlak terpuji, kesulitan-kesulitan siswa tersebut dapat dilihat dari kesalahan-kesalahan yang mereka lakukan ketika menjawab pertanyaan yang diberikan, jumlah soal yang diberikan berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Dari 41 siswa hanya 8 siswa yang tuntas sedangkan 33 siswa belum tuntas.

2. Siklus 1

Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

NO	Nilai Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1	≤ 65	Tidak Tuntas	23	56.09 %
2	≥ 70	Tuntas	18	43.90 %
Jumlah			41	100 %

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebesar 6,26. Jika hasil belajar tersebut dikategorikan dengan menggunakan skala lima, maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

Deskripsi Nilai Hasil Belajar Siklus I

No	Tingkat Penilaian	Kategori	Prekuensi	Persentase
1.	90-100	Sangat tinggi	-	0%
2.	80-89	Tinggi	5	12.19%
3.	65-79	Sedang	16	39.02%
4.	55-64	Rendah	10	24.39%
5.	0-54	Sangat Rendah	10	24.39%
Jumlah			41 siswa	100%

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dan memperbanyak latihan, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa belum sepenuhnya tercapai. Dimana siswa yang tuntas belajar berjumlah 18 siswa (43.90%) dan tidak tuntas belajar adalah 23 siswa (56.09%) dari jumlah siswa. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan

belajar siswa secara klasikal belum tercapai. Siswa dikatakan tuntas belajar jika mencapai tingkat ketuntasan ≥ 70 .

Dari tabel data di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa setelah tindakan dengan penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* adalah belum cukup, sehingga belum selesai dengan persentase ketuntasan maksimal. Sehingga perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran pada siklus II yang diharapkan dapat mencapai persentase ketuntasan yang ditetapkan.

Pembelajaran pada siklus II bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar I. Pembelajaran difokuskan pada kesulitan yang banyak dialami siswa dalam mempelajari materi, yang terlihat dalam penelitian siswa pada tes hasil belajar I. Jadi, tidak mengulang keseluruhan pembelajaran siklus I. Tetapi melakukan perbaikan sesuai kebutuhan siswa.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I. Dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan keberhasilan perhitungan rata-rata hasil observasi siklus I bernilai 6,26 sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan Model *Role Playing* pembelajaran sudah berjalan baik dan siswa terlihat cukup aktif dalam pembelajaran.
- b. Kemampuan siswa dalam menjawab tes tentang Husnuzan, Tawaduk, Tasamuh, dan Ta'awum belum tuntas karena masih terdapat 23 siswa yang belum tuntas, dan rata-rata tes belajar siswa pada siklus I yaitu 56.09%
- c. Berdasarkan perhitungan hasil belajar siswa, tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi, 5 siswa yang memperoleh nilai tinggi, 16 siswa yang memperoleh nilai sedang, 10 siswa yang memperoleh nilai rendah dan 10 siswa yang memperoleh nilai sangat rendah. Dari 41 siswa, ada 18 siswa yang telah tuntas dan 23 yang belum tuntas belajar. Sehingga diperoleh persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 48.78% persentase ini belum sesuai dengan persentase yang telah ditetapkan.

- d. Guru menuliskan pengertian Husnuzan, Tawaduk, Tasamuh, dan Ta'awum di papan tulis, agar siswa mudah menyalin ke buku tulisnya untuk dipahami.
- e. Guru memberikan motivasi merupakan reward kepada siswa yang bisa mengeluarkan pendapat ataupun menjawab soal-soal dari guru dan bertanya kepada guru tentang apa yang belum dimengerti.

Dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus 1, masih mencapai hasil yang telah diharapkan. Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan mengatasi kesulitan-kesulitan pada siklus I, maka diperlukan siklus II

3. Siklus II

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

NO	Nilai Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1	≤ 65	Tidak Tuntas	7	17.07 %
2	≥ 70	Tuntas	34	82.92 %
Jumlah			41	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebesar 7.68. jika hasil belajar tersebut dikategorikan dengan menggunakan skala lima, maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

Deskripsi Nilai Hasil Belajar Siklus II

No	Tingkat Penilaian	Kategori	Prekuensi	Persentase
1.	90-100	Sangat tinggi	4	9.75%
2.	80-89	Tinggi	10	24.39%
3.	65-79	Sedang	22	53.65%
4.	55-64	Rendah	5	12.19%
5.	0-54	Sangat Rendah	-	0%
Jumlah			41 siswa	100%

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus I setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dan memperbanyak latihan, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar sudah tercapai. Dimana siswa yang tuntas belajar berjumlah 34 siswa (82.92 %) dan yang tidak tuntas belajar adalah 7 siswa (17.07 %) dari jumlah siswa. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar

secara klasikal sudah tercapai. Sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada materi Ahklak Terpuji dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi dari tes yang dilakukan oleh siswa dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu meningkatkan kegiatan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Hal ini didasari oleh hasil observasi yang menunjukkan peningkatan dengan semakin membaiknya kegiatan belajar mengajar berdasarkan pengamatan guru Aqidah Akhlak. Tes hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa yaitu dari 19,51% pada siklus I menjadi 43,90% dan kemudian sampai pada siklus II mencapai 82,92%. Dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada siklus I dan mengalami peningkatan sebesar 39.02%.

Dengan demikian, berdasarkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa pada materi Akhlak Terpuji telah sesuai dengan target yang telah dicapai. Karena tingkat hasil belajar siswa sudah tercapai, maka guru tidak melanjutkan pada siklus berikutnya. Hasil ini menunjukkan bahwa upaya pelaksanaan dengan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dalam hal ini teknik bermain peran pada materi akhlak terpuji dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian pada awal pelaksanaan tes awal (pretes) nilai hasil belajar siswa rata-rata 4.98% dimana tingkat keberhasilan siswa masih dibawah 70.

Selanjutnya dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan teknik bermain peran pada siklus I. Berdasarkan hasil tes pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I ini kemampuan siswa mengalami perubahan, nilai rata-rata siswa telah mencapai 6.26, tetapi tingkat keberhasilan masih dibawah 70%, dan hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I mencapai 2.16 dan hasil observasi kegiatan guru

mencapai 1.36, dengan melihat hasil ini peneliti perlu melakukan tindakan pembelajaran melalui siklus II.

Hasil tes dari siklus II ini memeberikan perubahan kepada hasil belajar siswa. Siswa lebih mampu dalam memahami dan menguasai materi pelajaran pada hasil belajar pada materi akhlak terpuji, ini bisa dilihat dari nilai rata-rata siswa yang sudah mencapai 7.68%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tingkat ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus II secara keseluruhan tergolong telah berhasil. Dan hasil observasi kegiatan guru dan siswa juga dalam kategori baik yaitu aktifitas siswa dengan hasil 3.5 dan aktifitas guru 3.66.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dapat dikemukakan melalui tabel berikut ini:

Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Siklus

No	Pencapaian hasil belajar	Pre test (Tes Awal)	Siklus	
			I	II
1	Nilai rata-rata	4.98	6.26	7.68
2	Jumlah siswa	8	18	34
3	Persentase ketuntasan	19.51	43.90	82.92

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa yang tuntas belajar sebelum siklus sebanyak 8 siswa (19.51%) yang tuntas pada siklus I sebanyak 18 siswa (43.90%) sedangkan siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 34 siswa (82.92%).

Dari hasil penelitian dapat diketahui, penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Akhlak Terpuji cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal Siklus I Dan II

NO	Deskripsi Nilai	Persentase Ketuntasan
1	Tes Awal	19.51%
2	Siklus I	43.90%
3	Siklus II	82.92%

Berdasarkan tindakan yang dilakukan, penulis memberikan tes sebanyak 3 kali. Dan berdasarkan hasil penelitian pada materi akhlak terpuji dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* hasil belajar siswa

meningkat dengan baik. Dengan demikian dapatlah dikatakan penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan oleh peneliti berakhir pada siklus II dengan tingkat belajar siswa yang tadinya rendah menjadi lebih baik lagi sehingga mencapai ketuntasan belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak pada materi akhlak terpuji siswa kelas VIII Al-Ittihadiyah Titi Kuning Medan, ini bisa dilihat adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II.
2. Tindakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* diperoleh nilai rata-rata siswa 6.26 dengan persentase ketuntasan 43.90% dengan jumlah siswa 18 yang sudah tuntas dan 23 yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari tes awal baik dari segi rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar.
3. Tindakan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* diperoleh nilai rata-rata siswa semakin meningkat yaitu 7.68 dengan persentase 82.92%, dengan jumlah 34 orang yang tuntas dan 7 orang yang belum tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isttarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012)
- Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung. CV. Pustaka Setia. 2009.

*Penulis adalah Guru MTs Al Ittihadiyah Titi Kuning Medan