

IMPLEMENTASI STRATEGI ROLE PLAYING PADA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DALAM MENINGKATKAN SEMANGAT DAN MINAT BELAJAR SISWA

Lenni Marlina

MTsS YPIPL Gunungtua, Indonesia

lenimarlina4451@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan implementasi strategi role playing pada pelajaran akidah akhlak dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa di MTsS YPIPL Gunungtua. Adapun jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Dari penelitian ini dapat ditemukan bahwa: (1) peserta didik turut aktif dan fokus dalam memainkan sebuah peran, (2) peserta didik tampak senang ketika memainkan sebuah tokoh/peran dalam cerita fiksi tersebut. Dengan demikian, strategi role playing dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Akidah Akhlak, Strategi Role Playing.

ABSTRACT

This research describes the implementation of role playing strategies in moral belief lessons in increasing students' enthusiasm and interest in learning at MTsS YPIPL Gunungtua. This type of research is qualitative using data collection techniques in the form of observation and documentation. From this research it can be found that: (1) students are active and focused in playing a role, (2) students seem happy when playing a character/role in the fictional story. Thus, role playing strategies can increase students' enthusiasm and interest in learning.

Keywords: Learning Moral Creeds, Role Playing Strategy..

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan. Dalam proses pembelajaran itulah terjadi transfer ilmu pengetahuan serta nilai-nilai. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang memungkinkan bagi guru untuk dapat mengenali karakteristik serta potensi yang dimiliki siswa. Untuk dapat mengenali dan mengembangkan potensi siswa tentunya diperlukan kondisi kelas yang positif (Fiteriani, 2015).

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran menjadi suasana yang menyenangkan. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Maka dari itu untuk dapat menciptakan suasana belajar seperti itu, maka guru bisa menggunakan strategi pembelajaran Role Playing.

Model pembelajaran Role Playing adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran sesuai dengan karakter masing-masing. Mereka berinteraksi sesama mereka dengan melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru. Siswa diberi kesempatan untuk memeragakan suatu peran sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa. Metode ini banyak melibatkan siswa untuk berbicara melalui kegiatan percakapan dan beraktivitas dalam sebuah kegiatan drama, sehingga membuat siswa senang belajar. Metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil dan, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Mabruri & Aristya, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan perlu adanya sebuah ide dari guru berupa strategi pembelajaran yang bisa menarik fokus siswa sehingga mampu meningkatkan semangat dan minat siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara, yang dilaksanakan di MTsS YPIPL Gunungtua. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs yang berjumlah 2 peserta didik perempuan. Kegiatan ini merupakan implementasi atau penerapan dari strategi pembelajaran Role Playing, selama penerapan dilakukan peneliti juga melakukan pengamatan terhadap peserta didik berdasarkan apa yang akan dicapai oleh peneliti, berupa ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan dan semangat peserta didik dalam penerapan strategi Role Playing tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Role Playing (bermain peran) adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka (Yamin, 2007). Strategi Role Playing (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat peserta didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan strategi Role Playing ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja, dan pelaksanaan permainan peran (Bahri, 2005).

Role Playing (bermain peran) merupakan suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk: (a) menggali perasaannya, (b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara (Junaidah, 2022).

Langkah-langkah yang harus ditempuh adalah membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan strategi Role Playing yang mencakup langkah-langkah yang akan dilaksanakan oleh guru dan apa yang akan dilakukan oleh siswa dengan terlebih dahulu menganalisis bahan pembelajaran (Kartini, 2007). Adapun prosedur teknis dari Role Playing adalah sebagai berikut: (a) persiapan/pemanasan (b) memilih peran, (c) menata ruang kelas, (d) menyiapkan pengamat, (e) memainkan peran, (f) diskusi dan evaluasi, (g) berbagi pengalaman dan menyimpulkan (Silberman, 2007).

Berdasarkan skema di atas, maka berikut penjelasan berdasarkan langkah-langkah dalam menggunakan strategi pembelajaran role playing: pertama, persiapan, guru menerangkan kepada siswa mengenai materi jenis-jenis cerita fiksi dan unsur-unsurnya, lalu guru memberikan satu cerita yang dikemas dalam bentuk skenario atau teks dialog yang digunakan untuk role playing. Kedua, memilih peran, guru menugaskan siswa untuk membagi peran yang ada didalam teks dialog tersebut dan guru menjelaskan peraturan role playing, dan pada tahap ini guru memberikan contoh bermain peran berdasarkan skenario yang ada, lalu guru mempersilahkan siswa untuk berlatih dan memahami isi cerita yang diperankan.

Ketiga, menata ruang kelas, guru dan siswa menata ruang kelas agar senantiasa rapi dan terlihat kondusif agar tidak mengganggu kelas lain. Keempat, menyiapkan pengamat, guru meminta sebagian siswa untuk mengamati dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Kelima, memainkan peran, guru memanggil siswa secara acak untuk bermain peran berdasarkan cerita yang telah ditentukan. Keenam, diskusi dan evaluasi, guru memberikan pujian dan reward untuk kelompok yang telah menunjukkan penampilannya. Ketujuh, berbagi pengalaman dan menyimpulkan, terakhir guru meminta siswa untuk menyimpulkan apa yang mereka ketahui dari hasil bermain peran tersebut.

Ada beberapa faktor pendukung dalam strategi Role Playing, di antaranya: (a) alat peraga yang simple, adapun alat yang digunakan untuk bermain peran adalah alat-alat peraga yang sesuai dengan tema yang akan disampaikan oleh guru, sehingga membantu guru untuk melakukan strategi Role Playing ini dengan baik, (b) tempat bermain peran yang kondusif (Sulistiawati & Putra, 2019), (c) kemampuan guru, para guru hendaknya mempunyai beberapa kemampuan yang dapat menunjang keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Seorang guru dituntut untuk mampu menguasai isi pokok pelajaran yang akan disampaikan dalam mengajar. Guru harus mampu mengatur siswa dengan baik, mengembangkan strategi mengajar yang diterapkan, mengadakan evaluasi dan membimbing siswanya dengan baik (Arifin, 2017), (d) antusias positif dari peserta didik itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran (Diarini, 2021). Kemudian faktor penghambat dalam strategi Role playing, di antaranya: (a) sikap peserta didik yang masih malu-malu ketika tampil di depan (Hafiyah, 2020), (b) materi yang disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia (Sagala, 2003), (c) ruang kelas yang tergolong sempit dan kurang memadai, (d) kesulitan dalam memilih materi yang yang cocok dengan peserta didik (Suardi, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran Role playing sangat efektif digunakan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik dan mampu menarik penuh perhatian siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Karena sejatinya anak akan lebih senang belajar sambil bermain, maka dari itu strategi Role playing ini sangat cocok digunakan pada jenjang pendidikan dasar, jenjang SD/MI dan SLTP/ sederajat.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, M. (2017). "Penerapan Metode Role Playing dalam Pembinaan Akhlak Siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara" *Ihya al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 3(2). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/978>.

Diarini, N. R. (2021). "Penggunaan Metode Role Playing untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo" Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/17823/>.

Fiteriani, I. (2015). "Membudayakan Iklim Semangat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar" *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1). <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1286>.

Hafiyah, D. (2020). "Penerapan Metode Role Playing untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di RA Arrafif Kalasan Enam Yogyakarta" Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/47468/>.

Hsb, S. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran dalam Pelajaran Bahasa Indonesia" *Madah: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2). <http://madah.kemdikbud.go.id/index.php/madah/article/view/30>.

Junaidah. (2022). "Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran" *Jurnal Aktualisasi dan Pendidikan Islam*. 17(1), 94-104. <http://journal.stitalhilsigli.ac.id/index.php/azkia/article/view/172/172>.

Kartini, T. (2007). "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung" *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1). http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf.

Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SDN Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SDN Ploso 1 Pacitan" *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2). <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/10>.

Syaiful, B. (2014). Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif. <https://idr.uin-antasari.ac.id/8868/2/2.pdf>

Sulistyawati, E. B., & Putra, S. (2019). Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (Smp It) Al-Falaah Simo. Thulabuna, 1(1). <https://jurnal.stimsurakarta.ac.id/index.php/thulabuna/article/view/36>

Silberman, M. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 217.

Sagala, S. (2017). Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar. http://senayan.iain-palangka.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1323&keywords=

SUARDI, F. (2022). "Penerapan Model Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 2 Palopo" Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/4989/1/FITRAH%20SUARDI.pdf>.

Yamin, M. (2007). *Profesionalisasi guru dan implementasi KTSP..*