

Adapun kriteria indikator aspek pengamatan motivasi belajar siswa pada tabel di atas adalah sebagai berikut:

TABEL 4.2
KRITERIA INDIKATOR ASPEK PENGAMATAN MOTIVASI BELAJAR

Aspek penilaian	Indikator
Perhatian	1. Siswa aktif dalam proses pembelajaran. 2. Siswa aktif dalam diskusi. 3. Siswa menunjukkan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas. 4. Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.
Relevansi	1. Siswa menunjukkan pemahamannya dalam mengerjakan tugas. 2. Dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
Kepercayaan diri	1. Siswa menunjukkan keyakinan diri dalam mengerjakan tugas. 2. Siswa menunjukkan keyakinan diri dalam mengemukakan pendapat saat diskusi.

metode ini dilakukan karena peneliti pernah menguji cobakan metode ini terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas V dan terbukti bisa meningkatkan minat dan gairah belajar siswa. Dengan metode yang mampu menggugah gairah belajar dan minat siswa ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Hasil Penelitian Persiklus

1. Hasil Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, kompetensi dasar yang ditetapkan adalah membiasakan sikap tanggung jawab, adil dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari dengan panjang durasi pertemuan 2 x 35 menit. Adapun indikator dari KD tersebut adalah mempraktekkan perilaku tanggung jawab, menyebutkan ciri-ciri perilaku tanggung jawab serta membiasakan perilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Karena indikator yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran lebih mengarah pada aspek afektif yakni pembiasaan akhlak terpuji (tanggung jawab), maka peneliti tidak hanya menyiapkan lembar kerja siswa (sebagaimana terlampir) sebagai instrumen evaluasi, tetapi juga menyusun lembar performance (sebagaimana terlampir) yang berisi tugas-tugas yang

permainan peran. Penunjukkan ini dilakukan karena tidak ada siswa yang bersedia menjadi pemeran.

Siswa yang menjadi tokoh dalam cerita pada mulanya masih terlihat kaku saat menjalani latihan membaca dialog. Tapi sudah cukup baik dalam melaksanakan permainan peran, meskipun beberapa siswi masih malu-malu dalam berperan. Berikut penilaian permainan peran siswa:

TABEL 4.3
HASIL PERFORMANCE DRAMA SISWA (SIKLUS I)

No.	Nama siswa	Aspek penilaian				Skor	Nilai	kategori
		Penghayatan	Intonasi	Ekspresi	Bloking			
1.	Aan Rizza Labibah	4	3	4	3	14	70	Cukup
2.	Fitri Sugiarti	3	3	3	3	12	60	Cukup
3.	Bejo Hariyanto	4	3	4	4	15	75	Baik
4.	Yuniar Indra Y.	4	3	3	4	14	70	Cukup

Keterangan:

- Interval skor setiap aspek penilaian = 1-5
- Skor maksimal = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria nilai:

85-100	= A (sangat baik)
75-84	= B (baik)
60-74	= C (cukup)
40-59	= D (kurang)
0-39	= E (sangat kurang)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dalam mempraktekkan perilaku bijaksana melalui metode bermain peran, siswa sudah cukup menguasai dalam hal penghayatan, tetapi kurang dalam hal intonasi dan blocking antar pemeran. Hal ini dapat difahami karena siswa baru mengenal metode bermain peran dan permainan drama merupakan hal yang baru bagi siswa. Secara keseluruhan kemampuan siswa dalam memerankan peran adalah cukup.

Siswa yang tidak berpartisipasi dalam permainan peran bertugas menjadi pengamat dan menilai kualitas permainan peran yang dilakukan temannya. Siswa pengamat juga menganalisa bagaimana ciri-ciri dari sifat tanggung jawab berdasarkan permainan peran, selain itu siswa juga membedakan mana tokoh yang bertanggung jawab dan tidak bertanggung jawab.

Berdasarkan tugas pengamatan yang dikerjakan siswa di lembar pengamatan, dapat dilihat bahwa semua siswa sudah dapat membedakan mana tokoh yang bertanggung jawab. Sebagian besar siswa sudah mampu menyebutkan ciri-ciri sifat tanggung jawab dan menyebutkan contoh bentuk tanggung jawab yang ia lakukan di sekolah dan di rumah.

Pada akhir pembelajaran guru mengevaluasi permainan peran. Evaluasi dilakukan dengan menanyakan pada siswa tentang kualitas permainan peran yang dimainkan siswa. Sebagian besar siswa menjawab bahwa permainan peran yang dimainkan sudah bagus, guru memberikan pujian bahwa permainan peran yang dimainkan sudah cukup bagus. Siswa yang menjadi pemeran sudah cukup ekspresif dan juga memiliki keberanian yang lebih karena sudah berani menjadi pemeran. Hanya saja pemeran masih kurang dalam hal intonasi saat membaca dialog dan kurang penghayatan dalam memerankan peran.

Guru kemudian meminta saran dan kritik dari siswa tentang pelaksanaan permainan peran. Siswa memberikan pendapat bahwa pelaksanaan permainan peran sudah bagus dan siswa menyarankan untuk menambah durasi permainan peran. Siswa menyatakan bahwa permainan peran merupakan permainan yang menarik dan meminta guru untuk mengulang pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

c. Observasi

1) Data hasil instrumen observasi terbuka

Dalam instrumen observasi terbuka, observer tidak menetapkan kriteria pengamatan secara terperinci. Semua berawal dari pemikiran yang netral dan observer tinggal menuangkan semua kejadian yang berlangsung dalam pembelajaran di instrumen observasi terbuka.

mengalami peningkatan motivasi menjadi kategori cukup.

Siswa Siswa sudah menunjukkan tanggung jawabnya dalam mengerjakan tugas. Siswa bersedia menjadi pemeran dan menjalankan perannya dengan baik meskipun itu semua karena tugas yang diberikan guru. Siswa juga sudah mampu mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal itu ditandai dengan kemampuan siswa membedakan tokoh yang bertanggung jawab dan tidak bertanggung jawab. Siswa pun mampu menyebutkan contoh perilaku-perilaku yang menunjukkan sifat tanggung jawab yang sudah ia lakukan di sekolah dan di rumah.

d. Refleksi

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran Aqidah Akhlak menggunakan metode *role playing* pada materi tanggung jawab, didapatkan hasil temuan-temuan yang terdiri dari kekurangan dan kelebihan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan metode *role playing* berjalan dengan cukup lancar. Semua langkah-langkah dalam RPP sudah bisa dilaksanakan. Hanya poin kesimpulan yang tidak dapat dilaksanakan oleh peneliti dikarenakan waktu yang tidak mencukupi.
- 2) Siswa pemeran sudah mampu menjalankan peran dengan baik. Mampu membaca dialog dengan lancar serta mampu melaksanakan

- 1) Menambahkan diskusi permainan peran agar siswa pengamat lebih aktif dalam mengamati permainan peran.
- 2) Memberikan stimulus yang lebih pada siswa berupa pujian dan kata-kata penyemangat kepada siswa agar siswa tidak malu dalam memerankan peran.
- 3) Membuat topik yang lebih menarik dan lebih membuat siswa lebih kritis terhadap kisah yang diperankan.

a. Perencanaan

1) Membuat rencana pembelajaran akhlak terpuji sub bab bijaksana. Kompetensi dasar yang ditetapkan adalah membiasakan sikap tanggung jawab, adil dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari dengan indikator mempraktekkan perilaku bijaksana, menyebutkan ciri-ciri perilaku bijaksana serta membiasakan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari. Durasi pertemuan dalam RPP 2 x 35 menit dan metode yang digunakan adalah metode *role playing*.

Permainan peran berjalan dengan lancar dan terlebih dahulu diawali dengan latihan membaca dialog dan pengarahan dari guru. Siswa yang menjadi pemeran sudah lumayan luwes dan lepas dalam memerankan peran. Berikut penilaian peran siswa:

No.	Nama siswa	Aspek penilaian				Skor	Nilai	kategori
		Penghayatan	Intonasi	Ekspresi	Bloking			
1.	M. Taufiq Ramadani	5	4	4	3	16	80	Baik

permainan peran siswa sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus satu.

Saat permainan peran mencapai klimaks, guru menghentikan permainan peran dan menanyakan pada siswa yang menjadi pengamat tentang kelanjutan permainan peran. Guru meminta siswa mendiskusikan kelanjutan permainan peran dengan teman sebangkunya. Setelah siswa selesai berdiskusi guru meminta beberapa siswa mengutarakan hasil diskusinya tentang kelanjutan permainan peran. Guru kemudian memberikan pujian kepada pengamat atas hasil pemikirannya.

Saat evaluasi permainan peran siswa yang menjadi pengamat menyatakan bahwa permainan peran temannya sudah bagus. Siswa sudah lebih ekspresif dan lebih lancar dalam membaca dialog. Guru memberikan pujian kepada siswa yang menjadi pemeran atas keberaniannya menjadi pemeran. Guru mengutarakan bahwa permainan peran siswa sudah bagus daripada siklus satu dan memberikan snack kepada pemeran sebagai penghargaan atas kemauan, keberanian dan usaha mereka dalam menjadi pemeran di permainan peran.

Pembelajaran diakhiri dengan menanyakan kepada siswa tentang apakah siswa memiliki sifat bijaksana dan mampu menerapkan perilaku bijaksana dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengetahui hal tersebut, guru memberikan pekerjaan rumah yang akan dilaporkan pada guru mapel Aqidah. Pekerjaan rumah berupa lembar penilaian peer assessment yang

diisi oleh teman siswa. Guru juga membagikan lembar kerja siswa mengenai materi bijaksana yang sudah dipelajari hari ini.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Fokus pengamatan sama dengan fokus pengamatan pada siklus satu yakni pada aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan instrumen observasi terbuka, aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar dimana pengamatannya menggunakan instrumen observasi terstruktur.

1) Data hasil instrumen observasi terbuka

Dari hasil observasi terbuka, didapatkan data bahwa siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Saat guru membangkitkan motivasi siswa dengan melakukan gerakan tertentu, siswa bersedia mengikuti dan melakukan gerakan tersebut dengan bersemangat.

Siswa bersedia menjadi pemeran atas inisiatif sendiri tanpa perlu proses penunjukan. Siswa lebih lepas saat memerankan peran, pengucapan dialog lebih lancar dan tidak kaku.

Siswa pengamat sudah memahami dengan baik tugasnya serta mampu menjalankan tugas dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pengamat sudah mampu membedakan orang yang bijaksana dan tidak bijaksana serta dapat menyebutkan ciri orang yang bijaksana.

d. Refleksi

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran Aqidah Akhlak menggunakan metode *role playing* pada materi Tanggung Jawab, didapatkan hasil temuan-temuan yang terdiri dari kekurangan dan kelebihan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan metode *role playing* berjalan sesuai dengan yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Semua langkah-langkah pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.
- 2) Siswa yang menjadi pemeran menjalankan perannya dengan baik. Siswa sudah lebih ekspresif dan lancar dalam membaca dialog. Siswa juga lebih santai dan luwes serta menunjukkan ketertarikan dengan peran yang diperankannya.
- 3) Semua langkah dalam prosedur pelaksanaan peran dapat diterapkan peneliti dalam pembelajaran. Peneliti sudah menambahkan diskusi dalam pembelajaran. Meskipun diskusi yang dilakukan hanya diskusi kelompok kecil yang terdiri dari teman sebangku. Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu.
- 4) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri bijaksana dan mampu menerapkan materi yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

kurang memiliki keyakinan dalam mengerjakan tugas. Siswa-siswa yang tergolong memiliki intelegensi tinggi dan berprestasi saja yang memiliki kepuasan terhadap hasil belajar yang diperolehnya. Siswa yang kurang berprestasi tidak begitu memiliki keinginan untuk mengulang kembali pelajarannya di rumah serta belum mampu menerapkan materi Aqidah Akhlak yang didapatnya saat belajar di sekolah (hasil wawancara selengkapnya bisa dilihat di lampiran).

b. Hasil wawancara siswa sesudah treatment

Setelah pelaksanaan tindakan siswa menganggap metode *role playing* (bermain peran) sebagai metode yang menarik. Siswa bahkan meminta guru untuk mengajar lagi dengan menggunakan metode tersebut. Siswa mendengarkan penjelasan guru karena metode bermain peran merupakan metode yang baru dikenal siswa, sehingga siswa perlu mendengarkan penjelasan guru dengan baik agar bisa mengerti cara atau prosedur dari metode bermain peran.

Siswa merasa puas setelah bermain peran atau setelah menjadi pengamat karena dengan menjadi pemain siswa dapat belajar tentang cara bermain drama. Siswa juga dapat menerapkan materi akhlak terpuji yang berupa tanggung jawab dan bijaksana pada kehidupan sehari-hari, diantaranya siswa membantu orang tuanya membersihkan rumah, menata tempat tidur sendiri, menyiapkan jadwal sendiri dan menjadi berfikir dahulu sebelum bertindak.

Jadi berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan (hasil wawancara selengkapnya bisa dilihat di lampiran).

2. Hasil wawancara guru

a. Hasil wawancara sebelum treatment

Wawancara dilakukan peneliti terhadap guru mapel Aqidah Akhlak yakni Bu Mutmainnah. Dari hasil wawancara didapatkan fakta bahwa motivasi belajar Aqidah Akhlak siswa termasuk rendah. Beberapa siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Guru menjelaskan bahwa metode yang dipakai saat mengajar adalah metode ceramah. Ketika mengalami kesulitan siswa mencari terlebih dahulu di buku ajar, kemudian bertanya kepada teman atau guru. Tidak semua siswa mengumpulkan tugas tepat pada waktunya dan siswa kurang mampu menerapkan materi Aqidah Akhlak pada kehidupan sehari-hari (hasil wawancara selengkapnya bisa dilihat di lampiran).

b. Hasil wawancara sesudah treatment

Setelah pelaksanaan tindakan, guru mengemukakan bahwa siswa lebih aktif dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Siswa lebih bertanggung jawab

E. Pembahasan

Dari hasil kegiatan pembelajaran materi akhlak terpuji dengan sub bab tanggung jawab dan bijaksana pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) yang telah dilakukan selama dua siklus, diperoleh beberapa temuan hasil tindakan sebagai berikut:

1. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) berjalan dengan baik dan sudah sesuai dengan prosedur pelaksanaan metode *role playing*. Pada siklus satu diskusi belum dilakukan dan baru dilakukan pada saat siklus dua.
2. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar Aqidah Akhlak. Siswa menganggap metode *role playing* sebagai metode yang menarik, keinginan berprestasi siswa meningkat, dan kesadaran siswa akan tugas bertambah.
3. Hasil dokumentasi lembar kerja siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Yakni saat siklus satu nilai rata-rata siswa antara 63-91, sedangkan pada saat siklus dua nilai rata-rata siswa meningkat menjadi antara 78-96.
4. Berdasarkan analisis data diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa berkategori baik mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 36% menjadi 78% pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dan melebihi indikator kinerja yang sudah ditetapkan.

5. Siswa dapat mempraktekkan dengan baik metode bermain peran, baik sebagai pemeran peran maupun sebagai pengamat peran. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri perilaku tanggung jawab dan perilaku terpuji serta dapat mempraktekkan perilaku-perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
6. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu, guru harus mampu mengorganisir waktu dengan baik agar semua langkah-langkah kegiatan dalam RPP bisa terlaksana.