

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA KD MEMAHAMI ASMAUL HUSNA MELALUI PERMAINAN *SMART STAR BOARD*

Intan Mayangsari

SDN Mangunharjo 1. Jalan Basuki Rahmad No. 02, Kecamatan Mayangan
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 67217
E_mail: abiintan88@gmail.com

Abstrak: Motivasi siswa adalah hal yang paling utama yang dapat mempengaruhi bagaimana sikap siswa terhadap suatu mata pelajaran. Peran motivasi belajar sangatlah dibutuhkan dalam mengatasi masalah pada mata pelajaran sebagai ilmu yang memiliki tingkat kesukaran yang berbeda. Dalam hal ini pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih dianggap mata pelajaran yang sangat membosankan dan kurang menarik daripada mata pelajaran yang lain khususnya pada Kompetensi Dasar Memahami Makna Asmaul Husna di kelas VI SDN Mangunharjo 1. Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti melakukan sebuah inovasi pembelajaran yang bertujuan agar proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya Kompetensi Dasar Memahami Makna Asmaul Husna menjadi menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Inovasi ini peneliti sebut dengan permainan edukatif "*Smart Star Board*". Untuk menguji metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa atau tidak dalam belajar PAI dan Budi Pekerti peneliti melakukan sebuah penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terbukti hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif "*Smart Star Board*" dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya Kompetensi Dasar dalam Memahami Makna Asmaul Husna pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VI di SDN Mangunharjo 1.

Kata kunci: Motivasi belajar; budi pekerti; media permainan; *smart star board*.

IMPROVING THE STUDENT'S LEARNING MOTIVATION IN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM LEARNING FOR UNDERSTANDING ASMAUL HUSNA THROUGH SMART STAR BOARD GAMES

Abstract: Students' motivation is the most important thing that can affect students' attitudes towards a subject. Subjects as sciences that have different levels of difficulty require the role of learning motivation. In this case, PAI dan Budi Pekerti lesson is still considered very boring and less interesting subjects than other subjects, especially in the Basic Competence of Understanding the Meaning of Asmaul Husna in class VI SDN Mangunharjo 1. To overcome this problem, the researcher carried out a learning innovation that aims to The learning process of PAI dan Budi Pekerti, especially the Basic Competence of Understanding the Meaning of Asmaul Husna, becomes interesting and fun so that it can increase students' learning motivation. This innovation researcher call the educational game "Smart Star Board". To test this method can increase students' learning motivation or not in learning PAI dan Budi Pekerti, the researcher conducted a study using the Class Action Research (CAR) method. Evidently the results of this study indicate that the use of the educational game media "Smart Star Board" can increase students' learning motivation, especially the Basic Competence of Understanding the Meaning of Asmaul Husna in PAI dan Budi Pekerti lessons in class VI at SDN Mangunharjo 1.

Keywords: Learning motivation; budi pekerti; game media; smart star board.

PENDAHULUAN

Motivasi merupakan sebuah keinginan yang kuat yang tumbuh dari dalam diri manusia, yang dapat menyebabkan seseorang mampu untuk menggerakkan atau melaksanakan suatu perbuatan. Motivasi juga yang menyebabkan bagaimana mendorong semangat belajar siswa agar mau belajar dengan giat dengan memberikan semua kemampuan dan keterampilan. Dalam pembelajaran peran motivasi sangatlah penting, karena dengan motivasi diharapkan siswa mempunyai keinginan belajar yang kuat dan tekun untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) "motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif."

Dari uraian di atas guru mempunyai peranan yang sangat penting

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak cara atau metode yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk mewujudkannya, salah satunya adalah bagaimana seorang guru dapat menciptakan suasana yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode yang menyenangkan.

Ketika seorang siswa sudah merasa senang dalam mengikuti pelajaran yang diberikan, maka motivasi akan secara otomatis tercipta dalam dirinya yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Sardiman A. M (2007: 75), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai."

Dalam Pelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya pada KD memahami makna Asmaul Husna seorang guru juga harus pandai menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa, karena dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya pada KD memahami makna Asmaul Husna tidak hanya pengetahuan saja yang harus dicapai, tetapi bagaimana siswa

dapat memaknai Asmaul Husna tersebut dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Alim (2011) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam juga memiliki makna mengasuh, membimbing, mendorong, mengusahakan, menumbuh kembangkan manusia bertakwa. Takwa merupakan derajat yang menunjukkan kualitas manusia bukan saja dihadapan sesama manusia tetapi juga dihadapan Allah SWT.

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan sebuah pra observasi untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya pada KD memahami makna Asmaul Husna. Dari hasil observasi tersebut ditemukan beberapa permasalahan, terutama motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sangat rendah dikarenakan proses pembelajaran yang masih klasikal sehingga membuat siswa bosan dan kurang tertantang selama proses pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka dirancanglah sebuah metode belajar yang menyenangkan melalui media permainan "SMART STAR BOARD". Diharapkan dengan menggunakan metode permainan ini suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat

terangsang dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada KD memahami makna Asmaul Husna. Dengan situasi yang menyenangkan dan motivasi yang tinggi maka secara otomatis tujuan pembelajaran dengan sendirinya akan tercapai dengan mudah.

Permainan *Smart Star Board* dilakukan layaknya bermain ular tangga, pemain memindahkan pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu yang dilempar. Tetapi dalam *Smart Star Board* ini, gambar ular dan tangga diganti dengan gambar bintang atau *Star*. Ketika pemain berada pada posisi *Star*/ Bintang, pemain diwajibkan mengambil Kartu *Star* yang telah disediakan, dimana dalam kartu tersebut terdapat deskripsi tentang makna "Asmaul Husna" dalam kehidupan sehari - hari yang sedang dipelajari dan pemain harus pindah pada posisi sesuai dengan arahan pada Kartu *Star*. Pemain dinyatakan menang ketika berada pada posisi kotak yang bergambar *Thropy* atau kotak finish.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif untuk pelaku

tindakan (karena digunakan untuk memperoleh gambaran tentang keadaan, peristiwa maupun kejadian secara alami di kelas, seperti aktivitas, motivasi dan prestasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung).

Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai peneliti di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Jadi Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Wardani, 2004:12).

Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus-siklus dimana dalam setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan/observasi, Pengamatan dan refleksi. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus I, peneliti menentukan rancangan untuk siklus II. Apabila dengan 2 siklus belum menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam kompetensi berbicara, maka guru akan melaksanakan siklus III dan seterusnya hingga peningkatan tersebut tercapai.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN Mangunharjo 1, Dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Untuk mengetahui data tentang bagaimana peningkatan motivasi belajar melalui permainan edukatif "*Smart Star Board*" di kelas VI SDN Mangunharjo 1, maka penelitian menggunakan analisis data statistik berupa yang persentase dengan rumus: $P = F/N \times 100\%$

Tindakan dapat dikatakan berhasil jika tercapai skor dengan taraf keberhasilan lebih dari 75% siswa mencapai kriteria tinggi. Setelah itu hasil pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan hasil siklus II sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan antara siklus I dan II jika belum terjadi peningkatan maka akan dilanjutkan dan dibandingkan dengan siklus berikutnya. Jika hal tersebut telah tercapai, maka penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif "*Smart Star Board*" dapat dikatakan berhasil sehingga siklus dapat dihentikan.

HASIL PENELITIAN

Temuan Tindakan Awal/Pra

Observasi

Adapun hasil dari observasi, wawancara dan catatan lapangan di dalam kelas diperoleh data informasi antara lain sebagai berikut: a) Hampir 86% siswa di kelas VI menganggap bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dianggap sebuah mata pelajaran yang kurang menyenangkan oleh siswa. b) Alasan mayoritas siswa malas belajar PAI dan Budi Pekerti karena sangat membosankan sehingga motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PAI dan Budi Pekerti masih rendah. c) Sebagian besar siswa pasif dan hanya siswa tertentu yang terlihat aktif bertanya kepada guru ataupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. d) Dalam KD memahami makna asmaul husna pada PAI dan Budi Pekerti hanya sebatas pengetahuan saja dan tidak sampai pada bagaimana memaknai dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan Observasi Siklus I

Observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Fokus pengamatan ditujukan pada aktivitas siswa dalam pembelajaran yang

menggunakan instrumen observasi.

Data Hasil Instrumen Catatan

Lapangan (Observasi Terbuka)

Dalam observasi terbuka, peneliti tidak menggunakan kriteria dalam pengamatannya. Peneliti hanya mencatat semua kejadian yang berlangsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan data tentang perilaku siswa selama pembelajaran menggunakan media permainan "*Smart Star Board*"

Hasil pengumpulan data dari observasi terbuka menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti seluruh proses pembelajaran meskipun masih ada beberapa kendala dari beberapa siswa yang masih belum lancar dalam menggunakan dan melaksanakan media permainan "*Smart Star Board*". Dari catatan pada siklus ini dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran sudah tercapai yaitu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas.

Data Hasil Instrument Observasi

(Observasi Tertutup)

Dalam observasi tertutup, peneliti menggunakan kriteria untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar

siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dan hasilnya dapat diketahui ada 14 siswa dari 32 siswa yang mendapatkan kriteria tinggi. Berarti ada 44% siswa yang motivasi belajarnya tergolong tinggi dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PAI dan Budi Pekerti dari *pra - siklus* yang mayoritas motivasi belajarnya rendah meningkat menjadi 44% pada siklus 1 motivasi belajarnya tergolong tinggi.

Refleksi Tindakan Siklus I

Setelah dilakukan tahap refleksi pada tindakan siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar pada beberapa siswa yang masih belum terlalu signifikan, sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan siklus II untuk mencapai keberhasilan yang diharapkan atau ditargetkan oleh peneliti.

Adapun temuan-temuan dilapangan adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya percaya diri siswa.
- 2) Suasana kelas belum terkontrol.
- 3) Dibutuhkan teman sebaya yang dianggap kompeten untuk mendampingi teman yang lain untuk bermain.

- 4) Pemanfaatan waktu yang kurang efektif.

Temuan Observasi Siklus II

Data Hasil Instrumen Catatan Lapangan (Observasi Terbuka)

Adapun hasil observasi tertutup dengan menggunakan kriteria yang sama dengan siklus I atas dapat diketahui ada 27 siswa dari 32 siswa yang mendapatkan kriteria Tinggi. Berarti ada 84% siswa yang motivasi belajarnya tergolong Tinggi dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang sangat signifikan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada kompetensi dasar memahami makna asmaul husna dari siklus I yang hanya 44% yang tergolong tinggi meningkat menjadi 84% pada siklus II.

Dari hasil data di atas peneliti menetapkan bahwa indikator keberhasilan dari penelitian ini sudah tercapai dengan baik, bahkan melebihi target pencapaian yang sudah ditetapkan.

Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah dilakukan refleksi pada tindakan siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi

belajar pada beberapa siswa yang signifikan, adapun temuan-temuan selama proses observasi atau pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut: 1) Siswa sudah mulai percaya diri dan antusias mengikuti proses pembelajaran. 2) Suasana kelas sudah terkontrol dan terkondisikan. 3) Seluruh siswa sudah mulai paham dan aktif dalam melakukan permainan edukatif "*Smart Star Board*" 4) Penggunaan waktu sudah efektif dan efisien sesuai dengan RPP.

PEMBAHASAN

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini berawal dari penemuan masalah oleh peneliti di dalam kelas, dimana para siswa ketika mengikuti proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kurang bersemangat atau motivasinya sangat rendah. Hal ini disebabkan karena guru belum bisa mengembangkan strategi pembelajaran atau metode pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Faqih, 2017) yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa diduga adanya ketidaksesuaian antara pola pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat memicu kebosanan, menurunkan motivasi belajar dan yang paling parah

adalah menghasilkan kualitas hasil belajar siswa yang sangat rendah dari permasalahan inilah peneliti menerapkan media permainan "*Smart Star Board*" dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah memahami dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Sesuai dengan pernyataan (Hidayati, 2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa akan membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk hasil yang maksimal dalam penerapan media permainan ini guru harus benar-benar pandai dalam menggunakan waktu dan *manage* kelas. Hal ini bisa kita lihat dari hasil tindakan siklus I dimana ditemukan data bahwa peningkatan motivasi belajar siswa masih belum maksimal yang disebabkan salah satunya penggunaan waktu yang masih belum efektif dan kurang terkontrolnya suasana kelas. Setelah dilakukan tindakan siklus II yang mengacu pada hasil refleksi tindakan siklus I, peneliti mencoba untuk memperbaikinya dalam tindakan siklus II sehingga hasil yang dicapai bisa lebih

maksimal dan mencapai target atau indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditentukan oleh peneliti sebelumnya. Dengan kata lain hasil yang dicapai dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan "Smart Star Board" motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti meningkat.

SIMPULAN

Bedasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media permainan "Smart Star Board" di kelas VI SDN Mangunharjo 1 pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat diterapkan dengan baik. 2) Motivasi siswa sangat meningkat dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan media permainan yang menyenangkan "Smart Star Board".

DAFTAR RUJUKAN:

- Alim, Muhammad. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faqih, M. (2017). *Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Model Pembelajaran Leveling System Pada Siswa SMK Tingkat III*. Jurnal Ilmiah Pro Guru, 240.

- Hidayati, N. (2017). *Guided Inquiry Learning Through Cooperative Numbered Heads Together Strategy To Increase Motivation And Learning Achievement of Science for The Students Grade VIII 6 SMP Negeri 1 Probolinggo*. Jurnal Ilmiah Pro Guru, 154.
- Hamzah. B. Uno (2011). *Motivasi Belajar dan Siswa*. Bandung. Alfa Beta
- Sadirman, A.M (2007) *Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa*. Jojakarta. Gema Pustaka Wardani, I. G. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Uiversitas Terbuka.