



UPAYA GURU PAI DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN METODE PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM MAARIF 02 MALANG

Jalaludin Yahya, Azhar Haq, Nur Hasan

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

E-mail: Alal46yahya@gmail.com, azhar.haq@unisma.ac.id, nur.hasan@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to describe the efforts of teachers in motivating students to learn with game methods and their supporting and inhibiting factors in Maarif 02 Islamic Middle School Malang. The problem faced is that there are some students who some students are less motivated in learning, bored, lazy, do not pay attention to the teacher's explanation so that the classroom atmosphere becomes less active. this study uses qualitative methods where documents are obtained based on the results of interviews, observation, and documentation. Which is analyzed by document reduction, document presentation conclusion drawing. The results of this study using the game method show that students' learning motivation increases in PAI subjects, students become active, changes in student behavior so that the classroom atmosphere becomes active and students want to be invited to work together by the teacher to achieve learning goals. Use the game method without having to leave other methods

Keywords : *teacher, learning motivation, game method*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan, diorganisasikan sebagai proses yang mengubah perilaku dan sikap orang dan kelompok melalui kegiatan pendidikan dan pembelajaran, pengajaran dan pelatihan yang dilakukan di sekolah dan di luar. Salah satunya adalah sekolah untuk mempersiapkan siswa agar dapat berperan dalam berbagai lingkungan hidup dalam mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Peran penting guru dalam proses pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang sangat menarik dan antusias bagi siswa, dan kemampuan untuk menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang sangat menarik dan baik untuk menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas tinggi. Itu. Dengan menerapkan metode yang baik, menarik dan tidak monoton, siswa dapat belajar dan mendapatkan hasil belajar. Karakteristik

siswa yang kurang termotivasi dapat ditemukan di kelas VII sekolah Islam Maarif 02 Malang. Ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dalam belajar, bosan di kelas, dan cenderung bermain di kelas dan berbicara dengan teman. Dalam hal ini peran guru sangat penting dan guru harus berusaha memotivasi pembelajaran siswa dengan memilih metode yang menarik dan tidak monoton.

Menurut Mulherin (dalam Suwarjo dan Eva, 2011:17) "Metode bermain adalah salah satu model pengajaran dan pendekatan untuk partisipasi siswa yang dianggap efektif dan menghibur. Permainan ini penasaran Permainan ini menarik karena memenuhi impuls termasuk keinginan untuk hal-hal baru dan kompleks, dan berdasarkan deskripsi ini, tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk menjelaskan dan mendeskripsikan sebuah penelitian tentang upaya guru PAI dalam memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode permainan di SMP Islam Maarif 02 Malang, dimana seorang pendidik disini mempunyai sebuah upaya dengan menggunakan metode yang menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar agar semangat dan tidak bermalas-malasan. 2) Untuk mengetahui faktor penunjang dan penghambat guru dalam memotivasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan di SMP Islam Maarif 02 Malang, didalam kegiatan belajar mengajar pasti akan ada hal-hal atau faktor-faktor penunjang untuk mensukseskan kegiatan tersebut dan faktor penghambatnya dalam mensuksekan kegiatan belajar-mengajar tersebut.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah deskripsi atau penjelasan dari peneliti tentang upaya guru pai dalam memotivasi belajar dengan metode permainan dan faktor-faktor penunjang dan faktor penghambat dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode permainan di SMPI Maarif 02 Malang. Adapun jenis-jenis, teknik dan metode-metode penelitian yang dilakukan yaitu studi kasus, karena yang akan diteliti berupa peristiwa dan kegiatan yang terkait dengan tempat dan waktu yang sama. Kemudian diarahkan untuk menghimpun data berupa kata maupun gambar serta memperoleh pemahaman dari kasus tentang tingkah laku siswa yang kurang termotivasi. Dalam penelitian ini, peneliti terjun secara langsung kelapangan. Adapun tujuan peneliti adalah untuk untuk upaya guru pai dan faktor penunjang dan penghambat dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan sebuah metode permainan di Sekolah Menengah Pertama Islam Maarif 02 Malang. apakah sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

Penelitian ini dilaksanakan atau dilakukan disebuah sekolah menengah pertama islam yaitu di SMP Islam Maarif 02 Malang yang beralamat di jl. Janti bar.no,36, Sukun. Kota malang Jawa Timur 65147. Alasan untuk mengambil tempat tersebut karena terdapat sebuah masalah ditempat itu yang melatar belakangi terbentuknya judul penelitian ini di lokasi tersebut. Di lokasi tersebut peneliti menemukan beberapa siswa yang kurang termotivasi, suasana kelas kurang aktif dan siswa berperilaku kurang sopan kepada guru sehingga sering kali guru mengeluh akan tindak tanduk sikap siswa.

Untuk mencari dan pengumpulan data-data menggunakan sebuah teknik-teknik atau metode-metode yang adalah : 1). “observasi” tujuan dari observasi ini dilakukan sebagai data penguat, pendukung dan untuk membantu peneliti dalam mendapatkan sebuah data mengenai upaya guru pendidikan agama islam dalam memotivasi siswa dengan metode permainan dalam pembelajaran PAI dengan adanya metode observasi ini agar penelitian dapat terselaikan. 2). “wawancara” adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data-data secara langsung dari beberapa objek penelitian, dengan memberikan sebuah pertanyaan yang sudah tersusun rapi kemudian hasil dari wawancara tersebut dikumpulkan serta disusun agar menjadi data yang valid. Wawancara ini diajukan oleh peneliti kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran PAI dan siswa kelas VII yang dipilih secara acak untuk memperoleh sebuah agar penelitian ini mudah terselesaikan 3). “Dokumentasi” sebagai pengambilan data yang digunakan untuk mendapatkan data tentang keadaan Madrasah, kelas, kegiatan pembelajaran serta dokumen yang berkaitan dengan penelitian yaitu tentang upaya guru pai dalam memotivasi siswa dan faktor penunjang dan penghambat dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode permainan mata pelajaran PAI di SMP Islam Maarif 02 Malang.

Sugiyono (2008: 241)mengungkapkan dalam teknik pengumpulan dan pengambilan data, triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai macam teknik dan metode pengumpulan data dan sumber data yang ada dan yang telah didapatkan. Ketika peneliti menggunakan triangulasi untuk mengumpulkan data, kredibilitas data juga dikumpulkan dan diuji. Artinya, memeriksa kredibilitas data menggunakan teknik pengumpulan data dari berbagai sumber data yang diperoleh dan diterima. Kecukupan referensi dalam penyajian data dilakukan dengan membaca dan menelaah secara berulang sumber data serta sumber pustaka yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini, agar diperoleh hasil penelitian yang dapat dipahami.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, Upaya guru yang dilakukan untuk memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran yaitu upaya guru yang dilakukan dengan menggunakan metode permainan secara efektif mempengaruhi kemauan dan semangat siswa untuk belajar dan termotivasi. Penerapan metode permainan memotivasi siswa untuk belajar dalam kondisi yang sangat berbeda,, yaitu mempelajari pendidikan agama secara langsung, tidak hanya menghafal dan mendengarkan guru ceramah didepan tetapi belajar pendidikan agama islam dikelas bisa sambil bermain dengan permainan-permainan yang mendidik dan materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, maka akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar dan prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

Menurut Purwanto (2002: 87), bermain dan belajar memiliki persamaan bahwa kedua perubahan dapat terjadi yang dapat mengubah perilaku seseorang atau sikap siswa. Pembelajaran akan jadi afektif siswa dapat belajar sehingga tujuan dari proses pembelajaran tercapai dengan sukses, pembelajaran akan efektif dan bermakna, tidak menyediakan mata pelajaran yang ditawarkan, tidak hanya menambah pengetahuan siswa, Itu juga masuk akal bagi siswa. Selain itu, pembelajaran akan dapat membuat siswa kreatif dan mengekspresikan pendapat mereka, tetapi metode permainan ini juga harus diiringi dengan beberapa metode yang bervariasi tanpa meninggalkan metode-metode yang lain, seperti : metode ceramah, metode diskusi, metode Tanya-jawab metode demonstrasi dan metode hafalan, karena tanpa adanya metode-metode tersebut, pembelajaran PAI tidak dapat berjalan secara lancar dan materi pembelajaran susah tersampaikan karena mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai untuk kehidupan diakhirat kelak, dan mata pelajaran ini harus dipertanggung jawabkan dan tidak main-main karena mata pelajaran ini mencakup tentang akhlak, keyakinan dan keimanan yang dijadikan landasan ataupun pedoman manusia dalam kehidupannya dan menjadikan dia menjadi manusia yang berakhlakul karimah dan berguna bagi dirinya sendiri serta bagi orang lain. metode permainan yang digunakan oleh guru yang memiliki kepribadian yang baik, dapat menunjang keberhasilan dan memotivasi belajar siswa pada proses pembelajaran.

Dengan adanya metode permainan, suasana kelas menjadi hidup, dan juga bisa melatih cara mereka untuk bekerja sama, berpendapat dan saling bertukar ilmu, yang paling penting, murid dan guru, murid dan murid saling akrab untuk bekerja sama. Semua itu tercapai berkat pribadi dan upaya dari guru itu sendiri. Dalam konteks tugas guru, kompetensi pedagogic,

profesional dan sosial yang dimiliki oleh seorang guru pada dasarnya akan bersumber dan bergantung pada pribadi guru itu sendiri. Jadi upaya yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk memotivasi belajar siswa yaitu : 1. Memberikan pujian, hadiah dan menjadi teman belajar bagi mereka. Apabila ada siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu segera diberikan pujian. Hadiah agar memiliki rasa bangga terhadap diri mereka, dan ketika mereka susah dalam pembelajaran dan susah untuk mengenai masalah mereka, disinilah guru menjadi teman bagi mereka, mengambil hati mereka dan memotivasi mereka. 2. Pemanfaatan sarana dan prasarana pendidikan secara optimal. Sarana pendidikan merupakan fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar-mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien. 3. Menggunakan berbagai metode pengajaran dan metode yang mengasyikkan dalam pembelajaran. Jika bahan pelajaran disajikan secara menarik dengan menggunakan metode yang sesuai maka dapat menyemangati belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan anak didik akan aktif dikelas. Siswa yang termotivasi lebih kuat disebabkan karena adanya motivasi yang sudah ada dalam dirinya sendiri

Dan faktor penunjang yaitu dengan adanya sarana dan prasarana yang mencukupi dan banyak siswa yang antusias untuk mengikuti pembelajaran dan bekerja sama untuk mensukseskan proses belajar-mengajar dan faktor penghambat dalam memotivasi yaitu terletak pada anak didik, didalam diri anak ini tidak ada sebuah keinginan sama sekali yang bisa menyebabkan dia terdorong untuk belajar dan termotivasi untuk mengubah sikap dan tingkah lakunya untuk menjadi seorang yang baik dan berguna untuk kehidupannya.

D. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Maarif 02 Malang yaitu guru memberikan pujian, hadiah, menjadi teman belajar, memanfaatkan sarana dan prasarana secara optimal dan menggunakan metode-metode yang bervariasi dan menarik. Setelah menggunakan metode permainan-permainan yang sederhana dan efektif untuk menyampaikan sebuah materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Islam Ma'arif 02 Malang cukup tinggi dan bertambah, hal ini terbukti dengan rajinnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, perilaku siswa semakin membaik, suasana kelas

menjadi hidup dan prestasi yang dicapai oleh siswa juga cukup tinggi dan tingkah laku seorang siswa menjadi berubah, itu semua terlihat dari akhlaknya siswa terhadap guru, masyarakat dan lingkungannya. Dalam setiap melakukan proses belajar-mengajar dengan hal-hal yang baru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu tidak terlepas dari faktor-faktor penunjang dan faktor-faktor penghambat.

Dan faktor-faktor penunjang yaitu dengan adanya motivasi dari diri seorang siswa sehingga mereka bisa diajak untuk bekerja sama dalam mensukseskan proses belajar-mengajar didalam kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang memadai di SMP Islam Maarif 02 Malang dan banyak siswa yang antusias untuk mengikuti pembelajaran dan bekerja sama untuk mensukseskan proses belajar-mengajar dan faktor penghambat dalam memotivasi yaitu terletak pada anak didik, didalam diri siswa ini tidak ada keinginan sama sekali yang bisa menyebabkan dia untuk ingin belajar dan mendapatkan nilai yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- AM. Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Radjawali.
- Hamzah B. Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moeloeng, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NgalimPurwanto. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suwarjo & Eva Imania Eliasa. (2011). *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing