

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH UMMUL AKHYAR
SAWO CAMPURDARAT TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Oleh : Devis

Jeprianto

10110244



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Januari, 2016

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH UMMUL AKHYAR
SAWO CAMPURDARAT TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh : Devis

Jeprianto

10110244



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Januari, 2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI KELAS VII
MADRASAH TSANAWIYAH UMMUL AKHYAR SAWO CAMPURDARAT
TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Oleh:

Devis Jeprianto
10110244

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19720306 200801 2010

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. Marno Nurulloh, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1001

LEMBAR PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN SIMULASI
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS VII
MADRASAH TSANAWIYAH UMMUL AKHYAR SAWO
CAMPURDARAT TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun
oleh Devis Jeprianto
(10110244)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal
15 Januari 2016 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd. I)

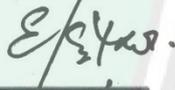
Panitia Ujian

Tanda Tangan

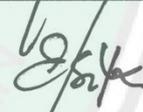
Ketua Sidang,
Mujtahid, M.Ag
NIP. 197501052005011003

: 

Sekretaris Sidang,
Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 197205062008012010

: 

Pembimbing,
Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 197205062008012010

: 

Penguji Utama,
Dr. H. Mulyono, M.
NIP. 196606262005011003

: 

Mengesahkan, Dekan
Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Aili, M.Pd
NIP. 196504031998031002

PERSEMBAHAN

SANG KHALIK

Syukur Alhamdulillah hamba panjatkan kepada Sang Khaliq, karena Engkau telah memberikan kelancaran dan kemudahan bagi hamba dalam menyelesaikan skripsi ini. Karena hanya Engkau yang dapat memberikan segala sesuatu yang umat-Mu minta.

Ayah dan Ibu

Sunyoto dan Mujiati

Ayah dan ibuku yang amat saya sayangi, saya ucapkan banyak terima kasih, syukur alhamdulillah dengan do'a, motivasi dan juga atas semua yang engkau berikan, dengan semua itu akhirnya saya dapat melampaui semua kesulitan yang menghambat kesuksesan saya. Semoga apa yang telah saya raih saat ini dapat berguna bagi saya, agama, nusa dan bangsaku serta menjadi kebanggaan bagi engkau wahai orang tuaku.

Juga tak lupa buat kekasih tercinta Apinda yang selalu menemani dan mendukung dalam setiap aktivitasku, dan teman teman semua yang senantiasa memberikan dukungan baik motivasi maupun tindakan.

MOTTO

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسِ صِيبَكَ
مِنَ الدُّنْيَا أَحْسَنَ كَمَا حَسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ
الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Devis Jeprianto
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 5 Januari 2016

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN
Maulana Malik Ibrahim
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Devis Jeprianto
NIM : 10110244
Jurusan : PAI
Judul Skripsi : **Implementasi Metode Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Prestasi belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas VII MTs. Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung**

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.
Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19720306 200801 2010

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 05 Januari 2016

Devis Jeprianto

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang lebih indah yang dapat penulis ungkapkan selain puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat kepada penulis, serta mencurahkan rizqi berupa kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis bisa menyelesaikan karya tulis ini. Shalawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada junjungan semua umat Islam yakni baginda Rasulullah SAW, beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sudah selayaknya bilamana penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah Sunyoto dan Bunda Mujiati tersayang yang dengan sabar dan ikhlas memberi do'a restu dan motivasi lahir batin.
2. Bapak. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo. M.Si Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak. Dr. Marno, M.Ag, selaku Kepala Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Dr. Ibu Esa Nur Wahyuni, M.Pd selaku dosen pembimbing dengan kesabaran, ketulusan serta tanggung jawab telah memberikan petunjuk bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Segenap keluarga besarku beserta teman-temanku semua yang tak bisa disebut satu-persatu disini penulis ucapkan terima kasih sedalam-dalamnya atas bantuan yang diberikan kepada penulis berupa apapun demi penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Peneliti juga tak lupa untuk berterimakasih kepada kekasih Apinda Septa Ayu Syahfira tercinta yang senantiasa menemani dan mendukung dalam setiap aktivitasku.

Dengan segala keterbatasan yang ada pada diri penulis, skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik dalam hal metode, sistematika maupun ilustrasi pembahasannya. Oleh karenanya penulis mengharap adanya koreksi, saran dan kritik yang konstruktif dari segenap pembaca. Akhirnya, penulis memohon taufiq dan hidayah dari Allah SWT, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Malang, 06 Januari 2016

Devis Jeprianto
10110244

DAFTAR ISI SKRIPSI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Hipotesis Penelitian	12
G. Ruang Lingkup Pembahasan.....	12
H. Definisi Istilah.....	12
I. Penelitian Terdahulu	13
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Pembelajaran Akidah Akhlak	16
1. Pengertian Akidah Akhlak	17
2. Karakteristik Akidah Akhlak	18
3. Kompetensi Akidah Akhlak.....	20
B. Metode Permainan Simulasi	21

1. Pengertian Metode Permainan Simulasi	21
2. Tujuan Permainan Simulasi	26
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Permainan Simulasi	28
4. Faktor yang Menunjang	29
5. Faktor yang Menghambat	30
6. Langkah-langkah Permainan Simulasi	31
7. Langkah Penggunaan Permainan Simulasi	32
8. Cara Pelaksanaan Permainan Simulasi	33
9. Manfaat Metode Permainan Simulasi	35
C. Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Metode Permainan Simulasi	36
D. Prestasi Belajar	38
1. Pengertian Prestasi Belajar	38
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	41
a) Faktor Eksternal	41
b) Faktor Internal	43
3. Usaha Meningkatkan Prestasi Belajar	45
a) Peningkatan Mutu Tenaga Pengajar	45
b) Membutuhkan Motivasi Belajar	45
c) Pemenuhan Sarana Belajar	46
d) Penggunaan Metode	46
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	48
1. Pendekatan Penelitian	48
2. Jenis Penelitian	48
B. Setting Obyek Penelitian	49
C. Kehadiran Peneliti	49
D. Sumber Data dan Jenis Penelitian	50
E. Instrumen Penelitian	51
F. Prosedur Pengumpulan Data	51
1. Observasi	51
a) Observasi Partisipatif	51

b) Observasi Aktivitas Kelas	52
2. Interview/Wawancara	52
3. Pengukuran Tes Hasil Belajar	53
4. Dokumentasi	53
G. Analisi Data	54
H. Pengecekan Keabsahan Temuan	55
I. Tahapan Penelitian	55
1. Perencanaan	55
2. Pelaksaaan Tindakan	56
3. Pengamatan (Observasi)	56
4. Analisis dan Refleksi	57
BAB IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	58
1. Sejarah Singkatg Berdirinya MTs. Ummul Akhyar	58
2. Letak Geografis MTs. Ummul Akhyar	61
3. Visi dan Misi MTs. Ummul Akhyar	63
4. Struktur Organisasi MTs. Ummul Akhyar	64
5. Kurikulum MTs. Ummul Akhyar	66
6. Keadaan Guru, Siswa dan Sarana Prasarana	69
a) Guru	69
b) Siswa	70
c) Sarana Prasarana	71
1) Gedung	71
2) Alat-alat Olahraga	73
7. Deskripsi Kelas VII MTs. Ummul Akhyar	73
B. Paparan Data Sebelum Melakukan Penelitian	74
1. Observasi Awal	74
2. Perencanaan Tindakan	75
C. Siklus Penelitian	75
1. Siklus I	75
a) Pre Tes	76

1) Rancangan Pre Tes	76
2) Pelaksanaan Pre Tes	77
3) Observasi dan Hasil Pre Tes	78
4) Refleksi Pre Tes	80
b) Rencana Tindakan Siklus I	81
1) Perencanaan Siklus I	81
2) Pelaksaaan Tindakan Siklus I	83
(1) Pertemuan I	83
(2) Pertemuan II	87
3) Observasi	90
4) Refleksi	92
5) Revisi Perencanaan	93
2. Siklus II	93
a) Rencana Tindakan Siklus II	94
b) Pelaksanaan Tindakan Siklus II	96
(1) Pertemuan I	96
(2) Pertemuan II	100
c) Observasi	101
d) Refleksi	103
BAB V : ANALISA PEMBAHASAN	
A. Analisa Pembahasan	106
B. Hasil Wawancara Dengan Siswa	111
BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	115
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 1 : NILAI RATA RATA PRE TES SISWA KELAS VII

TABEL 2 : NILAI RATA RATA SISWA
KELAS VII PADA SIKLUS 1

TABEL 3 : NILAI RATA RATA SISWA
KELAS VII PADA SIKLUS II

TABEL 4 : DATA PERBANDINGAN PADA
SIKLUS I DAN SIKLUS II



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Fakultas

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Sekolah

Lampiran 3 : Bukti Konsultasi Skripsi

Lampiran 4 : Soal Dan Jawaban Pre Tes Siklus I

Lampiran 5 : RPP

Lampiran 6 : Transkrip Wawancara

Lampiran 7 : Foto Dokumentasi

Lampiran 8 : Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Jeprianto, Devis. 2016. *“Implementasi Metode Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.”* Skripsi, Program Studi pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

Latar Belakang, Metode permainan simulasi sebagai salah satu alternative menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa padapelajaran Aqidah Akhlak. Dan ternyata dengan penerapan metode ini, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak dengan cukup memuaskan.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk: (1) Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. (2) Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode simulasi pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. (3) Untuk mengetahui bagaimana evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs. Ummul Akhyar.

Prosedur Penelitian, Penelitian ini menggunakan desain penelitian Tindakan Kelas (classroom research) dengan jenis kolaboratif partisipatoris. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Datayang bersifat kualitatif dianalisa dengan deskriptif kualitatif sedangkan data yangbersifat kuantitatif dianalisa dengan analisa deskriptif kuantitatif dan sajian visual.

Hasil Penelitian, Berdsarkan data dilapangan menunjukkan nilai rata-rata dari hasil pre test pada pelajaran Aqidah Akhlak adalah 51 sedangkan standar keberhasilan yang dimiliki oleh Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adalah 65. Selain itu penerapan metode permainan simulasi di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Aqidah Akhlak. Hasil observasi dilapangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi dari pre test ke siklus 1 sebesar 45% dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 60% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 15%, dan penerapan metode permainan simulasi juga dapat meningkatkan aktifitas siswa.

Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar masih menggunakan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Prestasi belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar masih sedikit dibawah standar KKM. Hal ini terbukti berdasarkan data di lapangan bahwa nilai rata-rata dari hasil pre test pada pelajaran Aqidah Akhlak menunjukkan 51, Sehingga perlu adanya perbaikan kembali dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak.Penerapan metode permainan simulasi di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar dapat berjalan dengan lancar dan terbukti dapat meningkatkan prestasi belajarsiswa pada pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. Hasil observasi lapangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dari pre test ke siklus I sebesar 45%, dari siklus I ke

siklus II meningkat sebesar 60% , dan darisiklus I kesiklus II meningkat sebesar 15%.

Kata Kunci : Metode Permainan Simulasi, Prestasi Belajar Siswa, Aqidah Akhlak



ABSTRACT

Jeprianto, Devis. 2016. "Implementation Methods Simulation Games To Improve Learning Achievement Subjects Aqeedah Morals In Class VII MTs Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung. Thesis, Department of Islamic Education, Islamic Education Department, Faculty of Science and Teaching Tarbiyah, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

Background, Methods of simulation games as an alternative to make learning more effective and fun expected to increase the activity and student achievement in subjects Morals Aqeedah. And it turns out with the application of this method, can improve student achievement in subjects with quite satisfactory moral theology.

Purpose of this study was to: (1) To find out how the learning plan Aqeedah Morals in class VII MTs Ummul Akhyar. (2) To find out how the implementation of learning Aqeedah Morals simulation method in class VII MTs Ummul Akhyar. (3) To know how to evaluate learning Aqeedah Morals in class VII MTs. Ummul Akhyar.

The study procedures, this study design using classroom action research (classroom research) with the kind of participatory collaborative. Techniques of data collection is done by using observation, interviews and documentation. Qualitative data were analyzed with descriptive qualitative and quantitative data were analyzed with descriptive quantitative analysis and visual presentation.

Results, Based on data of the field shows the average value of the pre test at Morals Aqeedah lessons is 51, while the standard of success that is owned by MTs Ummul Akhyar is 65. In addition, the application method simulation game in MTs Ummul Akhyar proven to improve learning achievement Morals Aqeedah of students in the subject. Results of field observations indicate achievement of pre test to cycle 1 by 45% from cycle 1 to cycle 2 increased by 60% and from the first cycle to the second cycle increased by 15%, and the application of simulation game method can also increase student activity.

Morals Aqeedah learning at MTs Ummul Akhyar still using learning methods lecture and question and answer. Learning achievement of students of class VII Morals Aqeedah MTs Ummul Akhyar still slightly below the standard KKM. This is proven by the data in the field that the average value of the pre test at Morals Aqeedah subjects showed 51, so that the need for restoration in the learning process Aqeedah Morals.

Application of the method of simulation games in MTs. Ummul Akhyar can run smoothly and proven to improve student achievement in subjects Aqeedah Morals in MTs. Ummul Akhyar. Results of field observations indicate an increase learning achievement of pre test to the first cycle by 45%, from the first cycle to the second cycle increased by 60%, and from the first cycle to the second cycle increased by 15%.

Keywords: Simulation Game Method, Student Achievement, Aqeedah Moral

المخلص

جفريانطو، ديفيس. ٢٠١٦. "تنفيذ طرق المحاكاة ألعاب لتحسين التحصيل الدراسي الموضوعات الأخلاق العقيدة في الدرجة السابعة النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار. أطروحة، قسم التربية الإسلامية، وزارة التربية الإسلامية، كلية العلوم والتعليم طربييه، جامعة ولاية الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف أطروحة: د. نور عيسى وايوني.

الخلفية، طرق ألعاب المحاكاة كبدل لجعل التعلم أكثر فعالية ومتعة المتوقع أن يزيد النشاط والتحصيل العلمي للطلاب في المواد الأخلاق العقيدة. واتضح مع تطبيق هذه الطريقة، يمكن تحسين تحصيل الطلبة في المواد الدراسية مع اللاهوت الأدبي مرضية تماما.

وكان الغرض من هذه الدراسة إلى: (١) لمعرفة كيفية الخطة تعلم الأخلاق العقيدة في الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار. (٢) لمعرفة كيفية تنفيذ تعلم العقيدة طريقة الأخلاق المحاكاة في الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار. (٣) لمعرفة كيفية تقييم تعلم الأخلاق العقيدة في الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف. أم الأخيار.

إجراءات الدراسة، وهذا التصميم الدراسة باستخدام البحث الإجرائي الفصول الدراسية (البحوث الصفية) مع هذا النوع من تعاونية تشاركية. ويتم تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والوثائق. وقد تم تحليل البيانات النوعية مع حلت البيانات الكمية والنوعية وصفية مع تحليل كمي وصفي وعرض مرئي. النتائج، واستنادا إلى بيانات الحقل تظهر متوسط قيمة الاختبار قبل في الأخلاق دروس العقيدة هي ٥١، في حين أن معيار النجاح التي يملكها النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار ٦٥. إلى جانب تطبيق طريقة في لعبة محاكاة النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار ثبت لتحسين تحصيل الطلبة في المواد الأخلاق العقيدة. نتائج الملاحظات الميدانية تشير إلى تحقيق اختبار قبل لدورة بنسبة ٤٥٪ من دورة إلى دورة 2 بنسبة ٦٠٪ و من الدورة الأولى للدورة الثانية بنسبة ١٥٪، وتطبيق أسلوب لعبة محاكاة يمكن أيضا أن يزيد النشاط الطلابي.

الأخلاق العقيدة التعلم في النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار لا تزال تستخدم أساليب التعلم محاضرة والسؤال والجواب. الأخلاق العقيدة إنجازات طلاب الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار لا يزال قليلا تحت ك كم معيار التعلم. وثبت ذلك من خلال البيانات في الحقل أن متوسط قيمة الاختبار قبل في الأخلاق موضوعات العقيدة أظهرت ٥١، لذلك أن الحاجة إلى ترميم في عملية التعلم الأخلاق العقيدة.

تطبيق طريقة من ألعاب المحاكاة في أم الأخيار النظام التجاري المتعدد الأطراف يمكن أن تعمل بسلاسة وثبت لتحسين تحصيل الطلبة في المواد الأخلاق العقيدة في أم الأخيار النظام التجاري المتعدد الأطراف. نتائج الملاحظات الميدانية تشير إلى زيادة التحصيل العلمي للاختبار قبل للدورة الأولى بنسبة 45٪، من الدورة الأولى للدورة الثانية بنسبة ٦٠٪، ومن الدورة الأولى للدورة الثانية بنسبة ١٥٪.

كلمات البحث: محاكاة أسلوب لعبة، إنجاز الطلبة والأخلاق العقيدة.

المخلص

جفريانطو، ديفيس. ٢٠١٦. "تنفيذ طرق المحاكاة ألعاب لتحسين التحصيل الدراسي الموضوعات الأخلاق العقيدة في الدرجة السابعة النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار. أطروحة، قسم التربية الإسلامية، وزارة التربية الإسلامية، كلية العلوم والتعليم طربييه، جامعة ولاية الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف أطروحة: د. نور عيسى وايوني.

الخلفية، طرق ألعاب المحاكاة كبدل لجعل التعلم أكثر فعالية ومتعة المتوقع أن يزيد النشاط والتحصيل العلمي للطلاب في المواد الأخلاق العقيدة. واتضح مع تطبيق هذه الطريقة، يمكن تحسين تحصيل الطلبة في المواد الدراسية مع اللاهوت الأدبي مرضية تماما.

وكان الغرض من هذه الدراسة إلى: (١) لمعرفة كيفية الخطة تعلم الأخلاق العقيدة في الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار. (٢) لمعرفة كيفية تنفيذ تعلم العقيدة طريقة الأخلاق المحاكاة في الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار. (٣) لمعرفة كيفية تقييم تعلم الأخلاق العقيدة في الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف. أم الأخيار.

إجراءات الدراسة، وهذا التصميم الدراسة باستخدام البحث الإجرائي الفصول الدراسية (البحوث الصفية) مع هذا النوع من تعاونية تشاركية. ويتم تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والوثائق. وقد تم تحليل البيانات النوعية مع حلت البيانات الكمية والنوعية وصفية مع تحليل كمي وصفي وعرض مرئي. النتائج، واستنادا إلى بيانات الحقل تظهر متوسط قيمة الاختبار قبل في الأخلاق دروس العقيدة هي ٥١، في حين أن معيار النجاح التي يملكها النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار ٦٥. إلى جانب تطبيق طريقة في لعبة محاكاة النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار ثبت لتحسين تحصيل الطلبة في المواد الأخلاق العقيدة. نتائج الملاحظات الميدانية تشير إلى تحقيق اختبار قبل لدورة بنسبة ٤٥٪ من دورة إلى دورة 2 بنسبة ٦٠٪ و من الدورة الأولى للدورة الثانية بنسبة ١٥٪، وتطبيق أسلوب لعبة محاكاة يمكن أيضا أن يزيد النشاط الطلابي.

الأخلاق العقيدة التعلم في النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار لا تزال تستخدم أساليب التعلم محاضرة والسؤال والجواب. الأخلاق العقيدة إنجازات طلاب الصف السابع النظام التجاري المتعدد الأطراف أم الأخيار لا يزال قليلا تحت ك كم معيار التعلم. وثبت ذلك من خلال البيانات في الحقل أن متوسط قيمة الاختبار قبل في الأخلاق موضوعات العقيدة أظهرت ٥١، لذلك أن الحاجة إلى ترميم في عملية التعلم الأخلاق العقيدة.

تطبيق طريقة من ألعاب المحاكاة في أم الأخيار النظام التجاري المتعدد الأطراف يمكن أن تعمل بسلاسة وثبت لتحسين تحصيل الطلبة في المواد الأخلاق العقيدة في أم الأخيار النظام التجاري المتعدد الأطراف. نتائج الملاحظات الميدانية تشير إلى زيادة التحصيل العلمي للاختبار قبل للدورة الأولى بنسبة 45٪، من الدورة الأولى للدورة الثانية بنسبة ٦٠٪، ومن الدورة الأولى للدورة الثانية بنسبة ١٥٪.

كلمات البحث: محاكاة أسلوب لعبة، إنجاز الطلبة والأخلاق العقيدة.

ABSTRACT

Jeprianto, Devis. 2016. "Implementation Methods Simulation Games To Improve Learning Achievement Subjects Aqeedah Morals In Class VII MTs Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung. Thesis, Department of Islamic Education, Islamic Education Department, Faculty of Science and Teaching Tarbiyah, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

Background, Methods of simulation games as an alternative to make learning more effective and fun expected to increase the activity and student achievement in subjects Morals Aqeedah. And it turns out with the application of this method, can improve student achievement in subjects with quite satisfactory moral theology.

Purpose of this study was to: (1) To find out how the learning plan Aqeedah Morals in class VII MTs Ummul Akhyar. (2) To find out how the implementation of learning Aqeedah Morals simulation method in class VII MTs Ummul Akhyar. (3) To know how to evaluate learning Aqeedah Morals in class VII MTs. Ummul Akhyar.

The study procedures, this study design using classroom action research (classroom research) with the kind of participatory collaborative. Techniques of data collection is done by using observation, interviews and documentation. Qualitative data were analyzed with descriptive qualitative and quantitative data were analyzed with descriptive quantitative analysis and visual presentation.

Results, Based on data of the field shows the average value of the pre test at Morals Aqeedah lessons is 51, while the standard of success that is owned by MTs Ummul Akhyar is 65. In addition, the application method simulation game in MTs Ummul Akhyar proven to improve learning achievement Morals Aqeedah of students in the subject. Results of field observations indicate achievement of pre test to cycle 1 by 45% from cycle 1 to cycle 2 increased by 60% and from the first cycle to the second cycle increased by 15%, and the application of simulation game method can also increase student activity.

Morals Aqeedah learning at MTs Ummul Akhyar still using learning methods lecture and question and answer. Learning achievement of students of class VII Morals Aqeedah MTs Ummul Akhyar still slightly below the standard KKM. This is proven by the data in the field that the average value of the pre test at Morals Aqeedah subjects showed 51, so that the need for restoration in the learning process Aqeedah Morals.

Application of the method of simulation games in MTs. Ummul Akhyar can run smoothly and proven to improve student achievement in subjects Aqeedah Morals in MTs. Ummul Akhyar. Results of field observations indicate an increase learning achievement of pre test to the first cycle by 45%, from the first cycle to

the second cycle increased by 60%, and from the first cycle to the second cycle increased by 15%.

Keywords: Simulation Game Method, Student Achievement, Aqeedah Morals



ABSTRAK

Jeprianto, Devis. 2016. *“Implementasi Metode Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.”* Skripsi, Program Studi pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

Latar Belakang, Metode permainan simulasi sebagai salah satu alternative menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa padapelajaran Aqidah Akhlak. Dan ternyata dengan penerapan metode ini, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak dengan cukup memuaskan.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk: (1) Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. (2) Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode simulasi pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. (3) Untuk mengetahui bagaimana evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs. Ummul Akhyar.

Prosedur Penelitian, Penelitian ini menggunakan desain penelitian Tindakan Kelas (classroom research) dengan jenis kolaboratif partisipatoris. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Datayang bersifat kualitatif dianalisa dengan deskriptif kualitatif sedangkan data yangbersifat kuantitatif dianalisa dengan analisa deskriptif kuantitatif dan sajian visual.

Hasil Penelitian, Berdsarkan data dilapangan menunjukkan nilai rata-rata dari hasil pre test pada pelajaran Aqidah Akhlak adalah 51 sedangkan standar keberhasilan yang dimiliki oleh Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adalah 65. Selain itu penerapan metode permainan simulasi di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Aqidah Akhlak. Hasil observasi dilapangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi dari pre test ke siklus 1 sebesar 45% dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 60% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 15%, dan penerapan metode permainan simulasi juga dapat meningkatkan aktifitas siswa.

Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar masih menggunakan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Prestasi belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar masih sedikit dibawah standar KKM. Hal ini terbukti berdasarkan data di lapangan bahwa nilai rata-rata dari hasil pre test pada pelajaran Aqidah

Akhlak menunjukkan 51, Sehingga perlu adanya perbaikan kembali dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak. Penerapan metode permainan simulasi di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar dapat berjalan dengan lancar dan terbukti dapat meningkatkan prestasi belajarsiswa pada pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. Hasil observasi lapangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dari pre test ke siklus I sebesar 45%, dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 60% , dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15%.

Kata Kunci : Metode Permainan Simulasi, Prestasi Belajar Siswa, Aqidah Akhlak



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan selalu tak pernah lepas dari yang namanya metode pengajaran, salah satu kunci dari kesuksesan adalah adanya metode yang interaktif dan bersifat adaptif, sehingga hasil yang dicapai tidak akan melenceng jauh dari harapan. Pada era ini disinyalir pendidikan di dalam negeri mengalami pelemahan dalam hal pengajaran. Kurangnya dorongan semangat belajar serta pelajaran yang kurang interaktif menjadi salah satu kendala dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya. Pendidikan agama Islam merupakan tonggak arus keilmuan daripada transfer ilmu ilmu Islami yang disalurkan melalui pengajaran baik formal maupun non formal seharusnya mampu memicu daya tarik tersendiri bagi masyarakat indonesia yang mayoritas penduduknya adalah orang orang yang beragama Islam.

Pendidikan dapat difungsikan untuk mengarahkan pertumbuhan dan dapat menghantarkan perkembangan kehidupan manusia sebagai makhluk pribadi maupun makhluk sosial, kepada titik optimal untuk memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat.¹ Dengan demikian, maka pendayagunaan pendidikan sebagai alat pembudayaan sangat tergantung pada pemegang alat tersebut yaitu guru atau pendidik. Dalam hal ini adalah salah satunya yaitu kepiawaian seorang guru dalam memakai dan menggunakan metode yang sesuai dan relevan. Oleh sebab itu, para guru memegang posisi kunci yang dapat menentukan keberhasilan Proses

¹ Zakiah Daradjat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 28

Belajar Mengajar (PBM) dalam pendidikan melalui metode yang tentunya harus relevan dan sesuai dengan materi yang diajarkan.²

Selama ini PBM di sekolah dapat dikatakan berhasil jika dari beberapa komponen yang ada dapat berjalan dengan baik. Salah satu komponen dalam PBM adalah metode pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran tertentu, salah satunya adalah materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode pembelajaran merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran yang memiliki nilai teoritis dan praktis. Metode pembelajaran sekaligus juga menjadi variabel penting dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil pembelajaran.³

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pelaksanaannya juga membutuhkan metode yang tepat untuk menghantarkan kegiatan pendidikan ke arah tujuan yang dicita-citakan. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didik dianggap lebih signifikan dibanding dengan materi itu sendiri. Sebuah filosofis mengatakan bahwa “al-Thariqat Ahamm Min al-Maddah” (metode jauh lebih penting dari materi) adalah sebuah realita bahwa cara penyampaian yang komunikatif lebih disenangi anak didik walaupun sebenarnya materi yang disampaikan tidak terlalu menarik. Sebaliknya, materi yang cukup baik, karena disampaikan dengan cara yang kurang menarik maka materi itu sendiri kurang dapat dicerna oleh anak didik.

² Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 45

³ Ibid...Hal. 49

Mata pelajaran PAI (pendidikan agama Islam) secara garis besar terbagi dalam empat cakupan, yaitu: Al-Qur'an dan Hadits, Sejarah Kebudayaan Islam, Akidah Akhlak dan Fiqih/ Ibadah. Empat cakupan tersebut setidaknya menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya.

Tujuan pembelajaran PAI adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁴

Berangkat dari paparan di atas, pembelajaran agama Islam di lembaga pendidikan formal tidak hanya sekedar mengajarkan ilmu agama kepada peserta didik, tetapi juga menanamkan komitmen terhadap ajaran agama yang dipelajarinya. Hal ini berarti bahwa pendidikan agama memerlukan pendekatan pengajaran agama yang berbeda dari pendekatan subjek pelajaran yang lain.

⁴ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam...* hlm. 52.

Bertitik tolak pada pengertian metode pengajaran, yaitu suatu cara penyampaian bahan pelajaran untuk mencapai tujuan yang diterapkan⁵, maka fungsi metode mengajar tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar dan merupakan bagian yang integral dalam suatu sistem pengajaran.

Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam pengajaran PAI harus mendapat perhatian yang serius dari pendidik agama khususnya. Sebab tanpa metode yang baik, bisa dipastikan guru akan mengalami kesulitan untuk melakukan dua hal sekaligus, yaitu mentransfer ilmu agama juga menanamkan komitmen kepada anak didik untuk mau mengamalkannya dalam kesehariannya.

Dalam beberapa kasus juga banyak kalangan menilai bahwa metode pembelajaran agama Islam yang berjalan saat ini masih terbatas transfer nilai dengan pendekatan hafalan. Dalam perkataan lain, metode pembelajaran agama Islam sampai kini masih bercorak menghafal, mekanis dan lebih mengutamakan pengkayaan materi.

Dalam hal ini jika kita tinjau dari aspek kemanfaatan, metode semacam ini kurang bisa memberikan manfaat yang besar. Sebab metode-metode tersebut tidak banyak memanfaatkan daya nalar siswa.

Metode menghafal terkesan menjejali dan memaksakan materi pelajaran dalam waktu singkat yang mana metode tersebut mungkin tidak sesuai dengan kondisi fisik dan psikis peserta didik, sehingga proses pembelajaran cenderung

⁵ M. Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 31.

kaku, statis, monoton, tidak dialogis dan bahkan membosankan. Akhirnya, peserta didik tidak kreatif dan kritis dalam belajar.

Dengan demikian bukan berarti metode menghafal misalnya, tidak bisa dipakai dan harus begitu saja dikesampingkan. Akan tetapi dalam hal-hal tertentu metode ini masih perlu dipakai, seperti untuk menghafal ayat-ayat suci Al-Qur'an, hadits dan sejarah Islam. Menyikapi masalah diatas perlu dikembangkan metode pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Indikator keberhasilan pembelajaran agama islam dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu tingkat keefektifan, efisiensi, kemenarikan pembelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan.⁶

Oleh karena itu, penerapan metode yang tepat sangat mempengaruhi pencapaian keberhasilan dalam proses pembelajaran.⁷ Misalnya pembelajaran materi akhlak, karena akhlak tidak hanya bersifat intelektual melainkan juga bersifat emosional. Oleh karena itu perlu adanya pendekatan yang lebih tepat untuk mencapai hasil yang optimal.

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kompetensi dasar. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang percuma hanya karena

⁶ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 149.

⁷ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 39.

penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas, serta situasi kelas.⁸

Salah satu metode dalam pembelajaran adalah metode permainan simulasi. Metode ini dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peran mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.⁹ Metode simulasi ini bertujuan untuk membentuk ketrampilan anak didik dalam bertindak di kehidupan sehari-harinya dan untuk menyiapkan anak didik ketika mereka telah terjun di masyarakat.

Pada jenjang sekolah menengah, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman kepada siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.¹⁰

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 87.

⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 89.

¹⁰ Muhaimin dan Abdul Ghofur, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Citra Media, 2006), hal. 3.

Berikut adalah beberapa gejala-gejala yang penulis temukan dalam interview dengan salah satu Guru PAI pada tanggal 11 Februari 2015 antara lain:

1. Masih ada siswa yang kurang menyukai pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Masih ada siswa kurang memperhatikan materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan oleh guru di kelas.
3. Guru lebih dominan di kelas dengan menggunakan metode yang monoton sehingga anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran.
4. Guru kurang mengupayakan adanya inovasi dalam proses pembelajaran sehingga ajaran Islam dianggap sebagai dogma atau ajaran yang menyeramkan.

Disamping beberapa gejala masih banyak sebenarnya permasalahan yang sangat kompleks. Para pakar pendidikan banyak yang berpendapat bahwasannya pembelajaran pendidikan agama disekolah maupun dimdrasah masih sangat kurang. Selama ini pendidikan agama terlebih mata pelajaran akidah akhlak masih belum mampu mencapai indikator yang diharapkan dengan berbagai alasan yakni:

1. Masih adanya siswa yang masih belum bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, masih ada siswa yang tidak tertib dalam menjalankan sholat maupun puasa dibulan ramadhan.

2. Sering terjadi tawuran antara pelajar, terdapatnya perilaku menyimpang dari kalangan pelajar seperti minum minuman keras dan merokok. Maraknya kasus kasus yang berbau asusila.
3. Adanya penyelewengan amanah yakni seperti meluasnya korupsi kolusi dan nepotisme, hal ini jelas menandakan bahwasannya akhlak mereka mengalami kemerosotan.

Selain itu, realita pendidikan agama Islam masih dinilai belum mencapai target yang diinginkan disebabkan adanya guru yang kurang berhasil dalam proses belajar mengajar dengan beberapa indikator yaitu: Prestasi siswa yang masih rendah dan Penyampaian materi tidak sesuai dengan batasan standar yang telah ditentukan.

Hal ini disebabkan bukan hanya karena permasalahan individu yang sangat kompleks akan tetapi juga tenaga pengajar yang kurang profesional, sehingga dalam mengolah suasana kelas dirasa sangat kurang dan berdampak pada keefektifan daripada hasil dalam sebuah proses pembelajaran.

Pada observasi yang penulis lakukan di kelas VII MTs Ummul Akhyar dalam penyampaian mata pelajaran PAI khususnya akidah akhlak, penulis melihat adanya kurangnya minat belajar para siswa, dimana siswa sering tidak fokus dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena dalam penerapannya guru lebih sering menggunakan metode pengajaran yang monoton yakni ceramah (metode konvensional). Padahal murid murid di kelas VII dikenal sangat disiplin dan rasa

tanggung jawab yang cukup besar terhadap apa yang diamanatkan oleh setiap guru.

Dalam menyikapi permasalahan di atas perlu adanya sebuah terobosan dalam dunia pembelajaran, yakni sebuah metode yang interaktif, praktis dan efisien dalam pencapaiannya, yang mana metode tersebut dapat mendorong siswa agar mampu lebih giat dan senang dalam mendalami sebuah mata pelajaran sehingga prestasi dapat tercapai. Penulis mencoba mencari cara agar para siswa mempunyai minat belajar yang tinggi, oleh karena itu penulis mencoba memaksimalkan metode pengajaran dengan metode permainan simulasi.

Metode permainan simulasi merupakan sebuah terobosan dalam dunia pendidikan, karena tidak hanya mendorong guru aktif dalam proses pembelajaran akan tetapi juga disertai praktek dalam penerapannya, sehingga siswa mampu lebih mendalam menghayati materi yang diberikan, misalnya menerangkan sikap seorang muslim terhadap fakir miskin, sehingga siswa tidak hanya pandai dalam teori saja akan tetapi juga bisa mempraktikkannya.

Metode permainan simulasi merupakan sebuah cara yang sangat adaptif dan efektif, karena dalam penerapannya metode ini tidak hanya sekedar didasarkan pada keahlian guru dalam menjabarkan materi yang diajarkan akan tetapi juga dikombinasikan dengan permainan yang mana setiap anak atau peserta didik tentunya sangat senang bilamana mereka diajak bermain.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, maka penulis berminat untuk mengadakan penelitian dan membuat karya ilmiah dengan judul: “Implementasi

Metode Permainan Simulasi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung”

B. Rumusan Masalah.

Rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode simulasi pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar?
- c. Bagaimana evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs. Ummul Akhyar?

C. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ada dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode simulasi pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar.
- c. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs. Ummul Akhyar.

D. Kegunaan Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk:

- a. Bagi lembaga madrasah berguna untuk mengetahui perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menerapkan metode yang sesuai sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.
- b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan sebagai sumbangsih dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di Indonesia.
- c. Bagi penulis berguna sebagai informasi dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahun yang mungkin akan diteliti dalam penelitian selanjutnya, dan menambah wawasan pengetahuan dalam menyelesaikan tugas akhir.

E. Manfaat Penelitian.

Penelitian memiliki dua manfaat, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis. Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan memperluas pengetahuan kita tentang metode permainan simulasi dan penggunaan dalam meningkatkan siswa pada materi pelajaran Akidah Akhlak MTs Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.S

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi guru, khususnya guru bidang studi pendidikan agama islam sebagai salah satu alternatif untuk memberikan pelajaran agama dengan intensif, variatif, dan efektif. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi masuksan bagi pihak yang berkompeten, dalam hal ini Pendidikan Nasional (Diknas) untuk mendukung penggunaan metode pembelajaran yang lebih aktif dan efisien.

F. Hipotesis Penelitian.

“Jika Metode Permainan Simulasi diterapkan, maka akan terjadi peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung”.

G. Ruang Lingkup Pembahasan.

Mengingat adanya keterbatasan pada diri penulis, baik terbatasnya waktu, tenaga, maupun biaya maka penulis memfokuskan untuk:

1. Membahas tentang pelaksanaan metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak Bab Akhlak Terpuji dan Tercela di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar.
2. Membahas tentang prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode permainan simulasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak

H. Definisi Istilah.

1. Permainan Simulasi: Secara umum dapat diartikan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Simulasi berasal dari kata “simulate” yang memiliki arti pura-pura atau berbuat seolah-olah. Dan juga “simulation” yang berarti tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja.¹¹ Jadi Permainan Simulasi disini lebih seperti role playing yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

¹¹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 182.

2. Prestasi Belajar: Menurut Mas'ud Khasan Abdul Qohar, "Prestasi" adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.¹² Sedangkan pengertian belajar adalah "suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang".¹³ Jadi yang dimaksud disini adalah bagaimana hasil prestasi belajar siswa setelah diterapkannya metode permainan simulasi.
3. Akidah Akhlak: Merupakan salah satu rumpun mata pelajaran agama di Madrasah Ibtidaiyah selain (Al- Qur'an hadist, Fiqih, Sejarah kebudayaan islam, dan lain-lain) yang secara integratif menjadi sumber nilai dan landasan moral dan spiritual yang kokoh dalam pengembangan keilmuan dan keislaman Tujuannya adalah membentuk siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, serta memiliki akhlak mulia, sesuai dengan ajaran Rasulullah SAW sendiri bahwasannya beliau diutus di bumi ini hanya untuk menyempurnakan akhlak.

I. Penelitian Terdahulu.

Dalam penelitian ini penulis melakukan pra-search dengan melakukan survei skripsi atau penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini, Penelitian terdahulu tersebut seperti yang dilakukan:

Siti Nurul Sa'adah (Mahasiswa UIN Malang) pada tahun 2010 tentang metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar di SD Negeri

¹² Mas'ud Hasan Abdul Qohar, *Kamus Ilmu Populer* (Jakarta: Bintang Pelajar, 1983), hlm.56

¹³ Nana Sudjana, *Cara Siswa Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru: 2001), hlm. 5.

Puncu.¹⁴ Menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode permainan simulasi siswa termotivasi untuk belajar Akidah Akhlak dan mempunyai keinginan yang kuat untuk mengaplikasikan apa yang diajarkan pada saat dikelas dalam kehidupan sehari-hari.

Berbeda dengan Skripsi Rosidah Islamiyah (Mahasiswa UIN Malang) pada tahun 2010 tentang Penerapan Metode Permainan simulasi Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X di MAN 3 Malang. Menjelaskan bahwa berdasarkan hasil pengamatan wawancara dan dokumentasi, maka penggunaan metode permainan simulasi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas X di MAN 3 Malang.¹⁵

Senada dengan Skripsi Andika Saputra (Mahasiswa STAIM Tulungagung) pada tahun 2012 tentang penggunaan metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar di MI Darul Muttaqin Genengan.¹⁶ Bahwa berdasarkan penggunaan metode permainan simulasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa MI Darul Muttaqin Genengan. Karena media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, lebih bisa bervariasi dalam menyampaikan materi sehingga siswa tidak bosan, dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

¹⁴ Siti Nurul Sa'adah, *Implementasi metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlak SDN Puncu*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010

¹⁵ Rosidah Islamiyah, *Penerapan Metode Permainan simulasi Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X di MAN 3 Malang*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010

¹⁶ Rosita Umroh, *Penggunaan penggunaan metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar di MI Darul Muttaqin Genengan*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah STAIM Muhammadiyah Tulungagung, 2012.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Akidah Akhlak.

Dalam berbagai kitab telah disebutkan dengan jelas bahwasannya suri tauladan yang baik itu hanya ada pada diri rasullullah SAW, beliau dengan terang terangan dalam dakwahnya mendeklarasikan bahwasannya dia diutus hanya untuk menyempurnakan akhlak, Al-Qur'an pun menyajikan sudut pandang yang secara maknawi sama dengan pernyataan rasullullah SAW, dalam Al-Qur'an disebutkan bahwasannya :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ
 اللَّهُ كَثِيرًا

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah. (Al-Ahzab : 21)¹

Sebagai salah satu rumpun mata pelajaran PAI tentu Akidah akhlak juga menjadi salah satu kunci pembentuk kepribadian siswa yang mana mata pelajaran Akidah Kahlak juga tidak kalah penting dengan mata pelajaran yang lain, karenanya inilah mengapa Rasulullah SAW sendiri diutus kebumi juga salah satunya untuk menyempurnakan Akhlak.

¹ *Al Qur'an dan Terjemahnya* (Saudi Arabia: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 2007) hlm. 670.

1. Pengertian Akidah Akhlak.

Akidah berasal dari bahasa Arab *aqoda-ya' taqidu-I'tiqodan*, yang memiliki arti yakin, menyakini dan keyakinan. Sedangkan menurut istilah Akidah adalah suatu perkara yang wajib dibenarkan (dipercaya) oleh hati dengan penuh kemantapan atau keyakinan dalam kalbu (jiwa), sehingga terhindar dari keraguan-keraguan. Akidah dapat juga disebut dengan iman (kepercayaan).²

Menurut Hasan Al Banna disebutkan bahwa akidah adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati yang dapat mendatangkan ketentraman jiwa, menjadikan keyakinan yang tidak tercampur sedikitpun dengan keraguan-keraguan.³

Akhlak berasal dari bahasa Arab “Akhlak” dengan bentuk jama’ “khuluq” yang berarti budi pekerti. Secara istilah akhlak adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap dan tindakan manusia di atas bumi. Dan sistem nilai yang dimaksud adalah ajaran Islam dengan Al-Qur’an dan As-Sunnah Rasul sebagai sumber nilai dan serta ijtihad sebagai metode berfikir islami.⁴

Al-Ghazali dalam kitabnya *Ihya' Ulumudin* mendefinisikan bahwa akhlak adalah gambaran tingkah laku dalam jiwa dari padanya lahir perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Sedangkan Ahmad Amin memberikan definisi bahwa akhlak adalah a'datul atau kehendak

² Yuhanar Ilyas, *Kuliah Aqidah Islam* (Yogyakarta: LPPI,1992), hlm. 1.

³ Zahrudin AR, dan Hasanuddin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 3.

⁴ Muslim Nurdin, dkk. *Moral Dan Kognisi Islam* (Bandung: Alfabeta,1993), hlm. 205.

yang membiasakan artinya kehendak itu bila membiasakan sesuatu, maka kebiasaan itulah yang dinamakan dengan akhlak.⁵

Akidah Akhlak merupakan pembelajaran penting bagi setiap manusia dalam proses pendidikan, dengan tujuan Akidah Akhlak yang pernah dipelajari dapat menjadi pedoman hidup dalam rangka menyempurnakan Iman.

2. Karakteristik Akidah Akhlak.

Adapun karakteristik Akidah Akhlak pada Madrasah Tsanawiyah dalam pedoman khusus Akidah Akhlak Depag antara lain:

- 1) Prinsip-prinsip dasar Akidah akhlak adalah kepercayaan atau keyakinan yang tersimpul dan terhujam kuat di dalam lubuk jiwa (hati) manusia dengan dalil naqli, aqli dan wijdani (perasaan halus) dalam meyakini dan mewujudkan rukun iman. Akhlak adalah pembentukan sikap dan kepribadian seseorang untuk berakhlak mulia (Akhlāq Al-Mahmudah) dan mengeliminasi akhlak tercela (Akhlak Al-Madzumah) sebagai manifestasi Akidahnya dalam perilaku hidup seseorang dalam berakhlak kepada Allah SWT dan Rasul-Nya, kepada diri sendiri, kepada sesama manusia, dan kepada alam dan makhluk lain.
- 2) Mata pelajaran Akidah dan Akhlak merupakan salah satu rumpun mata pelajaran agama di Madrasah (Al-Qur'an dan Hadits, Akidah dan Akhlak, syariah/fiqih, Sejarah kebudayaan Islam) yang secara integratif menjadi sumber nilai dan landasan moral spiritual yang kokoh dalam

⁵ Romli Arief, *Kuliah Pendidikan Agama Islam* (Surabaya: IKIP Surabaya, tt), hlm. 119.

pengembangan keilmuan dan keislaman, termasuk kajian yang terkait dengan ilmu dan teknologi serta seni dan budaya.

- 3) Mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya mengantarkan siswa untuk menguasai pengetahuan tentang Akidah dan Akhlak, tetapi yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat mengamalkan Akidah dan Akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Akidah dan Akhlak menekankan keutuhan dan keterpaduan antara pengetahuan dan sikap, dan perilaku atau lebih menekankan pembentukan ranah afektif dan psikomotorik dan dilandasi oleh ranah kognitif.
- 4) Pendidikan Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam yang bersumber pada Al-Qur'an dan Al-Hadits.
- 5) Tujuan mata pelajaran Akidah Akhlak adalah untuk membentuk siswa beriman dan bertaqwa pada Allah SWT. Dan memiliki akhlak mulia dan tujuan inilah yang sebenarnya misi utama diutusny nabi Muhammad SAW. Pendidikan Akidah Akhlak merupakan jiwa pendidikan agama Islam. Dengan demikian membentuk Akhlak yang mulia sesungguhnya merupakan tujuan pendidikan. Sejalan dengan tujuan inti maka semua mata pelajaran atau bidang studi yang diajarkan pada peserta didik haruslah mengandung pendidikan akhlak dan setiap guru mengemban misi membangun akhlak dan tingkah laku siswanya.⁶

⁶ Departemen Agama RI, *Pedoman Khusus Aqidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, 2004), hlm. 34.

3. Kompetensi Akidah Akhlak Semester Genap Tahun 2014/2015.

Adapun kompetensi mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah adalah sebagai berikut:

1. Memahami dasar dan tujuan Akidah Islam serta mampu menganalisa secara ilmiah hubungan dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari
2. Meningkatkan keimanan kepada Allah melalui pemahaman sifat-sifat-Nya serta mampu menganalisa secara ilmiah dan terbiasa berakhlak terpuji (Ikhlas, Taat, Khauf, dan Taubat dan menghindari akhlak tercela Riya'dan Nifaq dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami dan meyakini kebenaran kitab-kitab Allah serta mampu menganalisis secara ilmiah dan terbiasa berakhlak terpuji kepada diri sendiri Tawakal, Ikhtiyar, Sabar, Syukur, Qonaah dan menghindari akhlak tercela Ananiah, Putus asa, Ghadab, Tamak, Takabur dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memahami dan meyakini hakikat iman kepada Rasul serta memahami mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya (Karamah, Ma'unah, Irsh) serta mampu terbiasa berakhlak mulia (Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, Ta'awun) dan menghindari akhlak tercela (Hasad, Dendam, Ghibah, Fitnah dan Namimah) dalam kehidupan sehari-hari.
5. Memahami dan meyakini hakikat beriman kepada hari akhir dan alam ghaib yang masih berhubungan dengan hari akhir serta mampu menganalisis secara ilmiah dan terbiasa berakhlak terpuji terhadap diri

sendiri (Berilmu, Kerja Keras, Kreatif dan Produktif) dalam kehidupan sehari-hari.

6. Memahami dan meyakini hakikat beriman kepada Qada dan Qadar serta mampu menganalisis secara ilmiah dan menerapkan akhlak terpuji dalam pergaulan remaja.

Dalam proses pembelajaran di sekolah pada umumnya penyampaian materi selalu menggunakan metode ceramah, hal ini tentu akan sangat membosankan bagi sebagian siswa. Pembelajaran Akidah Akhlak yang penulis maksudkan disini adalah pembelajaran yang aktif dan menarik, sehingga nantinya siswa tidak mengalami kebosanan.

B. Metode Permainan Simulasi.

Untuk memberikan gambaran secara teoritis dalam penelitian ini, penulis akan berikan penjelasan beberapa hal sesuai dengan pendapat para ahli tentang penggunaan metode simulasi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, diantaranya:

1. Pengertian Metode Permainan Simulasi.

Metode merupakan sebuah salah satu komponen dari proses belajar dan mengajar, sebagaimana fungsi metode yang sangat sentral, dalam penggunaannyapun juga harus bersifat menarik efektif dan efisien, kedudukan metode sebagaimana dilansir dalam bukunya sardiman adalah metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, motivasi ekstrinsik adalah motif motif yang aktif dan berfungsinya, dikarenakan pengaruh dan perangsang dari luar. Karena itu metode

berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan minat belajar seseorang.⁷

Jadi kedudukan metode sendiri sangat berpengaruh besar dalam proses KBM, dalam penerapannya guru tidak hanya menggunakan satu metode akan tetapi mereka juga harus mengkombinasikan dari beberapa metode yang ada, karena dengan menggunakan satu metode dirasa sangat membosankan oleh peserta didik, dan mereka akan cepat bosan dan mengantuk saat dikelas, jalan pengajaranpun tampak kaku dan monoton, atmosfer kelas yang bernuansa jenuh dan membosankan membuat peserta didik merasa mengantuk ketika dikelas, tentu kondisi semacam ini sangat tidak menguntungkan bagi guru dan murid.

Berangkat dari konsep bahwasannya dalam kegiatan belajar dan mengajar ternyata tidak semua anak didik memiliki daya serap yang optimal, maka diperlukan strategi belajar dan mengajar yang tepat, mengingat bahwasannya penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dapat menunjang kegiatan belajar dan mampu membangkitkan semangat peserta didik.

Seorang pendidik diharuskan mempunyai perencanaan yang matang disamping penggunaan metode yang tepat, disaat metode itu sedang berjalan ia juga harus melakukan pengamatan dan penilaian atas penggunaannya, instruktur atau guru juga harus jeli dalam mengamati ketertarikan dan ketidaktertarikan partisipan atau murid sebagaimana yang tampak dalam proses pembelajaran.

⁷ Sardiman, AM, *interaksi dan motivasi belajar mengajar*, (jakarta ; rajawali perss, 1990), hal. 90.

Variasi dan motivasi adalah merupakan kunci awal terbentuknya sebuah semangat belajar atau daya dongkrak bagi para siswa yang ikut dalam proses belajar. Sebab metode yang tepat akan menumbuhkan motivasi belajar yang baik, dan disertai dengan kemampuan refleksi akan mendorong belajar mandiri. Hal inilah yang seharusnya diingat betul oleh para guru dalam proses KBM.

Secara umum dapat diartikan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Permainan merupakan aktifitas yang dilakukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan bermain anak didik dapat mengenal lingkungan dan dirinya, belajar tentang aturan-aturan kehidupan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk dapat bergaul dan hidup bermasyarakat. Permainan dapat disebut sebagai alat untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan sekitarnya.⁸

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya “berpura-pura atau berbuat seakan-akan”.⁹ Di dalam Kamus Bahasa Inggris Indonesia dinyatakan bahwa *simulate* adalah “pekerjaan tiruan atau meniru, sedang *simulate* artinya menirukan, pura-pura atau berbuat seolah-olah”.¹⁰

Jadi sebagaimana dijelaskan dengan singkat tentang pengertian dasar simulasi sendiri maka yang dimaksud dengan simulasi sebagai metode mengajar,

⁸ Nana Sudjana, *Cara Siswa Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar...* hlm. 140.

⁹ Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003), hal. 161.

¹⁰ Echols dan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2007), hal. 527.

dapat diartikan “cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu”.

Permainan Simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Tetapi situasi ini hampir selalu dimodifikasi apakah dibuat lebih sederhana atau diambil sebagian atau dikeluarkan dari konteksnya. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa situasi yang disimulasikan hendaknya tidak selalu kompleks dan tidak terlalu sederhana, permainan simulasi tetap dapat menyediakan suatu gambaran kehidupan dan kenyataan yang berarti.

Penekanannya dalam metode simulasi adalah pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai dengan objek yang diperankan. Pada titik akhirnya diharapkan siswa mampu untuk mendapatkan kecakapan bersikap dan bertindak sesuai dengan situasi sebenarnya.

Pengertian operasional dari metode simulasi adalah suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat dari suatu konsep atau prinsip atau keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan.¹¹

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi Bersih merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti.

¹¹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam...* hlm. 183.

Dalam sebuah proses pembelajaran bilamana guru menekankan pada hasil tentu kualitas daripada anak-anak didik yang mereka kembangkan atau yang mereka asuh akan membuahkan hasil yang kurang maksimal, karena dalam pendidikan kontemporer ada banyak faktor yang mampu mempengaruhi mutu daripada kualitas pendidikan tersebut diantaranya adalah proses pembelajaran, jadi sudah sepantasnya kita sebagai guru mencoba hal-hal baru dalam dunia pendidikan dengan tidak mengubah kaidah-kaidah yang ada dalam dunia pendidikan tersebut.

Jadi metode simulasi adalah peniruan atau perbuatan yang bersifat menirukan suatu peristiwa seolah-olah seperti peristiwa yang sebenarnya.

Dalam simulasi apa yang dilakukan hendaknya memiliki pesan moral yang sesuai dengan tingkatan cara berfikir siswa sehingga pemahaman mereka terhadap kejadian tidak terhalang oleh apresiasi dan imajinasi siswa.

Pemakaian metode simulasi akan mencapai tujuan yang maksimal apabila menerapkan beberapa prinsip di bawah ini, yaitu:

1. Simulasi dilakukan oleh kelompok siswa.
2. Semua siswa harus dilibatkan sesuai dengan peranannya.
3. Penentuan topik disesuaikan dengan kemampuan kelas tingkat sekolah, dan situasi tempat.
4. Petunjuk simulasi disiapkan terlebih dahulu.
5. Dalam kegiatan simulasi harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

6. Harus diingat bahwa simulasi bertujuan untuk membentuk keterampilan anak didik agar mereka dapat menghadapi kenyataan hidup dengan baik.
7. Pelaksanaan simulasi harus menggambarkan situasi yang lengkap dan berurutan.
8. Dalam proses simulasi hendaknya dapat terintegrasikan beberapa ilmu, terjadinya sebab akibat, pemecahan masalah, dan sebagainya.¹²

2. Tujuan Metode Permainan Simulasi.

Metode Simulasi dibuat untuk tujuan tertentu misalnya membuat para siswa agar mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan aturan social, bahkan dalam permainan simulasi ini seorang pemain bias memainkan peran yang benar” asing baginya, permainan simulasi dapat dikatakan juga dengan permainan pergantian peran atau juga bias disebut dengan tehnik bermain peran dan tehnik diskusi.¹³

Tujuan sederhana dari metode simulasi ini adalah agar siswa dapat atau mampu menjadi sosok yang mana dapat memahami diri sendiri dan lingkungannya sehingga dapat menentukan langkah apa yang harus diambil ketika mendapati situasi yang sama.

Dalam permainan simulasi ini para pemain berkelompok dan mentaati peraturan tertentu yang mana telah disepakati bersama sebelumnya. Seperti halnya kehidupan nyata jadi memang dimaksudkan agar para pemain

¹² Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam...* hlm. 184.

¹³ Ibid hal.182.

dapat merasakan seolah olah mereka dihadapkan dengan keadaan langsung sebagaimana nantinya mereka akan menghadapi situasi yang sebenarnya.

Topic dan pembahasannya juga disesuaikan dengan latar belakang dan lingkungan anak, sehingga mereka tidak merasa melakukan sesuatu yang kurang mereka sukai nantinya, dengan demikian akan menimbulkan kenyamanan yang dirasa dapat menggugah suasana yang harmonis nantinya antara guru dan murid.

Simulasi sangat cocok untuk anak didik, karena disamping mereka belajar dan bermain mereka juga dapat secara langsung terlibat dengan suasana suasana yang nantinya bisa membuat rasa penasaran mereka terpacu, dengan demikian akan memudahkan bagi guru untuk memberikan motivasi motivasi yang dapat membantu mereka memecahkan masalah bilamana nantinya mereka dihadapkan dengan kesulitan yang kebetulan sama.

Metode permainan simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran PAI terutama mata pelajaran SKI dan Akidah Akhlak, karena dengan metode ini anak akan lebih menghayati pelajaran yang diberikan, terlebih lagi bila hal tersebut berkaitan dengan peristiwa peristiwa yang sudah terjadi maupun pengalaman dalam hidup manusia. Misalkan menerangkan bagaimana sikap seorang muslim terhadap anak yatim dan lain sebagainya.

Penggunaan tehnik permainan simulasi untuk kepentingan pengajaran didasarkan pemikiran bahwasannya bagi si belajar akan terasa akrab dengan lingkungannya, maka hal tersebut dinamakan belajar aktif. Dalam konteks ini anak akan mempunyai pengalaman belajar dengan lingkungannya sehingga

mereka dapat meresapinya dan menghayatinya sehingga akan tetap terus mengalir ilmu yang mereka pelajari.

Selain itu permainan simulasi juga mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut :

- a) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari,
- b) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip,
- c) melatih memecahkan masalah,
- d) meningkatkan keaktifan belajar,
- e) memberikan motivasi belajar kepada siswa,
- f) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok,
- g) menumbuhkan daya kreatif siswa, dan
- h) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.¹⁴

3. Kelebihan Metode Simulasi.

Terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar, di antaranya adalah:

- a. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.

¹⁴ Ramayulis, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hal. 158.

- b. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topic yang disimulasikan.
- c. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- d. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- e. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

4. Kelemahan Metode Simulasi.

Di samping memiliki kelebihan, simulasi juga mempunyai kelemahan, di antaranya:

1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
2. Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

5. Faktor-Faktor Dalam Permainan simulasi.

Beberapa faktor yang ikut mempengaruhi penggunaan permainan simulasi yaitu:

a. Faktor yang menunjang.

1. Tidak bertentangan dengan hakikat manusia sebagai makhluk bermain, di mana manusia cenderung untuk memperoleh kesegaran moril dengan menikmati permainan yang ada. Kesegaran ini diperoleh dari karakteristik

yang ada dalam setiap permainan, termasuk permainan simulasi, yaitu menarik, memikat, penuh variasi, dan menggairahkan.

2. **Praktis:** permainan simulasi sangat mudah dilaksanakan karena peraturan-peraturan permainannya dapat dicerna oleh masyarakat tua, muda, pria maupun wanita bahkan oleh anak-anak. Disamping itu, permainan simulasi dapat dilaksanakan setiap saat, tergantung kemauan kelompok.
3. **Ekonomis;** sarana untuk menyelenggarakan permainan simulasi sangat murah dan mudah didapat, misalnya papan bermain dapat dibuat dari bahan kertas atau kalau tidak ada kertas, permainan dapat dilakukan diatas lantai, untuk tanda permainan dapat digunakan pecahan genting dan sejenisnya.
4. **Tepat Guna;** permainan simulasi dapat menyampaikan informasi mengenai kesadaran sosial, saling menghormati, mensyukuri nikmat maupun pesan-pesan pembangunan, disamping itu dapat mengungkapkan aspirasi perasaan dan pendapat masyarakat.
5. **Interaksi** antara siswa memungkinkan timbulnya keakraban.
6. Strategi ini menimbulkan respon yang positif bagi siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasinya.
7. Simulasi melatih siswa agar mampu berfikir kritis.

b. Faktor yang menghambat.

1. Terdapat ketidaksamaan latar belakang dan tingkat pengetahuan fasilitator tentang materi permainan dan pesan-pesan yang ingin

dimunculkan ditambah kurang memadainya keterampilan fasilitator dalam menumbuhkan gairah untuk berdiskusi.

2. Adanya pandangan bahwa metode ini mengganggu proses pembelajaran yang lain sehingga dapat menghambat kegairahan bermain kelompok simulasi.
3. Simulasi menghendaki pengelompokan siswa yang fleksibel.
4. Simulasi menghendaki banyak imajinasi dari guru dan siswa.
5. Masih adanya suasana yang kurang menunjang dalam bidang sosial, ekonomi, politik, maupun budaya sekitar lingkungan sekolah.¹⁵

6. Langkah-langkah Permainan Simulasi.

- a) Meneliti masalah yang banyak dialami anak. Terutama yang menyangkut bidang pendidikan dan sosial.
- b) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan itu. Dalam melakukan hal ini anggota kelompok atau siswa supaya diikutsertakan.
- c) Membuat daftar sumber-sumber yang dapat dipakai untuk membantu menyelesaikan topik yang akan digarapnya, misalnya alat-alat yang diperlukan, buku sumber, dan waktu yang sesuai untuk mengerjakan tugas antara guru dan siswa.
- d) Memilih situasi dalam kehidupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan kehidupan siswa. Pelajari struktur situasi tersebut, dan aturan-aturan yang mengatur perilaku mana yang dibolehkan dan perilaku mana yang tidak boleh dilakukan.

¹⁵ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam...* hlm. 185-186.

- e) Membuat skenario dari situasi yang sudah dipilih, untuk permainan yang akan dimainkan selama 45 menit dapat dibuat 10-13 pesan termasuk pesan yang ditulis dalam kartu terpisah. Identifikasi siapa saja dan berapa orang yang akan terlibat dalam permainan tersebut. Pemegang peran apa saja yang diperlukan, apa peran masing-masing, bermain dalam satu kelompok atau lebih dari satu kelompok.
- f) Membuat alat-alat permainan simulasi. Misalnya; bebreran, kartu-kartu pesan, kartu-kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan dan sebagainya.¹⁶

7. Langkah-langkah Penggunaan Metode Simulasi.

a. Tahap Awal Simulasi.

- Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- Guru membentuk kelompok dan menentukan alat yang digunakan.
- Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

¹⁶ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam...* hlm. 143.

b. Pelaksanaan Simulasi.

- Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

c. Penutup.

- Guru dan siswa melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- Guru merumuskan kesimpulan.¹⁷

8. Cara Pelaksanaan Permainan Simulasi.

Dalam pelaksanaannya permainan simulai sebagai model pembelajaran, maka perlu diperhatikan hal-hal berikut:

a. Menentukan peserta permainan. Peserta permainan adalah mereka yang terlibat dalam permainan simulasi yang terdiri dari:

1. Fasilitator yaitu individu yang bertugas memimpin permainan simulasi. Tugas fasilitator adalah menjelaskan tujuan permainan, mendorong

¹⁷ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), hal. 100-101.

- pemain dan penonton untuk aktif ikut berdiskusi, membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh peserta lain, mengarahkan diskusi, dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.
2. Penulis bertugas mencatat segala sesuatu yang terjadi selama permainan berlangsung.
 3. Pemain, yaitu individu-individu yang memegang tanda bermain dan menjawab dan mendiskusikan pesan-pesan permainan simulasi
 4. Pemegang peran, yaitu individu-individu yang berperan sebagai orang-orang yang ada dalam skenario permainan, Tugas pemegang peran adalah memberikan pendapat pada masalah yang menyangkut bidangnya untuk memperjelas informasi.
- b. Peserta permainan ditentukan, permainan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal berikut:
- 1) Menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya.
 - 2) Fasilitator menjelaskan tujuan permainan.
 - 3) Menentukan pemain, pemegang peran dan penulis.
 - 4) Bermain dan berdiskusi.
- c. Menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainan selesai dan mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan pada saat itu.
- d. Menutup permainan dan menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya.

9. Manfaat Metode Simulasi.

Beberapa penulis menyebutkan manfaat simulasi, diantaranya adalah berikut ini. Simulasi dapat meningkatkan motivasi dan perhatian anak terhadap topik, dan belajar anak, serta meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kognitif, meliputi informasi faktual, konsep, prinsip dan keterampilan membuat keputusan. Belajar siswa lebih bermakna.

Meningkatkan afektif, atau sikap dan persepsi anak terhadap isu yang berkembang di masyarakat. Meningkatkan sikap empatik dan pemahaman adanya perbedaan antara dirinya dengan orang lain. Afeksi umum anak meningkat, kesadaran diri dan pandangan terhadap orang lain lebih efektif. Struktur kelas dan pola interaksi kelas berkembang, hubungan guru—siswa hangat, mendorong kebebasan anak dalam mengeksplorasi gagasan, peran guru minimal sedang otonomi anak meningkat, meningkatkan tukar pendapat dari pandangan anak yang berbeda-beda.

Selain beberapa manfaat diatas metode permainan simulasi ini juga sangat menunjang daya pikir anak dalam proses belajar mengajar, terutama mereka yang memiliki tingkat keaktifan yang tinggi dan mereka yang bertipe kinestetik, atau anak yang sulit untuk diam didalam kelas, tentu akan menjadi tantangan sendiri bagi mereka, dan untuk para pengajar akan memberikan kesan dan pengalaman

yang sangat berbeda, sebenarnya masih banyak segudang manfaat lain yang ada pada metode permainan simulasi ini.

C. Pembelajaran Akidah Akhlak Dengan Metode Permainan Simulasi.

Pembelajaran pada dasarnya suatu rekayasa yang diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud dan tujuannya. Proses pembelajaran sepenuhnya tidak hanya terjadi dengan sendirinya. Proses pembelajaran harus diupayakan dan selalu terikat dengan tujuan (goal based) oleh karenanya, segala kegiatan interaksi, metode dan kondisi pembelajaran harus direncanakan dengan selalu mengacu pada tujuan pembelajaran yang dikehendaki.¹⁸

Inti pembelajaran agama Islam adalah memilih, menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang cocok dengan kondisi yang ada yakni sesuai dengan fitrah, kebutuhan peserta didik dan tidak memaksa. Al-Qur'an mengajarkan, Bahwasanya Allah SWT berfirman ;

لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْ أَنفُسِهِمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ
وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِن كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ ﴿١٧٤﴾

“Sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang Rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al kitab dan Al hikmah. dan

¹⁸ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* hlm. 184.

Sesungguhnya sebelum (kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata”. (Q.S. Ali-Imran : 164)¹⁹

Dari ayat diatas, dapat diketahui bahwa Rasulullah SAW juga mengajarkan kepada kita dengan penuh hikmah, lemah lembut, cara yang baik dan tidak memaksa. Selain itu pembelajaran harus disajikan dengan mudah, menekankan pada keaktifan dan sesuai kemampuan yang dimiliki.

Pada dasarnya, aplikasi pembelajaran agama Islam menekankan pembelajaran yang mengupayakan keaktifan peserta didik, memberi kesempatan berkeaktifitas sesuai fitrah yang dimiliki, mengefektikan pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan menyenangkan.

Hal ini menunjukkan bahwa penekanannya sama dengan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan simulasi, karena sama-sama berupaya mengaktifkan siswa, mempermudah siswa dalam belajar, menumbuhkan kreatifitas yang tinggi sekaligus menyenangkan.

Seorang pendidik yang berkecimpung dalam proses belajar mengajar, benar-benar menginginkan agar tujuan dapat dicapai secara efektif dan efisien, maka penguasaan materi saja tidaklah cukup.

Guru harus menguasai berbagai tehnik atau metode penyampaian materi dan dapat menggunakan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar, sesuai dengan materi yang diajarkan dan kemampuan anak didik yang menerima.

¹⁹ Al Qur'an dan Terjemahnya (Saudi Arabia: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 2007), hlm. 104.

Metode permainan simulasi merupakan gabungan antara tehnik bermain peran dengan tehnik diskusi, sehingga siswa seperti dapat terjun langsung dalam pengaplikasian Materi yang dijelaskan, dan juga dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Metode ini tepat jika digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pelajaran Akidah Akhlak, karena materinya memang membutuhkan aplikasi, agar siswa lebih mudah memahaminya. Siswa akan berperan seperti apa yang dimaksud dalam materi. Selain itu juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena siswa dapat secara langsung mempraktekkannya dan metode ini dapat menarik perhatian siswa, dengan adanya tehnik bermain didalamnya membuat siswa dapat termotivasi untuk lebih mendalaminya. Jadi dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode permainan simulasi ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

D. Prestasi Belajar.

1. Pengertian Prestasi Belajar.

Seseorang dalam melakukan kegiatan belajar sudah dimulai sejak lahir seperti, belajar berjalan, berbicara, menggambar, menulis, sampai dengan bentuk belajar kompleks dan berbobot seperti yang dilakukan oleh orang dewasa dan terpelajar. Untuk setiap kecakapan, keterampilan dan pengetahuan kita perlu belajar, dengan belajar banyak pula hasil yang kita peroleh/pelajari. Keberhasilan dalam belajar akan membawa rasa optimis dan peserta didik akan lebih termotivasi untuk meningkatkan belajar yang lebih baik lagi.

Menurut Mas'ud Khasan Abdul Qohar, "Prestasi" adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.²⁰

Dari beberapa pengertian prestasi yang dikemukakan para ahli diatas, jelas terlihat intinya sama, yakni hasil yang dicapai dari suatu kegiatan.

"Prestasi" adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.²¹

Untuk itu dapat difahami, bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang tertentu. Pada umumnya prestasi ini digunakan untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan atau bukti suatu keberhasilan.

Sedangkan pengertian belajar adalah "suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang".²²

Ahli belajar modern mengatakan dan merumuskan perbuatan belajar sebagai berikut:" Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam

²⁰ Mas'ud Hasan Abdul Qohar, *Kamus Ilmu Populer* (Jakarta: Bintang Pelajar, 1983), hlm. 56.

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Offset Printing, 1994), hlm. 20.

²² Nana Sudjana, *Cara Siswa Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru: 2001), hlm. 5.

diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.²³

Jadi belajar merupakan proses dasar dari pada perkembangan hidup manusia. Dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktifitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa secara umum pengertian prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengadakan perubahan tingkah laku berkat pengamalannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Prestasi adalah istilah yang digunakan untuk menentukan pada tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan karena usaha yang dilakukan seseorang. Hasil tersebut dapat berupa nilai, penghargaan, atau dapat berupa tingkah laku sesuai dengan macam kegiatan yang dilakukan. Pada penelitian ini prestasi hasil yang dicapai oleh siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam yaitu mata pelajaran Akidah Akhlak.

Prestasi belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang baik pengetahuan keterampilan dan sikap. Perubahan yang dapat dilihat secara langsung dapat diketahui melalui sikap, tingkah laku. Sedangkan perubahan yang tidak langsung dapat diketahui dengan cara pemberian tes.

²³ Oemar Hamalik, *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar* (Bandung: Tarsito, 2000), hlm. 21.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.

Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut.

Makmun dalam buku Mulyasa²⁴ mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah:

- a. Masukan mentah menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran.
- b. Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan, atau sumber dan program.
- c. Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman. Uraian di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatar belakangnya.

a. Faktor Eksternal.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non sosial.

²⁴ Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), Cet. Ke-3, hlm. 100.

1. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam situasi sosial. Termasuk lingkungan keluarga, sekolah, teman dan masyarakat pada umumnya.
2. Sedangkan faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik, misalnya keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber dan sebagainya.

Faktor eksternal dalam lingkungan keluarga baik langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Di samping itu, diantara beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar ialah peranan faktor guru atau fasilitator. Dalam sistem pendidikan dan khususnya dalam pelajaran yang berlaku dewasa ini peranan guru dan keterlibatannya masih menempati posisi yang penting. Dalam hal ini efektifitas pengelolaan faktor bahan, lingkungan, dan instrument sebagai faktor-faktor utama yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar, hampir keseluruhannya bergantung pada guru.

Proses pembelajaran tidak berlangsung satu arah melainkan secara timbal balik. Kedua pihak berperan secara aktif dalam kerangka kerja, serta dengan menggunakan cara dan kerangka berfikir yang seyogyanya dipahami dan disepakati bersama. Tujuan interaksi pembelajaran merupakan titik temu yang bersifat mengikat dan mengarahkan aktifitas kedua belah pihak. Dengan demikian kriteria keberhasilan pembelajaran hendaknya ditimbang atau dievaluasi berdasarkan tercapai tidaknya tujuan bersama tersebut.

Faktor sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktek pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga (letak rumah) semuanya dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Contoh: kebiasaan yang diterapkan orang tua dalam memonitor kegiatan anak dapat menimbulkan dampak lebih buruk lagi. Dalam hal ini bukan saja anak tidak mau belajar melainkan juga ia cenderung berperilaku menyimpang, terutama perilaku menyimpang yang berat seperti anti sosial.

b. Faktor Internal.

Uzer mengklasifikan faktor internal mencakup:

1. Faktor Jasmaniah (fisiologi), yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini ialah panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.
2. Faktor Psikologi, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
 - a) Faktor Intelektif yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki.

- b) Faktor Non Intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuain diri.
- c) Faktor kematangan fisik maupun psikis, faktor yang berasal dari diri sendiri (internal), seperti intelegensi, minat, sikap dan motivasi

Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya hasil belajar yang dicapai akan tergantung pada tingkat Intelegensi. Dan hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya. Semakin tinggi tingkat Intelegensi, makin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Jika intelegensinya rendah, kecenderungan hasil yang dicapainya juga rendah. Meskipun demikian, tidak boleh dikatakan bahwa taraf prestasi belajar disekolah kurang, pastilah intelegensinya kurang, karena banyak faktor lain yang mempengaruhinya.

Selain faktor diatas yang mempengaruhi, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh waktu dan kesempatan. Waktu dan kesempatan yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan peserta didik. Dengan demikian peserta didik yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prsetasi yang tinggi dari pada yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar.

3. Usaha Meningkatkan Prestasi Belajar.

Menurut beberapa ahli dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa dapat ditempuh melalui:

a. Peningkatan mutu tenaga pengajar.

Menjadi guru bukanlah tugas yang mudah, karena ia dituntut memahami sesuatu yang berkaitan dengan tugas profesinya, yakni mendidik, mengajar, oleh karena itu guru harus meningkatkan ilmu pengetahuannya, baik ilmu keguruan maupun ilmu yang lainnya yang dapat menunjang profesi sebagai guru. Dengan kata lain seorang guru selalu berusaha meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, agar pengetahuannya cukup matang dan dapat dipertanggung jawabkan. Untuk itu kompetensi keguruan merupakan sesuatu yang harus ada pada seorang pendidik.

Pada mulanya kompetensi ini diperoleh dari “*pre servis training*”²⁵ yang kemudian dikembangkan dalam pekerjaan professional guru dan dibina melalui “*in servis training*”.²⁶

b. Membutuhkan motivasi belajar.

Menurut Amir Dien Indrakusuma motivasi belajar adalah kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga yang dapat memberikan dorongan pada kegiatan belajar murid.²⁷ Dalam kegiatan belajar, motivasi itu dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.

²⁵ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia 2001), hlm.23

²⁶ Ibid...hal. 23.

²⁷ Amier Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 2000), hlm. 162.

c. Pemenuhan sarana belajar.

Menurut Amir Dien Indrakusuma yang dimaksud sarana belajar disini adalah alat-alat atau sarana yang dapat membantu kelancaran pelaksanaan belajar mengajar. Contoh; gedung sekolah, perlengkapan, alat-alat pelajaran dan perpustakaan.²⁸

Keadaan ruang belajar itu sangat mempengaruhi pada situasi belajar mengajar. Bagaimanapun murid yang belajar atau guru yang mengajar dalam suatu ruangan yang indah, baik dan menyenangkan jauh lebih baik dibanding dengan guru atau murid yang belajar dalam kelas yang buruk dan kotor.

d. Penggunaan metode.

Metode adalah suatu jalan yang harus ditempuh untuk menyampaikan atau menyajikan Suatu pendidikan dan pelajaran agar berhasil sukses. Ramayulis dalam bukunya *Metodologi Pengajaran Agama Islam* menjelaskan bahwa:

“Seorang pendidik yang selalu berkecimpung dalam proses belajar mengajar kalau ia benar-benar menginginkan agar tujuan dapat dicapai secara efektif dan efisien, maka penguasaan materi saja tidaklah cukup. Ia harus menguasai berbagai tehnik atau metode penyampaian materi dan dapat menggunakan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang diajarkan dan kemampuan anak didik yang menerima.”²⁹ Karena siswa akan terangsang, tertarik dan ikut serta aktif dalam kegiatan belajar, sangat tergantung kepada metode yang dipakai.

²⁸ ibid... hlm. 138

²⁹ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*...hlm. 23.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.

Penelitian ini akan mengkaji dan mendeskripsikan tentang penerapan metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar, yang menjadi fokus adalah proses pembelajaran dan hasilnya baik dari segi nilai maupun sikap.

- a. Pendekatan penelitian: penelitian ini menggunakan pendekatan berparadigma deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang dapat diamati.¹
- b. Jenis penelitian: Sedangkan jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut T. Raka joni dalam F.X Soedarso penelitian tindakan kelas ini adalah:

“Suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang

¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosda karya, 2002), hlm. 3.

dilakukannya itu serta untuk memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan”.²

Jadi tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kegiatan pembelajaran siswa. Jenis penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Kolaborasi, yakni guru bekerja sama dengan praktisi dilapangan, dan mengacu pada teori pada jenis PTK Kemmis dan Taggart yang mana dijelaskan terdiri dari empat tahapan yakni Perencanaan, Pelaksaaan/tindakan, Observasi/pengamatan dan Analisis reduksi.

B. Setting Obyek Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar yang terletak di Desa Sawo Campurdarat Tulungagung. Penelitian ini difokuskan pada kelas VII dengan jumlah murid 14 orang siswa. Alasan peneliti memilih kelas VII ini adalah dikarenakan kelas ini memiliki tingkat kedisiplinan yang cukup tinggi dan termasuk dalam kelas yang bisa dikatakan heterogen, serta para siswanya juga mampu dengan cepat beradaptasi dengan baik.

C. Kehadiran Peneliti.

Kehadiran peneliti di lapangan atau lokasi penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena peneliti sendiri yang akan mengumpulkan data secara langsung, peneliti merupakan sebagai alat pengumpul data utama. Karena pengumpulan data harus dilakukan sendiri secara langsung dalam situasi yang sesungguhnya.

² Soedarsono, F.X., *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Departemen Pendidikan Nasional, 2001), hlm. 2.

Pada penelitian ini, kehadiran peneliti dilokasi sangat ditekankan agar data-data yang diperoleh nantinya valid, obyektif, dan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

Kehadiran peneliti sebagai pengamat penuh dan pengumpul data terhadap apa yang akan diteliti sangat menentukan hasil penelitian, dengan cara riset lapangan seperti ini peneliti menemukan data secara langsung. Dalam penelitian ini instrument penelitian adalah peneliti sendiri sekaligus sebagai pengumpul data, sedangkan instrumen-instrumen lain merupakan pendukung atau instrumen pelengkap.

D. Sumber data dan Jenis Data.

Data penelitian ini mencakup:

- 1) Hasil observasi dan catatan lapangan (*field note*) yang berkaitan dengan aktifitas siswa pada saat pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung. Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.³
- 2) Deskripsi hasil wawancara.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII. Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian tindakan kelas adalah data kualitatif. Yang terdiri dari data dokumentasi, data observasi dan interview/wawancara

³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...* hlm. 153.

E. Instrumen Penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti dilapangan menjadi syarat utama, peneliti mengumpulkan data dalam latar alamiah, Selain itu peneliti juga berperan sebagai perencana dan pelaksana tindakan yang terlibat langsung dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, pengumpul dan penganalisis data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitian. pencari tahu alamiah pengumpul data.⁴ Instrument pendukung lainnya adalah pedoman observasi, dokumentasi, test, RPP, silabus dan Buku ajar.

F. Prosedur pengumpulan data.

1. Observasi.

a. Obervasi Partisipatif.

Cara ini digunakan peneliti agar data yang diinginkan bisa diperoleh sesuai dengan apa yang dimaksud oleh peneliti. Peneliti partisipatif maksudnya ialah peneliti terlibat secara langsung dan bersifat aktif dalam mengumpulkan data yang diinginkan.

Peneliti mengarahkan obyek yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang ingin diperoleh peneliti. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu a collaboration effort and or participatives.⁵

⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*...hlm. 19.

⁵ Soedarsono, F.X, *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*... hlm. 2.

b. Observasi Aktivitas Kelas.

Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Prosedur ini peneliti gunakan untuk melihat secara langsung bagaimana reaksi atau sikap siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar ketika diterapkan metode permainan simulasi.

2. Interview/Wawancara.

Interview sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara dengan jalan wawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.⁶ Interview dapat digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan Sistematis dan berlandaskan pada tujuan penyelidikan.

Pada umumnya dua orang atau lebih hadir secara fisik dalam proses tanya jawab itu, dan masing-masing pihak dapat menggunakan saluran-saluran komunikasi secara wajar dan lancar.⁷

Metode ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data melalui percakapan langsung di akhir pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan Ketua Yayasan yakni Ustad Zubhie Ahmad Zackie, Lc dan Kepala Sekolah Yon Haryono, S.Pd.I dan Guru Pamong Tekad Gayuh Purnomo, S.Pd.I serta siswa-

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan praktek* (Jakarta: Rineka cipta,2002), hlm. 132.

⁷ Ibid..hlm. 202.

siswi untuk mencari data mengenai bagaimana menurut siswa tentang penerapan metode permainan simulasi.

3. Pengukuran Test Hasil Belajar.

Test adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸

Test ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa, test yang dimaksud meliputi test awal yang akan digunakan untuk penguasaan konsep materi pelajaran sebelum pemberian tindakan. Dan test akhir tindakan, test ini akan digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian pemahaman siswa terhadap materi.

4. Dokumentasi.

Suharsini Arikunto menjelaskan bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang variabelnya berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, prasasti, notulen rapat, leger, agenda, dan lain sebagainya.⁹ Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa serta keadaan sarana prasarana.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan praktek* (Jakarta: Rineka cipta,2002), hlm. 127.

⁹ *ibid*...hlm. 132.

G. Analisis Data.

Data yang bersifat kualitatif yang telah terkumpul seperti data observasi, dokumentasi dan wawancara dianalisis dengan analisa deskriptif kualitatif. Ada tiga tahap dalam menganalisa data pada penelitian ini yaitu reduksi data, paparan data dan menarik kesimpulan.¹⁰

1. Reduksi merupakan pemilihan data yang relevan, penting, data yang berguna dan yang tidak berguna, untuk menjelaskan tentang apa yang menjadi sasaran analisa. Langkah yang dilakukan adalah dengan menyederhanakan, membuat jalan fokus, klasifikasi dan abstrak data kasar menjadi data yang bermakna untuk dianalisa.
2. Data yang telah direduksi selanjutnya dipaparkan. Pemaparan dilakukan sesuai hasil analisa (pengamatan) yang telah dilakukan untuk mengetahui implementasi metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa serta mengetahui adanya peningkatan peneliti menggunakan lembar observasi.
3. Data yang telah dipaparkan kemudian ditarik kesimpulan atau intisari dari analisis yang memberikan pernyataan tentang implementasi metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Data yang bersifat kuantitatif seperti data hasil prestasi belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisa deskriptif dan sajian visual. Sajian tersebut menggambarkan bahwa, dengan tindakan yang dilakukan dapat

¹⁰ Soedarsono, F.X, *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas...* hlm. 25.

menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, perubahan kearah yang lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.¹¹

5. Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan perbaikan, peningkatan dan perubahan dari keadaan sebelumnya, maka peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{post rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100\%$$

Ket :

P : Presentase peningkatan

Post rate : Nilai rata rata sesudah tindakan

Base rate : Nilai rata rata sebelum tindakan

H. Pengecekan Keabsahan Temuan.

Untuk pengecekan keabsahan data dalam peneitian Tindakan Kelas ini, peneliti menggunakan trianggulasi. Trianggulasi adalah pengecekan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu diluar data sebagai pembanding menggunakan beberapa sumber, metode, peneliti dan teori,¹² misalnya konsultasi dengan guru wali, guru mata pelajaran.

I. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Ada 4.

1. Perencanaan.

Sebagai langkah awal diperlukan berbagai macam perencanaan yaitu:

1. Diskusi dengan guru pamong untuk memilih kelas yang akan diteliti

¹¹ Ibid..hlm 26.

¹² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...* hlm 178.

2. Diskusi dengan guru mata pelajaran tentang metode yang digunakan yaitu metode permainan simulasi.
3. Guru mata pelajaran membantu peneliti sebagai penguat dalam kegiatan pembelajaran memantau peneliti dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.
4. Membuat perencanaan pembelajaran meliputi perencanaan pembelajaran dan skenario pembelajaran.
5. Menyusun materi yang akan disampaikan.
6. Membuat kelompok dengan berdasarkan latar belakang akademis dan kemampuan akademis.
7. Menyiapkan media.
8. Menyusun langkah-langkah pembelajaran yang logis dan sistematis.
9. Menyusun alat evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan.

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Menyampaikan materi secara garis besar
- 3) Kegiatan pembelajaran dengan metode permainan simulasi.

3. Pengamatan (Observasi).

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengambilan data berupa hasil pengamatan siswa. Hasil pengamatan dicatat pada lembar pengamatan. Hal-hal yang dicatat pada lembar pengamatan antara lain:

- 1) Kegiatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung,

2) Hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai, hasil kuis individu dan nilai tes kelompok.

4. Analisis dan Refleksi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan maka data tersebut dianalisis untuk memastikan bahwa dengan menggunakan metode permainan simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Analisis data merupakan hal yang sangat penting, maka dalam menganalisis data perlu memperhatikan prosedur dan tehnik-tehnik yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari hasil pengamatan dan hasil belajar siswa, setelah dianalisis dapat digunakan untuk menyusun refleksi. Refleksi merupakan kegiatan sintesis analisis, dan implementasi terhadap semua informasi yang telah diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Dari kesimpulan yang diperoleh di atas, apabila pada siklus I belum mencapai tujuan yang diinginkan maka dilanjutkan pada siklus berikutnya. Jika dalam siklus II hasil yang dicapai sudah seperti yang diinginkan maka tidak perlu diteruskan sampai siklus berikutnya lagi.¹³

¹³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan kelas*, hlm. 17

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.

Gambaran umum objek penelitian berisi tentang berbagai data penunjang dalam penelitian, yang terdiri dari

1. Sejarah singkat berdirinya Madrasah Tsanawiyah (MTs) Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.
2. Letak geografis
3. Visi dan misi Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.
4. Setruktur organisasi.
5. Kurikulum.
6. Keadaan guru dan siswa.
7. Sarana prasarana Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.

Paparan tersebut penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar.

Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar yang terletak di Dusun Sawo, Desa Sawo, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung merupakan lembaga tingkat dasar yang berada di bawah naungan YPD (Yayasan pendidikan dan dakwah) Ummul Akhyar. Menurut sejarahnya Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar ini merupakan perkembangan dari YPD Ummul Akhyar yang ingin menggabungkan pendidikan agama dan pendidikan umum. Madrasah ini

didirikan atas hasil musyawarah para tokoh masyarakat dan pengurus YPD Ummul Akhyar. Dalam musyawarah tersebut, masyarakat Sawo sangat gembira dan antusias sekali mendengar rencana pembangunan madrasah, karena masyarakat Sawo dan sekitarnya pada saat itu sangat membutuhkan suatu lembaga pendidikan. Hal yang mendasar pentingnya didirikan lembaga pendidikan tersebut adalah dikarenakan di dusun tersebut diperlukan suatu lembaga pendidikan dasar yang bernafaskan Islam.

Kebutuhan akan pendidikan Islam formal tingkat dasar ini memunculkan suatu Madrasah Tsanawiyah yang pada waktu kegiatan belajar mengajar itu masih dilaksanakan di Masjid Desa Sawo.

Tahap awal pemindahan kegiatan belajar mengajar tersebut yaitu dengan membangun gedung yang terdiri dari 3 lokal, dan sejak itulah kegiatan belajar mengajar dilakukan pada pagi hari. Gedung madrasah tersebut dibangun di atas tanah wakaf milik Bapak Sukardi Siddiq, S.Ag. Pembangunan gedung dilaksanakan dengan sistem gotong royong dari swadaya masyarakat Sawo, baik yang bersifat material maupun spiritual, yang bersifat material adalah berupa harta benda sedangkan yang bersifat spiritual adalah berupa doa bersama/mujahaddah.

Setelah pembangunan gedung Tiga lokal tersebut maka masyarakat Sawo bermusyawarah untuk memberi nama, karena madrasah ini berada di bawah YPD Ummul Akhyar dan lokasi madrasah berada di Dusun Sawo, maka madrasah tersebut diberi nama dengan Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar.

Pada tahun 1999 Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar yang merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang bercirikan Islam, terdaftar oleh

Departemen Agama dengan nomor: Mm.07/05.00/PP.03.1/123/2001. Dalam pengelolaan madrasah ini, YPD Ummul Akhyar mendapatkan bantuan dari Departemen Agama baik dari segi kurikulum maupun guru yang mengajar.

Sesuai dengan perkembangannya dan dirasakan mulai menunjukkan kemajuan dan mencukupi, maka pembangunan gedung dilakukan secara bertahap yaitu pada tahun 2000 dengan menambah 3 lokal yang kemudian dilanjutkan pada tahun 2002 dengan menambah satu lokal lagi.

Kemudian pada tahun 2004 Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar mendapat Piagam Jenjang Terakreditasi atau telah diakui dengan nomor piagam yaitu No: 112350404107.¹

Adapun sampai sekarang kondisi madrasah tersebut sudah cukup baik meliputi sarana prasarannya, jumlah tenaga pengajarnya, maupun komponen lainnya yang mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran di dalamnya yaitu di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar.

Berdirinya sekolah yang bersendikan Islam tersebut diprakarsai oleh beberapa tokoh masyarakat dan pengurus YPD Ummul Akhyar, diantaranya yaitu:

1. Bapak Ustadz Subhie Ahmad Zaki, Lc (Ketua YPD Ummul Akhyar)
2. Bapak Sukardi Siddiq, S.Ag (tokoh masyarakat sawo)
3. Bapak Fahroji, S.Ag
4. Bapak Purwanto, S.Ag
5. Bapak Imam Khoirudin, S.Ag

¹ Dokumentasi, diambil dari piagam madrasah, pada tanggal 2 Maret 2015.

6. Asbangi.

7. Bapak Giyat.

Dari awal berdirinya sampai dengan perkembangannya hingga sekarang perjalanan Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar tidak terlepas dari pengelolaan yang dilakukan oleh Kepala Sekolah. Pengelolaan yang baik tentunya akan membawa ke dalam keberhasilan sedangkan pengelolaan yang tidak baik tentu akan berdampak ketidak berhasilan. Jadi dalam suatu lembaga pendidikan, seorang Kepala Sekolah sangat berperan penting dalam menentukan berhasil atau tidaknya lembaga pendidikan tersebut, karena seorang Kepala Sekolah merupakan suatu manajer di dalam lembaga pendidikan.

Adapun tampuk kepemimpinan Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar dari awal berdirinya hingga sekarang adalah:

1. Bapak Sukardi Shiddieq, S.Ag (1999-2005)
2. Bapak Subhie Ahmad Zackie, L.c (2006-2008)
3. Bapak Yon Haryono, S.Pd.I (2008 – sekarang)²

Yang menjabat sebagai Kepala Sekolah pada Tahun Pelajaran 2014/2015 adalah Bapak Yon Haryono, S.Pd.I hingga saat ini Status Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adalah terakreditasi B.

2. Letak Geografis Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar

Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang terletak di wilayah Kabupaten Tulungagung bagian selatan, tepatnya di Dusun Sawo, Desa Sawo, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten

² Dokumentasi, diambil dari Arsip Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar, Sejarah berdirinya tahun 2009, pada tanggal 2 Maret 2015, Tidak dipublikasikan.

Tulungagung. Dusun Sawo tempat Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar berada berbatasan dengan Dusun Ngibak di sebelah utara, sebelah timur berbatasan dengan Dusun Grogolan, sebelah selatan berbatasan dengan Dusun Buret, serta sebelah barat berbatasan dengan Desa Gedangan.

Madrasah ini dibangun di atas tanah seluas 500 m² dengan batasan-batasannya yaitu:

- a. Sebelah Utara : Area Persawahan
- b. Sebelah Timur : Rumah Bapak H. Sumarli
- c. Sebelah Selatan : Gedung MA Ummul Akhyar
- d. Sebelah Barat : Rumah Bapak Juni

Gedung Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar ini terdiri dari 1 lantai. Dengan perinciannya yaitu 3 lokal untuk kelas dengan ukuran 7x7 m, 1 lokal untuk kantor, dan kamar mandi.

Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar ini sangat mendukung dan berpotensi untuk mengembangkan pendidikan, karena madrasah tersebut berdampingan dengan MA Ummul Akhyar, sehingga bagi para siswa yang ingin melanjutkan jenjang yang lebih tinggi bisa mudah untuk bisa langsung melanjutkan ke MA Ummul Akhyar.

Letak geografis Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar ini sangat strategis karena berada di wilayah pedesaan yang tenang, jauh dari kebisingan, pepohonan yang teduh, dan menjadi alternatif siswa untuk refreshing saat istirahat, sehingga siswa menemukan kesegaran kembali untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

Berdampingan dengan MA Ummul Akhyar, serta suasana belajar yang kondusif merupakan salah satu daya tarik tersendiri bagi masyarakat sekitarnya maupun dari luar daerah Sawo untuk berkeinginan menyekolahkan anaknya di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar ini. Karena selain letaknya yang strategis, kualitas madrasah ini juga tidak kalah saing dengan lembaga pendidikan Islam tingkat menengah lainnya.

Demikianlah sekilas gambaran letak geografis Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo, Campurdarat, Tulungagung.

3. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo.

a. Visi Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.

Visi Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung adalah terwujudnya insan beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

b. Misi Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung.

Misi Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo Campurdarat Tulungagung adalah sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan pembiasaan dalam menjalankan ajaran agama Islam secara utuh.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dalam mencapai

prestasi akademik/non akademik atau dengan pendekatan CTL (Contextual Teaching Learning).

- 3) Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi yang dimilikinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
- 4) Menjadikan madrasah sebagai madrasah yang mengintegrasikan IMTAQ dan IPTEK.

4. Struktur Organisasi.

Dalam suatu lembaga apa saja, sistem kepemimpinan merupakan persyaratan mutlak yang sangat diperlukan demi tercapainya koordinasi yang baik antara pemimpin dan para bawahannya. Organisasi bisa disebut juga dengan tempat atau wadah penyelenggaraan suatu kerjasama dalam mencapai tujuan tertentu.

Sudah menjadi syarat bahwa setiap lembaga pendidikan mempunyai struktur organisasi dan personalia untuk mengatur berlangsungnya aktivitas lembaga tersebut. Demikian pula dengan lembaga pendidikan Islam yaitu Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar dalam meningkatkan kualitas pendidikannya, madrasah tersebut selalu menyelenggarakan koordinasi antara Kepala Sekolah, Guru, Siswa dan pihak-pihak lain secara teratur dan sistematis.

Pihak lain yang sangat berperan penting terhadap terselenggaranya kegiatan pembelajaran di madrasah tersebut adalah para pengurusan Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adapun susunannya adalah sebagai berikut:

**Susunan Pengurus Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo,
Campurdarat, Tulungagung**

- I. Pelindung : Ustadz Subhie Ahmad Zaki, Lc
- II. Ketua : Ustadz Subhie Ahmad Zaki, Lc
Purwanto, S.Ag
- III. Sekretaris : Fahroji, S.Ag
- IV. Bendahara : Asmiatun
Siti kholifah
- V. Anggota : Giyat
Asbangi
- VI. Pemb. Umum : Imron, S.Pd.I³

Adapun struktur organisasi di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar pada

Tahun Ajaran 2014/2015 adalah sebagai berikut:

- I. Ketua Yayasan : Ustadz Subhie Ahmad Zaki, Lc
- II. Kepala Madrasah : Yon Haryono, S.Pd.I
- III. Ketua Komite : Giat
- IV. Wakil Kepala : Pingi, S.Pd.I
- V. Kepala TU : Tekat Gayoeh Purnomo, S.Pd.I
- VI. Wali Kelas VII : Umi Mukarromah, S.H.I
- VII. Wali Kelas VIII : Umayya, S.Pd.I
- VIII. Wali Kelas IX : Abidin, S.Pd.I

³ Dokumentasi, diambil dari Arsip Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar tahun 2009
Tidak dipublikasikan.

Kegiatan ekstrakurikuler yang sering dilakukan disekolah ini juga tidak kalah menariknya dengan madrasah pada umumnya, yakni adanya seni bela diri tapak suci, yang mana dalam pelaksanaannya setiap hari minggu pagi, bertempat di halaman sekolah. Para murid yang mengikutipun sangat antusias, pertama kali diadakan seni bela diri tapak suci ini pihak madrasah mendatangkan pelatih yang mumpuni dari luar kota, sehingga dari segi pengajaran dan pengalaman serta kualitas bisa sedikit diacungi jempol.

Sampai saat ini kegiatan bela diri ini masih tetap ada akan tetapi pelatih dan tenaga pengajar sudah berganti alumni Mts dan MA Ummul Akhyar. Kegiatan yang tdk kalah menariknya adalah muqoddimah dan ceramah tiap malam jumat dimasjid MTs Ummul Akhyar. Kegiatan ini bertujuan mengasah skill bicara dan mental para peserta didik agar mampu dan fasih dalam berkhotbah.⁴

5. Kurikulum.

Kurikulum yang dipakai oleh Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adalah Kurikulum KTSP yang sudah disesuaikan, dan dengan memakai sistem semester. Sesuai dengan Surat Edaran Direktur Jendral Kelembagaan Agama Islam Depertemen Agama Nomor : DT.II/PP.01/ED/38/02 yang dikeluarkan pada bulan Agustus tahun 2002, tentang perubahan sistem catur wulan menjadi semester di lingkungan Lembaga Pendidikan Agama Islam, maka terhitung mulai tahun pelajaran 2002/2003, pembelajaran di MI, MTs, MA, dan MAK yang menggunakan sistem catur wulan diubah menjadi sistem semester. Ketentuan

⁴ Wawancara dengan pihak sekolah dan tenaga pengajar pada 2 Maret 2015.

mengenai perubahan ini mengacu kepada Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor: 084/2002.

Dengan berlakunya Keputusan Menteri Pendidikan Nasional dan dikeluarkannya Surat Edaran Direktur Jendral Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama tersebut di atas, maka mengenai catur wulan dan kurikulum 1994 tidak berlaku lagi.⁵

Dari buku Penyesuaian Materi Kurikulum KTSP yang berdasarkan Sistem Semester tersebut terdapat beberapa mata pelajaran yang pokok. Mata Pelajaran yang terdapat di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adalah:

1. Alqur'an Hadits
2. Akidah Akhlaq
3. Fiqih
4. Sejarah Kebudayaan Islam
5. Bahasa Arab
6. PKN
7. Bahasa Indonesia
8. Matematika
9. Ilmu Pengetahuan Alam
10. Ilmu Pengetahuan Sosial
11. Bahasa Daerah
12. Bahasa Inggris
13. Baca Tulis Al Qur'an

⁵ Wawancara. dengan kepala sekolah dan tenaga pengajar di MTs Ummul Akhyar, 2 Maret 2015

14. Nahwu

15. Shorf

Mata Pelajaran yang termasuk Muatan Lokal, adalah:

16. Bahasa Daerah

17. Bahasa Inggris

18. Baca Tulis Al Qur'an

19. Nahwu

20. Shorf



6. Keadaan Guru dan Siswa

a. Guru

Daftar Personal Guru Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar

Tahun Ajaran 2014 / 2015

No	Nama	Jabatan	Status Kepegawaia n	Gol./R uang	Ijazah Terakhir	Mulai Mengaj ar
1.	Yon Haryono, S.pd.I	Kep. Sekolah	GTY	-	S I	2002
2.	Abdul Malik K, S.H.I.	Guru	GTY	-	S I	2008
3.	Icuk Warsiyati, S.Sy.	Guru	GTY	-	S I	2002
4.	Anis Suyanti, S. E.	Guru	GTY	-	S I	2002
5.	Dian Permata S, S.Pd	Guru	GTY	-	S I	2006
6.	Septi Rahayuning, S.Pd.	Guru	GTY	-	S I	2008
7.	Rina Riasari, S.Pd	Guru	GTY	-	S I	2006
8.	Yeni pujiati, S.Pd.I	Guru	GTY	-	S I	2008
8.	Andika Saputra, S.Kom.	Guru	GTY	-	S I	2009
9.	Tekad Gayuh P, S.Pd.I	Guru	GTY	-	S I	2008
10.	Wikanto, S.Pd	Guru	GTY	-	S I	2008
11	Eki Kurniawati, S. Sn.	Guru	GTY	-	S I	2008
12	Nika Purwanti, S. S.	Guru	GTY	-	S I	2009

b. Siswa

**KEADAAN SISWA MADRASAH TSANAWIYAH UMMUL AKHYAR
DARI TAHUN 2012-2015**

TAHUN AJARAN	KELAS VII	KELAS VIII	KELAS IX	JUMLAH (KELAS VII-IX)
	Jml Siswa	Jml Siswa	Jml Siswa	Jml Siswa
2012/2013	18	20	19	57
2013/2014	15	18	20	53
2014/2015	14	15	18	47

Kemudian untuk mengetahui keadaan kelulusan siswa Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Tiga tahun terakhir yaitu mulai tahun 2013-2015, maka penulis sajikan tabel di bawah ini.

Prosentase Kelulusan Siswa Dari Tahun 2013 – 2015

%	Tahun		
	2013	2014	2015
100 %	100 %	100 %	100 %

Selain dari prestasi kelulusan siswa dari tahun 2013-2015 diatas, yang menyatakan bahwa selama 3 tahun terakhir angka kelulusan siswa Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar mencapai 100%, juga ada beberapa prestasi lain baik itu yang bersifat akademik maupun non akademik.

c. Sarana Dan Prasarana.

Yang di maksud dengan sarana dan prasarana dalam skripsi ini adalah segala sesuatu yang berbentuk benda atau alat yang ikut menunjang terselenggaranya kegiatan pembelajaran, seperti: gedung, alat-alat pembelajaran, alat-alat kantor dan segala isinya yang berada di lingkungan sekolah.

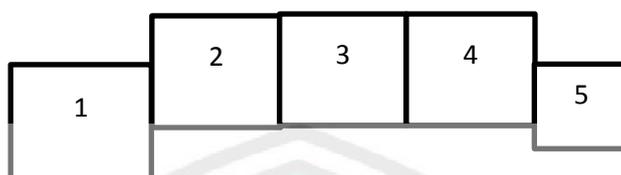
Pengertian sarana dan prasarana menurut E. Mulyasa dalam bukunya yang berjudul *Manajemen Berbasis Sekolah* adalah sebagai berikut:

Sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran. Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun, tanaman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti tanaman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sekaligus lapangan olah raga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan.⁶

1. Gedung

- a. 3 lokal : Untuk ruang belajar
- b. 1 lokal : Untuk ruang kepala sekolah, guru, tamu.
- c. 1 kamar mandi : Untuk guru dan siswa

⁶ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*...hal. 49

DENAH GEDUNG MADRASAH TSANAWIYAH UMMUL AKHYAR

Keterangan:

1. Ruang Kepala Sekolah dan Ruang Guru
2. Ruang Kelas VII
3. Ruang Kelas VIII
4. Ruang Kelas IX
5. Kamar Mandi

Kemudian beberapa inventaris yang dimiliki oleh Madrasah Tsanawiyah

Ummul Akhyar dijelaskan di bawah ini:⁷

NO	NAMA BARANG	JUMLAH
1	Meja Guru	6
2	Meja Murid	72
3	Kursi Guru	6
4	Kursi murid	144
5	Papan Tulis	6
6	Meja Kantor	4

⁷ Dokumentasi, diambil dari data Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar, pada tanggal 2 Maret 2015.

7	Kursi Kantor	12
8	Almari	7
9	Jam Dinding	7
10	Meja Tamu	1
11	Rak Buku	1

2. Alat-alat Olah Raga

Berbagai macam alat olah raga yang dimiliki oleh Madrasah Tsanawiyah

Ummul Akhyar adalah sebagai berikut:⁸

1. Kaos dan Celana TIM : 2 stel
2. Bola Sepak : 32 buah
3. Pemukul Bola : 3 buah
4. Net Voli : 1 buah
5. Stop Watch : 1 buah
6. Nomor Punggung : 20 buah
7. Media Senam : 1 buah Tape

7. Deskripsi Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar, dimana kelas VII merupakan kelas yang mempunyai kemampuan heterogen dan cukup disiplin. Adapun jumlah siswa kelas VII adalah sebagai berikut:

⁸ Observasi di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar pada tanggal 2 Maret 2015.

Data Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar Sawo

NO	KETERANGAN	JUMLAH SISWA
1	Putra	8 Siswa
2	Putri	6 Siswi
	JUMLAH	14 Siswa/siswi

Pelajaran Akidah Akhlak diberikan dua kali dalam seminggu yaitu hari selasa dan kamis pada pukul 13.00-14.30 WIB. Dan guru pengajar Akidah Akhlak adalah Bapak Tekad Gayoeh Purnomo, S.Pd.I

B. Paparan Data Sebelum Melakukan Penelitian.

1. Observasi Awal.

Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengadakan pertemuan pada hari kamis tanggal 5 Maret 2015 dengan kepala sekolah dan guru Akidah Akhlak kelas VII. Dalam pertemuan ini peneliti menyampaikan tujuan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Kepala sekolah dan wakil kurikulum memberikan izin pelaksanaan penelitian dan guru Akidah Akhlak kelas VII untuk membicarakan rencana selanjutnya.

Peneliti dan guru Akidah Akhlak kelas VII berdiskusi mengenai rencana penelitian yang akan dilaksanakan dengan disepakati bahwa kelas VII yang dijadikan sumber data penelitian. Dengan pertimbangan bahwa kelas VII yang mempunyai kemampuan yang heterogen. Inilah merupakan kelas yang unik dan

kelas VII merupakan kelas yang mempunyai disiplin dan rasa tanggung jawab cukup besar terhadap apa yang diamanatkan oleh setiap guru.

Selain itu observasi awal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan dan prestasi belajar siswa. Dari hasil observasi tersebut guru masih menggunakan pembelajaran tradisional. Adapun metode yang dipakai adalah ceramah dan tanya jawab, sehingga pembelajaran masih kurang dan belum lancar. Keaktifan juga siswa masih kurang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti meminta data sebagai tolak ukur keberhasilan ketika menerapkan metode permainan simulasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dan nilai standar keberhasilan yang dimiliki oleh Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adalah 65.

2. Perencanaan Tindakan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- a. Membuat instrument bantuan.
- b. Menyusun rencana dan strategi pembelajaran.
- c. Panduan evaluasi.

C. Siklus Penelitian.

1. Siklus I.

Pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Dan pada pertemuan pertama, peneliti mengadakan pre test sebagai tindakan memeriksa lapangan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Pertemuan selanjutnya, peneliti menggunakan metode permainan simulasi untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa.

a. Pre Test.

1. Rancangan pre test.

Pre test dirancang sebagai tindakan observasi lapangan untuk mengetahui situasi pembelajaran sebelumnya yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab Adapun beberapa persiapan dalam melaksanakan pre test, antara lain:

a. Membuat rencana pembelajaran.

Rencana pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dibagi menjadi tiga tahap yaitu apersepsi, kegiatan inti dan penutup.

1. Pembelajaran dimulai pada jam ke 5 dimulai dengan berdoa bersama-sama kemudian dilanjutkan dengan apersepsi, motivasi, dan penjelasan indikator serta menyampaikan metode yang akan dipakai.
2. Pada kegiatan inti, guru menulis di papan tulis materi yang akan disampaikan, serta menerangkan materi pelajaran di depan kelas dan dilanjutkan dengan tanya jawab.
3. Penutup dilakukan dengan memberikan pre test kepada siswa.

b. Mempersiapkan instrumen penelitian yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa.

2. Pelaksanaan pre test.

Pre test dilaksanakan pada hari selasa 10 Maret 2015 dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab seperti yang dilakukan pengajar sebelumnya.

Indikator pencapaian pada pertemuan 1 adalah menjelaskan makna akhlak terpuji dan apa saja yang termasuk akhlak terpuji itu. Serta menyebutkan bukti/dalil yang berkaitan dengan keduanya.

Pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dilaksanakan tanpa menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar. Dimana guru menjelaskan pengertian akhlak terpuji dan menjelaskan perilaku dalam menghadapi musibah serta menjelaskan bukti/dalil yang berkaitan dengannya seperti yang tertulis di buku paket.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa mendengarkan sedangkan guru menerangkan dan berceramah didepan kelas sesekali mendekati dalil-dalil naqli sehingga siswa menulisnya dalam buku pelajaran. Dalam kondisi demikian, siswa terlihat jenuh, bosan dan kurang bergairah sehingga ada beberapa siswa yang mengalihkan perhatiannya dengan bermain sendiri, menulis, berbicara dengan temannya pada saat guru sedang menerangkan.

Setelah guru selesai menerangkan, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang belum dimengerti dengan cara mengacungkan tangan. Pada sesi tersebut hanya satu atau dua orang siswa yang bertanya, itupun dengan bobot pertanyaan yang sangat mudah untuk dijawab.

Untuk memberikan umpan balik, guru mencoba melempar pertanyaan kepada siswa yang lain sebelum dijawab oleh guru, namun siswa diam tidak memperhatikan, hanya ada satu atau dua orang yang berusaha menjawab. Bahkan ditempat duduk yang lain ada siswa yang sedang asyik bermain sendiri dengan temannya, sehingga kelas terkesan tidak hidup karena tidak ada interaksi edukatif antara guru dan siswa.

Pada akhir pembelajaran tidak dilaksanakan evaluasi dan refleksi. Selanjutnya guru membagikan soal pre test kepada siswa dan dikerjakan selama kurang lebih 30 menit untuk mengetahui efektifitas dari pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Dalam mengerjakan soal pre test siswa kurang bersemangat, dan kurang bergairah. Kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

3. Observasi dan hasil pre test.

Dari hasil pre test yang telah dilakukan, siswa tampak kurang antusias dan kurang berniat dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dapat diamati dan diindikasikan bahwa siswa kurang aktif pada pelajaran Akidah Akhlak sehingga metode ceramah dan tanya jawab kurang cocok untuk diterapkan. Indikator lain yang menyatakan rendahnya keaktifan siswa terhadap pembelajaran Akidah Akhlak adalah siswa cenderung diam, suka mendengarkan dari pada mengungkapkan pendapat, kurang merespon apa yang ditanyakan oleh guru, dan cenderung bermain sendiri.

Selain itu, siswa kurang cekatan dalam menulis apa yang menjadi kebutuhannya, masih menunggu di dekde guru, dan saat mengerjakan tugas pre test siswa kurang bersemangat. Dapat diamati pada lembar jawaban yang terkumpul ada beberapa item yang dikosongi karena tidak bisa menjawab atau memang malas menjawab.

Berikut tabel daftar nilai pre tes dari masing masing siswa kelas VII MTs. Ummul Akhyar.

Tabel 1
Nilai Rata-rata Pre Tes Pada Siklus I

No.	NAMA	L/P	NILAI	KET.
1	Ahmad Habibi	L	60	TL
2	Jaka Ridho Abdul Rozak	L	50	TL
3	Kepin Ferindo Putra	L	45	TL
4	Muhammad Zaky Agus P.	L	63	TL
5	Ristian Dwi Aprilino	L	54	TL
6	Rizal Saputra	L	43	TL
7	Qoris Dhiya'ul Haq	L	60	TL
8	Yudit Prasetyo	L	43	TL
9	Adella Eka Septiani	P	54	TL
10	Desi Rahmawati	P	43	TL
11	Hamidatus Sa'diyah	P	55	TL
12	Mufidatul Umah	P	43	TL
13	Nuha Najibah	P	54	TL
14	Tika Wulandari	P	55	TL
	Jumlah		722	
	Rata rata		51	

Hasil pre test menunjukkan, bahwa siswa cenderung pasif kurang berani untuk bertanya dan mengungkapkan ide, siswa lebih suka mendengarkan guru memberikan informasi.

Dari hasil pre test prestasi siswa, dapat diketahui bahwa prestasi siswa masih dibawah standar ketuntasan minimal, dimana pada tabel prestasi menunjukkan nilai rata-rata kelas 51.

4. Refleksi pre test.

Dari hasil pre test dapat diambil kesimpulan bahwa metode ceramah dan tanya jawab masih kurang cocok diterapkan pada pembelajaran Akidah Akhlak. Karena metode ini masih bersifat statis, pasif, tidak menarik bagi siswa, kurang dikaitkan dengan kebutuhan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang demikian kurang mendorong siswa untuk aktif, menghambat kreatifitas dan kurang menyenangkan, sehingga menjadikan siswa kurang berminat mengikuti pelajaran agama. Berdasarkan data empiris dan menyikapi hasil pre test yang telah dilaksanakan, maka perlu adanya improvisasi sebagai berikut:

- a. Mengaktifkan siswa dengan metode permainan simulasi, dimana metode ini merupakan perpaduan antara diskusi dan bermain peran sehingga dapat menarik siswa untuk lebih antusias terhadap pembelajaran Akidah Akhlak
- b. Mengadakan refleksi pada setiap pertemuan. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan refleksi dengan tujuan merefleksikan nilai-nilai yang terkait dengan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

b. Rencana Tindakan Siklus I.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, hasil siklus I, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan Siklus I.

Pada perencanaan tindakan siklus I, peneliti menerapkan metode pembelajaran permainan simulasi. Metode tersebut diupayakan agar siswa mampu berperan aktif mengekspresikan gagasannya, membantu siswa agar mudah mengaplikasikan materi pelajaran yang telah diberikan, mengalihkan perhatiannya pada kelompok sehingga siswa tidak bermain sendiri dan bertanggung jawab.

Beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah:

- a) Menyiapkan daftar nama anggota kelompok.
- b) Membagi materi pelajaran menjadi 2 materi pokok:
 - Materi pokok I
 - a) Menjelaskan pengertian serta menulis contoh akhlak terpuji.
 - b) Menjelaskan apa saja sifat sifat terpuji.
 - Materi pokok II
 - a) Menjelaskan makna akhlak terpuji dan membiasakan melakukannya ketika dalam kehidupan sehari-hari.
 - b) Untuk menerapkan metode permainan simulasi maka perlu dibuat kelompok-kelompok, yaitu membagi 5 kelompok kerja yang masing-masing terdiri dari 3 siswa.

- c) Menyiapkan media pembelajaran berupa beberapa simulasi agar siswa tertarik dan semangat belajar.
- d) Mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil belajar siswa.
- e) Membuat rencana pembelajaran.

Adapun rencana pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu Apersepsi, kegiatan inti dan penutup.

1. Pembelajaran jam ke 5 dimulai dengan membaca Do'a, dilakukan bersama-sama antara guru dengan siswa. Apersepsi dilakukan selama kurang lebih 10 menit dengan memberi motivasi kepada siswa. Mengabsen siswa, menanyakan pelajaran sebelumnya, mengaitkan pelajaran dengan kehidupan siswa, mengungkapkan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan indikator yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.
2. Pada kegiatan inti, siswa melakukan pembelajaran dengan metode permainan simulasi yaitu pembelajaran dengan diskusi disertai dengan bermain peran. Dimana siswa disini berkelompok mendiskusikan materi pokok hari ini serta memperagakan adegan terkait dengan materi pembelajaran.
3. Membuat evaluasi sebagai upaya mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan metode permainan simulasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan memberikan refleksi dengan tujuan merefleksikan ajaran dan

nilai yang terkandung pada materi pelajaran untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pelaksanaan tindakan siklus I.

Pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan simulasi. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 Maret 2015 dan pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2015. Pada siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, yaitu:

- a) Membagi kelompok kerja menjadi 5 kelompok, dan merubah posisi tempat duduk siswa membundar sesuai kelompoknya masing-masing dengan tujuan agar pembelajaran lebih mudah dalam melakukan interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru.
- b) Menyampaikan materi pada pertemuan 1, yaitu:
 1. Menjelaskan pengertian serta menulis contoh akhlak terpuji.
 2. Menjelaskan masing masing contoh akhlak terpuji.
- c) Mencatat semua peristiwa-peristiwa penting pada saat pembelajaran berlangsung pada lembar penilaian.
- d) Melaksanakan Rancangan Pembelajaran sebagai berikut:

I. Pertemuan 1.

Pada pertemuan 1 peneliti menerapkan metode permainan simulasi. Adapun indikator pencapaian yang harus dicapai pada pertemuan 1 adalah

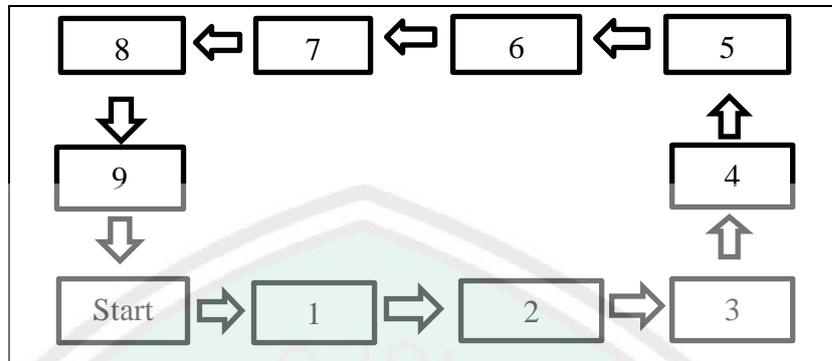
menjelaskan pengertian dan macam macam akhlak terpuji. Dengan metode ini diharapkan siswa mampu menjelaskan macam macam akhlak terpuji.

Untuk mempermudah dalam pelaksanaan metode simulasi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok kerja yang masing-masing kelompok beranggotakan 3 siswa. Pada pertemuan 1 dibagi menjadi tiga tahap, yaitu apersepsi, kegiatan inti dan penutup berupa refleksi dan evaluasi. Sebelum pembelajaran terlebih dahulu siswa bersama-sama dengan guru membaca Do'a kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran Akidah Akhlak.

Apersepsi dilakukan dengan memberi salam kepada siswa dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa satu persatu kemudian menanyakan kesiapan seluruh siswa dalam menerima pelajaran. Setelah itu mengungkapkan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai. Kemudian guru memberitahukan menjelaskan kepada siswa metode yang akan diterapkan.

Pada tahap apersepsi, guru memberikan stimulus dengan mengajak siswa mengingat kembali apa saja yang termasuk akhlak terpuji, di anjurkan untuk membiasakannya ketika dalam keadaan apa saja.

Guru bertugas mengontrol secara keseluruhan kelompok dan membantu apabila ada beberapa kelompok yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan maksud pembelajaran. Selanjutnya setelah diskusi berlangsung selama kurang lebih 40 menit pembelajaran dilanjutkan dengan metode simulasi dengan menggunakan media bebran simulasi.



- 1) Kartu (Angka Pertanyaan) 1 : Jelaskan pengertian kalimat tawakkal?
- 2) Kartu (Angka Pertanyaan) 2 : Mengapa kita di anjurkan untuk bertawakkal kepada Alloh?
- 3) Kartu (Angka Pertanyaan) 3 : bagaimana bunyi kalimat istighfar dan artinya?
- 4) Kartu Hukuman angka 4 : Lafalkan dengan keras bersama anggota kelompok anda surat Al-Baqarah ayat 155.
- 5) Kartu (Angka Pertanyaan) 5 : ketika sedang tertimpa musibah maka sebaiknya sikap apa yang harus kamu ambil?
- 6) Kartu (Angka Pertanyaan) 6 : Apa pengertian Qonaah?
- 7) Kartu Hiburan angka 7 : Nyanyikanlah sebuah lagu religi bersama kelompok anda dengan suara yang merdu dan kompak.
- 8) Kartu Hukuman angka 8 : Tulis lafadz kalimat istighfar beserta artinya di depan kelas!

9) Kartu (Angka Pertanyaan) 9 : Sebutkan 3 sikap manusia dalam menghadapi musibah!

Langkah pertama dari permainan ini adalah salah satu siswa dari kelompok pertama mengambil kertas urutan kemudian membukanya, selanjutnya siswa membuka nomor sesuai yang diambilnya dan membaca pertanyaan. Jika kertas urutan yang diambil adalah hiburan, maka siswa tersebut membuka nomor/angka hiburan dan melaksanakan apa yang diperintahkan.

Setelah membaca pertanyaan, kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan selama kurang lebih 4 menit. Apabila habis waktu yang ditentukan, salah satu atau keseluruhan dari kelompok membacakan hasil diskusi atau melakukan yang diperintahkan dalam pesan didalam kelas. Kelompok lain menjadi juri.

Jika jawaban tersebut benar, maka giliran kelompok yang kedua mengambil kertas urutan. Tetapi jika jawaban salah, maka kelompok yang lain bisa menjawab. Kelompok yang pertama harus melaksanakan hukuman. Jenis hukuman tersebut ada dalam kotak angka hukuman dan kelompok tersebut menyesuaikan angka hukuman yang akan dilaksanakannya sesuai dengan perintah pada pesan atau angka pertama yang dibukanya/kolom pertanyaan. Setelah kelompok pertama melaksanakan hukuman, giliran kelompok kedua mengambil kertas urutan dan seterusnya melakukan seperti pada kelompok pertama.

Sebagai penutup guru melakukan evaluasi dengan menanyakan kembali kepada siswa hikmah yang dapat diambil dalam kehidupan sehari-hari. Dan

memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk menyimpulkan pertemuan hari ini.

Penilaian dilakukan dengan menilai keaktifan siswa dalam mengungkapkan ide, kemampuan memerankan adegan, kebersamaan dan kekompakan dalam berkelompok dan tugas kelompok.

Pada tahap penutup, guru bertanya kepada siswa untuk menilai metode pembelajaran yang dilakukan. Mereka mengungkapkan senang karena mereka merasa lebih bebas dalam mengekspresikan kemampuan serta pengalaman mereka.

Pada tindakan refleksi, guru mengajak siswa merenungkan bahwasanya akhlak terpuji ini harus kita tanamkan dalam diri kita mulai sejak dini, dan juga memotivasi siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

II. Pertemuan 2.

Pada pertemuan ke 2 peneliti masih menerapkan metode permainan simulasi, dan diupayakan siswa bisa lebih bersemangat dan aktif dalam mengungkapkan ide-ide yang dimiliki, sehingga permainan lebih menarik. Adegan-adegan yang diperankan lebih bermakna dan lebih baik serta menarik perhatian dari masing-masing kelompok.

Adapun indikator pencapaian yang harus dicapai pada pertemuan II adalah Menjelaskan hikmah dari akhlak terpuji dan membiasakan mengucapkannya

ketika ditimpa suatu musibah atau bencana. Menyebutkan 3 sifat manusia yang harus diambil yang berkaitan dengan akhlak terpuji. Pembelajaran dilakukan seperti biasanya yaitu pada jam ke 5 didahului membaca Do'a bersama-sama, dilanjutkan dengan apersepsi yang dibuka dengan memberi salam, menanyakan kesiapan siswa, mengabsen, menyampaikan indikator pencapaian dan mengungkapkan metode pembelajaran.

Pembelajaran berjalan seperti sebelumnya, setiap siswa berusaha memahami materi pembelajaran dan ketua kelompok bertanggung jawab untuk memimpin jalannya diskusi pada kelompoknya masing-masing. Tugas ketua kelompok bukan untuk mendominasi dalam berkelompok, melainkan merangsang siswa yang lain mengungkapkan ide sehingga pembelajaran berjalan efektif, dimana guru tetap mengontrol setiap kelompok kerja.

Selanjutnya pembelajaran dilanjutkan seperti pertemuan sebelumnya, yaitu permainan simulasi dengan menggunakan media beberapa simulasi dan langkah-langkahnya sama dengan pertemuan 1.

10) Kartu (Angka Pertanyaan) 10 : Jelaskan pengertian Syukur?

11) Kartu (Angka Pertanyaan) 11 : Apa dampak positif dari sabar?

12) Kartu (Angka Pertanyaan) 12 : Bagaimana bentuk rasa syukur kita kepada Allah?

13) Kartu Hukuman angka 13 : Lafalkan Ayat Kursi bersama kelompokmu.

14) Kartu (Angka Pertanyaan) 14 : Apa pengertian ikhtiar?

15) Kartu (Angka Pertanyaan) 15 : Apa dampak positif dari tawakkal?

16) Kartu Hiburan angka 16 : Nyanyikanlah sebuah lagu religi bersama kelompok anda dengan suara yang merdu dan kompak.

17) Kartu Hukuman angka 17 : Lafalkan Surat Ad-Duha bersama kelompokmu!

18) Kartu (Angka Pertanyaan) 18 : Kenapa kita diharuskan sabar dalam menghadapi musibah!

Pada tahap penutupan, guru bertanya kepada siswa untuk menilai metode pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa mengungkapkan rasa senang, dan lebih bersemangat untuk pertemuan kali ini. Selain memudahkan mereka belajar, mereka juga mengungkapkan sekaligus sebagai hiburan.

Evaluasi dilakukan dengan menyimpulkan materi pembelajaran serta mengaitkan materi dengan kehidupan siswa. Pada tindakan refleksi, guru mengajak siswa merenungkan kembali tentang manfaat memiliki akhlak terpuji bagaimana agar terbiasa membiasakan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari serta berperilaku yang tepat ketika tertimpa suatu musibah atau bencana.

Kemudian dilanjutkan dengan memberikan tes atau soal latihan pada siswa sebagai tugas individu. Setelah selesai guru memberi salam kepada siswa bertanda bahwa pembelajaran telah selesai.

Penilaian dilakukan dengan menilai keaktifan siswa dalam mengungkapkan ide, kemampuan bertanya, kebersamaan atau kekompakan dalam berkelompok dan tugas individu.

3) Observasi.

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung maupun di luar jam pembelajaran. Setelah dilakukan dua kali pertemuan, dapat diamati peningkatan keaktifan siswa dari sebelumnya.

Dari raut muka mereka juga dapat dilihat bahwa siswa merasa cukup senang, juga cukup berani dalam mengungkapkan ide saat pembelajaran berlangsung walaupun keberanian tersebut masih didominasi oleh siswa yang aktif.

Pada saat berkelompok siswa cenderung pasif, masih menggantungkan kepada siswa yang aktif, cenderung memberikan kesempatan kepada ketua kelompok untuk berpendapat. Tetapi meskipun begitu dari raut wajah mereka dapat dilihat bahwa para siswa cukup senang terhadap penerapan metode permainan simulasi, cukup semangat sebagaimana mereka membenahi kursi-kursi kelompok kerja, tidak bosan dalam menerima pelajaran, ceria dan antusias mendengarkan hal-hal baru yang belum mereka dapatkan. Bertanggung jawab, disiplin dalam mempersiapkan tugas simulasi, ramah dan lebih mudah dalam bersosialisasi dengan teman saat berkelompok.

Berikut table daftar nilai rata rata siswa pada siklus I kelas VII MTs.

Ummul Akhyar.

Tabel 2**Nilai Rata-rata siswa Pada siklus 1**

No.	NAMA	L/P	NILAI	KET.
1	Ahmad Habibi	L	70	L
2	Jaka Ridho Abdul Rozak	L	70	L
3	Kepin Ferindo Putra	L	75	L
4	Muhammad Zaky Agus P.	L	70	L
5	Ristian Dwi Aprilino	L	75	L
6	Rizal Saputra	L	80	L
7	Qoris Dhiya'ul Haq	L	70	L
8	Yudit Prasetyo	L	75	L
9	Adella Eka Septiani	P	80	L
10	Desi Rahmawati	P	75	L
11	Hamidatus Sa'diyah	P	70	L
12	Mufidatul Umah	P	80	L
13	Nuha Najibah	P	70	L
14	Tika Wulandari	P	75	L
	Jumlah		1035	
	Rata rata		74	

Adapun Prosentase kenaikan prestasi siswa setelah diterapkan metode permainan simulasi pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Siklus 1

$$\text{Peningkatan} = \frac{\text{NilaiRataRataSiklusI} - \text{NilaiRataRataPr eTes}}{\text{NilaiRataRata Pr eTes}} \times 100\%$$

$$= \frac{74 - 51}{51} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{51} \times 100\%$$

= 45%

Jadi hasil peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan metode permainan simulasi pada siklus 1 adalah 45%.

4) Refleksi.

Dari hasil pelaksanaan tindakan siklus I dapat diketahui bahwa ada peningkatan keaktifan siswa biarpun belum secara maksimal. Akan tetapi perlu adanya revisi pembelajaran dalam upaya terus meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I menggambarkan adanya beberapa kendala dalam penerapan metode permainan simulasi, adapun beberapa kendala tersebut sebagai berikut:

- a. Siswa masih belum terbiasa menggunakan metode permainan simulasi.
- b. Siswa masih menggantungkan pada siswa yang lain, sehingga pembelajaran didominasi oleh siswa yang aktif saja.
- c. Pada saat pembelajaran berlangsung, masih ada beberapa siswa yang bermain sendiri, baik itu bermain hape dan ngobrol sendiri dengan temannya.
- d. Belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak kreatif.
- e. Masih belum tercipta pembelajaran yang efektif edukatif, karena siswa masih dihinggapi rasa takut dan malu dalam mengungkapkan ide dan kreasi mereka.

Untuk menjadikan pembelajaran Akidah Akhlak dengan penerapan metode permainan simulasi lebih bisa bermakna dan mudah maka perlu membiasakan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, berani berpendapat dan berekspresi, tidak takut salah, tidak malu-malu dan tetap menyenangkan. Dari hasil penerapan metode permainan simulasi pada siklus I kurang maksimal dan belum memberikan hasil yang signifikan maka peneliti melanjutkan ke tahap siklus II.

5) Revisi perencanaan.

Menyikapi hasil refleksi di atas maka perlu adanya revisi dan improvisasi, sehingga kekurangan pada siklus sebelumnya tidak terulang pada siklus selanjutnya.

Adapun beberapa bentuk revisi dan improvisasi antara lain:

- a. Memberikan penjelasan tentang metode permainan simulasi secara lebih jelas lagi, seperti tata caranya, manfaatnya, kemudian hasil yang akan didapat bagi para siswa.
- b. Memberi motivasi dengan memberi trik-trik berbicara di depan kelas sehingga tidak takut salah dan lebih berani.
- c. Mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan siklus II, sehingga kekurangan pada siklus I tidak terulangi pada siklus berikutnya.

2. Siklus II.

Siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 19 Maret 2015, dan 24 Maret 2015. Untuk mengantisipasi kekurangan pada siklus I,

maka peneliti benar-benar mempersiapkan pelaksanaan siklus II dengan membuat rencana pada tindakan II, sehingga kesalahan yang terjadi pada siklus I tidak berulang pada siklus II.

a. Rencana Tindakan Siklus II.

Pada siklus II ini peneliti merencanakan melaksanakan metode permainan simulasi seperti pada siklus I dikarenakan pada siklus I kurang memberikan hasil yang signifikan dan optimal. Dengan penerapan metode tersebut diharapkan menjadikan siswa kreatif, mampu menjiwai apa yang diperankan, serta menunjukkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya peneliti melakukan tahap-tahap persiapan untuk penerapan metode pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun beberapa tahap persiapan tersebut sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan kelompok seperti yang sudah dibagi dalam pertemuan sebelumnya.
- b. Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa.
- c. Mempersiapkan dan mencari referensi yang terkait dengan materi pelajaran pada siklus II. Adapun materi yang akan disampaikan pada siklus II adalah:

(1) Materi pokok I.

- b) Menjelaskan pengertian akhlak tercela dan macam macamnya.
- c) Menjelaskan dampak neegatif akhlak tercela.

(2) Materi pokok II.

- a. Menjelaskan hikmah menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menyebutkan macam-macam akhlak tercela beserta dampaknya bagi kehidupan sehari-hari.
- c. Menyiapkan media pembelajaran berupa beberapa simulasi agar siswa semakin tertarik dan lebih semangat dalam belajar.
- d. Membuat rencana pembelajaran.

Adapun rencana pembelajaran dibagi dalam tiga tahap yaitu;apersepsi, kegiatan inti dan penutup.

1. Pembelajaran jam ke 5 dimulai dengan membaca Do'a sampai selesai yang dilakukan bersama-sama antara guru dengan siswa. Apersepsi dilakukan selama kurang lebih 10 menit dengan menanyakan kesiapan siswa dalam menerima materi, mengabsen siswa, menanyakan pembelajaran sebelumnya, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan siswa, mengungkapkan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan indikator yang akan dicapai pada hari ini.
2. Kegiatan inti dilakukan dengan diskusi dimulai dengan berkelompok sesuai dengan kelompok kerja masing-masing. Sama seperti pada pertemuan sebelumnya kelompok kerja dibentuk untuk mempersiapkan segala hal yang digunakan untuk dapat memerankan peran yang akan dilakukan dan diskusi untuk memahami materi yang akan dimainkan dan diperankan. siswa diajak belajar dengan menggunakan metode simulasi

dimana setiap siswa memainkan peran atau mensimulasikan dengan harapan mampu meneladani apa yang telah diharapkan.

3. Melaksanakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan metode simulasi dan memberikan refleksi dengan tujuan merefleksikan nilai nilai yang terkandung pada materi pelajaran untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.

Siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 19 Maret 2015, dan 24 Maret 2015. Pada tindakan siklus II, peneliti masih tetap menggunakan metode yang sama pada siklus I yaitu metode permainan simulasi. Selanjutnya peneliti melakukan tahap-tahap seperti yang telah direncanakan sebelumnya:

1. Mempersiapkan kelompok kerja seperti pada pertemuan sebelumnya.
2. Mencatat semua peristiwa penting pada saat pembelajaran berlangsung pada lembar observasi.
3. Melaksanakan Rencana Pembelajaran.

I. Pertemuan 1.

Pertemuan 1 pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2015, dengan menerapkan metode permainan simulasi, pada pertemuan kali ini permainan simulasi menggunakan media yaitu bebran simulasi agar permainan simulasi dapat lebih menarik.

Adapun indikator pencapaian yang harus dicapai pada pertemuan 1 adalah menjelaskan macam macam akhlak tercela dan dampaknya bagi kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dimulai seperti biasanya yaitu pada jam ke 5, Terlebih dahulu membaca Do'a bersama-sama dengan tartil yang dipandu oleh guru. Dilanjutkan dengan memberi salam kepada siswa bertanda pembelajaran sudah dimulai. Pada tahap apersepsi guru seperti biasanya mengabsen siswa, menanyakan kesiapan, mengungkapkan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian serta metode pembelajaran yang akan digunakan, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan inti, siswa belajar memperdalam indikator pencapaian yaitu menjelaskan macam macam akhlak tercela dan dampaknya bagi kehidupan sehari-hari. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing membahas materi tersebut dan mempersiapkan diri untuk dapat melaksanakan tugas seperti sebelumnya.

Beberapa menit kemudian dilakukanlah permainan simulasi dimana pada pertemuan kali ini juga menggunakan media beberan simulasi. Adapun isi dari kartu-kartu dalam media beberan simulasi pada pertemuan kali ini adalah:

Tanda start merupakan tanda memulai permainan

19) Kartu (Angka Pertanyaan) 19 : Jelaskan pengertian ananiah?

20) Kartu (Angka Pertanyaan) 20 : Sebutkan 1 dampak negative putus asa?

21) Kartu (Angka Pertanyaan) 21 : Jelaskan pengertian Ghadab?

22) Kartu Hukuman angka 22 : Lafalkan surat Al Insyirah dengan keras bersama anggota kelompokmu!

23) Kartu (Angka Pertanyaan) 23 : Ketika kita melihat teman kita yang mendapat rejeki dan timbul perasaan iri maka hal ini termasuk dalam sifat apa? Jelaskan!

24) Kartu (Angka Pertanyaan) 24: Bagaimana cara kita menjauhi sifat sifat tercela dalam kehidupan sehari hari?

25) Kartu Hiburan angka 25 : Nyanyikanlah sebuah lagu religi bersama kelompok anda dengan suara yang merdu dan kompak.

26) Kartu Hukuman angka 26 : Lafalkan dengan lantang surat At Tin bersama anggota kelompokmu!

27) Kartu (Angka Pertanyaan) 27 : Sikap apa yang harus kita ambil ketika melihat teman kita yang bersikap dholim!

Langkah pertama dari permainan ini adalah salah satu siswa dari kelompok pertama mengambil kertas urutan kemudian membukanya, selanjutnya siswa membuka nomor sesuai yang diambilnya dan membaca pertanyaan. Jika

kertas urutan yang diambil adalah hiburan, maka siswa tersebut membuka nomor/angka hiburan dan melaksanakan apa yang diperintahkan.

Setelah membaca pertanyaan, kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan selama kurang lebih 4 menit. Apabila habis waktu yang ditentukan, salah satu atau keseluruhan dari kelompok membacakan hasil diskusi atau melakukan yang diperintahkan dalam pesan didalam kelas. Kelompok lain menjadi juri.

Jika jawaban tersebut benar, maka giliran kelompok yang kedua mengambil kertas urutan. Tetapi jika jawaban salah, maka kelompok yang lain bisa menjawab. Kelompok yang pertama harus melaksanakan hukuman. Jenis hukuman tersebut ada dalam kotak angka hukuman dan kelompok tersebut menyesuaikan angka hukuman yang akan dilaksanakannya sesuai dengan perintah pada pesan atau angka pertama yang dibukanya/kolom pertanyaan. Setelah kelompok pertama melaksanakan hukuman, giliran kelompok kedua mengambil kertas urutan dan seterusnya melakukan seperti kelompok yang pertama.

Guru melakukan penilaian dari keaktifan siswa saat pembelajaran, ketepatan siswa saat memerankan adegan yang dilakukan serta kekompakan dalam kelompok. Sebelum pembelajaran ditutup terlebih dulu guru bertanya kepada siswa terkait metode pembelajaran hari ini, mereka rata-rata menyatakan senang, gembira dan cerita, hal ini dapat dilihat dari raut wajahnya yang penuh semangat. Mereka mengungkapkan rasa suka dengan metode yang telah

diterapkan sehingga mereka mendapatkan apa yang belum mereka ketahui dengan senang tanpa merasa tertekan.

Penutupan dilanjutkan dengan evaluasi pembelajaran dimana siswa dipersilahkan mengungkapkan kembali kesimpulan dari pembahasan yang telah dilaksanakan sebagai evaluasi pembelajaran. Banyak siswa yang berebut mengungkapkan pendapat dengan mengacungkan tangan, dan guru mempersilahkan kepada siswa untuk menarik kesimpulan secara bergantian.

Refleksi dilakukan oleh guru dengan merenungkan kembali bahwasanya semua amal perbuatan kita baik yang buruk maupun yang baik akan mendapat balasan diakhirat kelak, oleh karena itu kita sebagai manusia haruslah mencari bekal sebanyak-banyaknya untuk nanti dibawa ketika bertemu Allah SWT di akhirat.

Penilaian dilakukan dengan cara menilai keaktifan siswa dalam mengungkapkan ide, kebersamaan atau kekompakan dalam berkelompok dan juga kreatifitas dari kelompok.

II. Pertemuan 2.

Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2015 dan peneliti juga masih tetap menggunakan metode permainan simulasi agar siswa bisa semakin aktif dan kreatif. Adapun indikator pencapaian yang harus dicapai pada pertemuan ke 2 adalah menjelaskan macam macam sifat tercela dan dampaknya bagi kehidupan sehari hari.

Pada metode ini tetap dibagi kelompok sama seperti pada pertemuan sebelumnya, dan juga dimulai dengan diskusi kelompok untuk dapat memahami materi pada hari ini. Dan seperti juga pada pertemuan sebelumnya, siswa setelah diskusi selanjutnya dilakukan permainan dengan menggunakan media beberan simulasi seperti pada pertemuan yang sebelumnya.

Sebelum pembelajaran ditutup terlebih dahulu guru memberikan test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Tes dilakukan sekitar 10 menit. Setelah semuanya selesai mengerjakan dilanjutkan dengan salam yang bertanda bahwa pembelajaran telah selesai.

c. Observasi.

Secara garis besar, siklus II mengalami peningkatan sikap dan prestasi yang cukup tinggi. Dapat diamati dari lembar penilaian siswa yang mengalami peningkatan prestasi belajar rata-rata kelas 74 menjadi 87,42 atau mengalami peningkatan sebesar 24,00 % dari siklus sebelumnya.

Jika pada siklus I siswa masih didominasi oleh siswa yang aktif, maka pada siklus II sudah tidak lagi didominasi oleh siswa yang aktif. Kurang lebih 80% siswa berani mengungkapkan ide, tidak lagi merasa takut, secara spontan menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Dari segi partisipasi dengan kelompok sudah lebih baik dari siklus sebelumnya dan siswa sudah dapat dikatakan lebih aktif dalam berdiskusi dan sudah lebih kreatif dalam memainkan perannya.

Dari raut wajah siswa terlihat senang, gembira seperti mereka bermain dalam film. Mereka dapat berekspresi sesuai dengan keinginan mereka serta dengan potensi yang ada dalam diri mereka. Tidak ada lagi ketegangan dalam belajar.

Berikut tabel nilai rata rata siswa kelas VII MTs. Ummul Kahyar pada siklus kedua.

Tabel 3
Nilai rata-rata siswa pada siklus 2

No.	NAMA	L/P	NILAI	KET.
1	Ahmad Habibi	L	80	L
2	Jaka Ridho Abdul Rozak	L	82	L
3	Kepin Ferindo Putra	L	75	L
4	Muhammad Zaky Agus P.	L	79	L
5	Ristian Dwi Aprilino	L	80	L
6	Rizal Saputra	L	80	L
7	Qoris Dhiya'ul Haq	L	85	L
8	Yudit Prasetyo	L	80	L
9	Adella Eka Septiani	P	85	L
10	Desi Rahmawati	P	80	L
11	Hamidatus Sa'diyah	P	85	L
12	Mufidatul Umah	P	80	L
13	Nuha Najibah	P	80	L
14	Tika Wulandari	P	85	L
	Jumlah		1136	
	Rata rata		81	

Adapun Prosentase kenaikan prestasi siswa setelah diterapkan metode permainan simulasi pada siklus II adalah sebagai berikut:

Siklus II

$$\text{Peningkatan} = \frac{\text{NilaiRataRataSiklusI} - \text{NilaiRataRataPr eTes}}{\text{NilaiRataRataPr eTes}} \times 100\%$$

$$= \frac{81 - 51}{51} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{51} \times 100\%$$

$$= 60 \%$$

Jadi hasil peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan metode permainan simulasi pada siklus II adalah 60 %, jadi pada siklus II ini meningkat sekitar 15 % dari siklus I.

d. Refleksi.

Dari hasil observasi siklus II dapat diketahui bahwa adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak. Peningkatan tersebut dapat diamati dari lembar penilaian prestasi belajar siswa dari rata-rata kelas 74 menjadi 81 atau meningkat sebesar 15 %

Melalui pengamatan setiap siklus dapat ditarik benang merah bahwa metode permainan simulasi terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. Pengamatan tersebut dilaksanakan secara bertahap pada lembar observasi prestasi yang menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Dan penerapan metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak adalah dengan menggunakan perencanaan yang seoptimal mungkin dan dengan menggunakan media beberapa simulasi serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa.

Adapun indikator keberhasilan penerapan metode permainan simulasi tersebut sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih semangat, senang, enjoy dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
2. Dengan metode permainan simulasi siswa lebih aktif dengan berani mengungkapkan pendapat atau ide serta dapat berekspresi dengan leluasa ketika bermain simulasi. Dan tidak takut ditertawakan atau disephekan.
3. Adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari kenaikan setiap siklusnya.
4. Dengan meningkatnya keaktifan dan prestasi siswa menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode permainan simulasi.

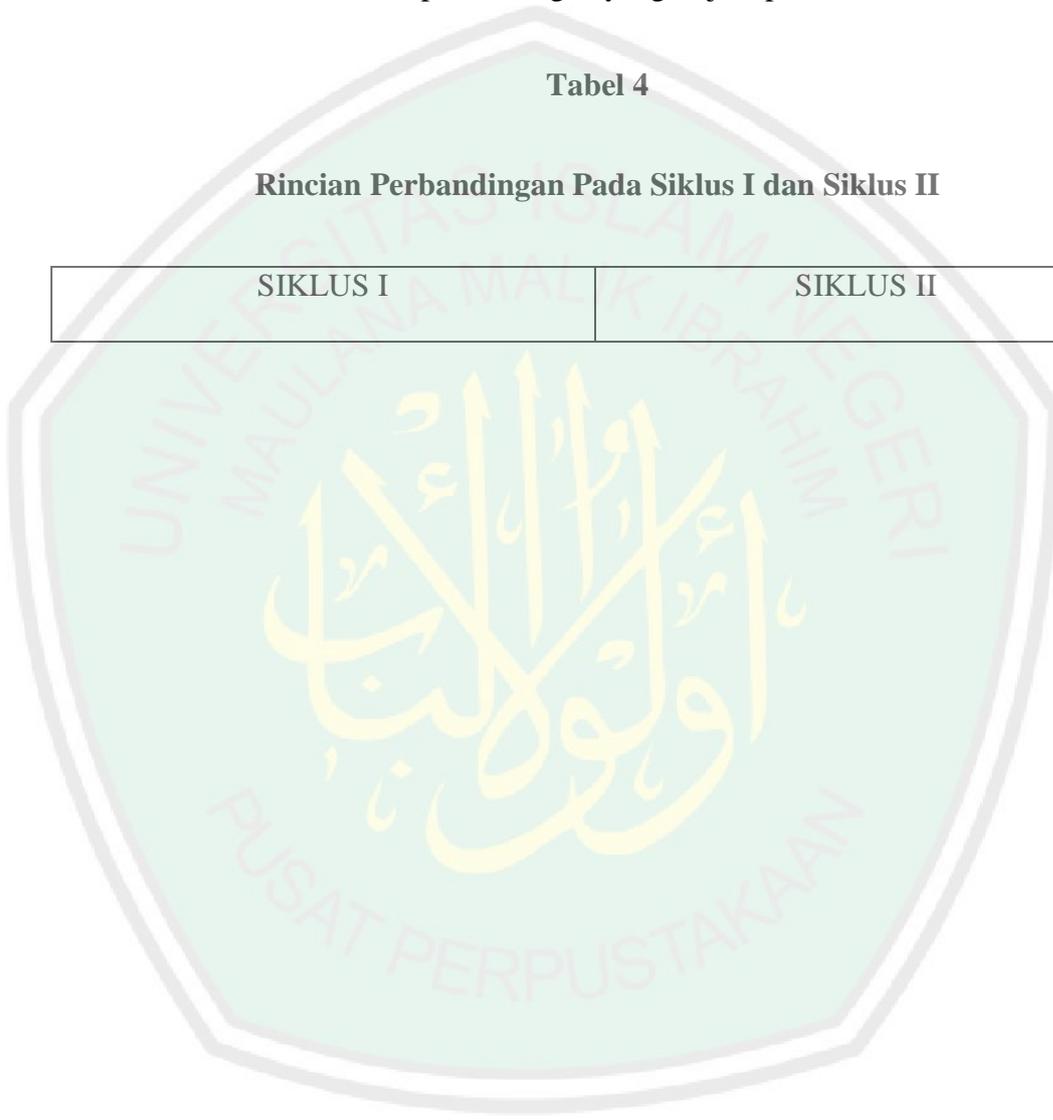
Jadi diketahui bahwa dari refleksi pada siklus kedua sudah memenuhi standar kompetensi belajar kelas VII MTs. Ummul Akhyar, sehingga penelitian ini sudah dianggap cukup baik dan tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Berikut daftar tabel rincian perbandingan yang terjadi pada siklus I dan siklus II:

Tabel 4

Rincian Perbandingan Pada Siklus I dan Siklus II

SIKLUS I	SIKLUS II
----------	-----------



<p>a. Siswa masih belum terbiasa menggunakan metode permainan simulasi.</p> <p>b. Siswa masih menggantung pada siswa yang lain, sehingga pembelajaran didominasi oleh siswa yang aktif saja.</p> <p>c. Pada saat pembelajaran berlangsung, masih ada beberapa siswa yang bermain sendiri, baik itu bermain hape dan ngobrol sendiri dengan temannya.</p> <p>d. Belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak kreatif.</p> <p>e. Masih belum tercipta pembelajaran yang efektif edukatif, karena siswa masih dihindangi rasa takut dan malu dalam mengungkapkan ide dan kreasi mereka.</p>	<p>a. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih semangat, senang, enjoy dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.</p> <p>b. Dengan metode permainan simulasi siswa lebih aktif dengan berani mengungkapkan pendapat atau ide serta dapat berekspresi dengan leluasa ketika bermain simulasi. Dan tidak takut ditertawakan atau disepehkan.</p> <p>c. Adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari kenaikan setiap siklusnya.</p> <p>d. Dengan meningkatnya keaktifan dan prestasi siswa menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode permainan simulasi.</p>
--	--

BAB V

ANALISA PEMBAHASAN

Fokus dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menerapkan metode permainan simulasi pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu dilakukan observasi awal, dan hasilnya adalah proses pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar ternyata masih menggunakan pembelajaran tradisional yaitu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Siklus I, pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan pemeriksaan lapangan dan memberikan pre test dengan metode ceramah dan Tanya jawab. Dimana guru menjelaskan, mendekte didepan kelas sedangkan siswa mendengarkan dan menulis apa yang diperintahkan guru, serta diselingi dengan tanya jawab. Ini dimaksudkan untuk mengukur seberapa paham ketika guru menjelaskan materi.

Melalui pre test, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan metode ceramah dan Tanya jawab ternyata menjadikan siswa kurang antusias atau semangat dalam belajar. Selain itu keaktifan siswa di kelas baik itu bertanya, menjawab, maupun mengeluarkan idea atau gagasan mereka dalam pembelajaran

Akidah Akhlak kurang sekali. Siswa cenderung pasif, kurang berkonsentrasi, takut dalam mengungkapkan pendapat dan bertanya. Hal ini karena metode ceramah hanya mengandalkan keterangan dari guru, sehingga mereka tidak mendapat perhatian yang lebih, sehingga para siswa pun bosan dan bertindak semaunya sendiri.

Selain itu, ketika guru memberikan tugas kepada mereka maupun kesempatan untuk bertanya, para siswa kurang semangat dalam menerimanya maupun mengajukan sebuah pertanyaan. Mereka lebih banyak diam, mendengar dan tidak berkomentar apapun. Mereka hanya mau bertanya setelah mendapatkan instruksi dari guru. Itupun yang bertanya hanya satu sampai dua orang siswa saja. Begitu pula prestasi yang dihasilkan atau dicapai tidak sesuai dengan harapan atau standar. Jadi hasilnya minim sekali dan belum memuaskan.

Pembelajaran yang kurang melibatkan banyak siswa pada kegiatan belajar mengajar akan menimbulkan rasa terpaksa, tertekan, bosan dan malas. Selaras dengan hasil pre test dan pendapat di atas, bahwa metode ceramah mempunyai kelemahan sehingga kurang efektif dalam pembelajaran. Di antara kelemahan yang mencolok dalam metode ceramah ini sedikit sekali memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengembangkan kreatifitasnya, sehingga anak menjadi pasif dalam dalam belajar.

Dari hasil pre test, bahwa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibutuhkan lingkungan belajar yang kondusif, menjadikan siswa lebih berperan aktif tanpa ada rasa takut untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat, tanpa

takut ditertawakan dan disepelihkan, mampu memunculkan kreatifitas, mampu memberi pengalaman baru mengantarkan siswa pada kompetensi yang dicapai serta menjadikan pembelajaran tetap menyenangkan.

Salah satu cara menciptakan lingkungan belajar yang efektif adalah dengan pembelajaran yang menggunakan metode permainan simulasi. Dimana metode permainan simulasi baik untuk kepentingan pengajaran di dasarkan pada pikiran bahwa belajar secara berarti dapat terjadi apabila si belajar menyatu dan akrab dengan lingkungan belajarnya, belajar yang berlangsung dan situasi demikian disebut belajar aktif.¹

Dalam metode permainan simulasi, anak belajar dari pengalaman yang dimiliki dengan lingkungan belajarnya, dan mengintegrasikan apa yang dipelajarinya dengan apa yang sudah ada pada dirinya. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh dengan cara demikian akan lebih dapat meresap dan terus mengalir seperti sungai yaitu menemukan hal-hal baru yang mengkombinasikan dengan yang lama.²

Menyikapi hasil pre test pada pertemuan selanjutnya peneliti menerapkan pembelajaran dengan metode permainan simulasi. Dengan metode ini diharapkan siswa mempunyai semangat dan antusias yang tinggi, mampu berperan aktif untuk mengekspresikan gagasannya, memecahkan masalah, memusatkan perhatian pada kelompok dan mempunyai prestasi yang baik pula.

¹ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam...* hlm. 142

² H. Zuhairini, dkk, *Metodik Khusus Pendidikan Agama...* hlm 116

Penerapan permainan simulasi dapat menjadikan siswa lebih bersemangat yang ditunjukkan dengan roman muka cukup ceria pada saat permainan dimulai, saling berperan menyelesaikan tugas, bekerjasama, saling membutuhkan, bertukar pikiran untuk memecahkan masalah.

Pada pertemuan pertama penerapan metode permainan simulasi masih kurang efektif, siswa masih pasif, sebagian besar masih takut mengungkapkan pendapat, hal ini disebabkan siswa masih belum terlatih dan terbiasa dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

Menanggapi kegagalan pada pertemuan 1, pada pertemuan 2 peneliti tetap menerapkan metode permainan simulasi. Hal ini diupayakan untuk melatih, membiasakan dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengungkapkan ide, lebih menantang sehingga menimbulkan persaingan sehat untuk meningkatkan keberanian siswa, Agar mempunyai motivasi yang tinggi yaitu dengan cara harus semangat dan antusias dalam mengekspresikan ide-ide dan mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi.

Penerapan metode permainan simulasi ditekankan pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai dengan obyek yang diperankan, pada titik akhirnya diharapkan siswa mampu untuk mendapatkan kecakapan bersikap dan bertindak sesuai dengan situasi sebenarnya.³

³ Arief Armai, 2002, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam..* hlm.182

Pada pertemuan ke 2, pembelajaran dengan metode permainan simulasi ini menjadikan siswa mulai aktif, antusias bertanya dan menjawab serta lebih semangat dalam mengekspresikan ide-ide mereka ketika bermain simulasi.

Hasil observasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa walaupun masih belum memuaskan. Peningkatan tersebut dapat diamati pada lembar observasi keaktifan dari rata-rata kelas 51 menjadi 74 atau meningkat sebesar 45% dan dari siklus I ke siklus II meningkat dari nilai rata rata 74 menjadi 81 atau meningkat sebanyak 60% dan meningkat 15% dari siklus I.

Dari penerapan metode tersebut tampak dari wajah mereka yang ceria dan lebih bersemangat dalam belajar. Siswa mampu berperan aktif, baik dalam diskusi maupun dalam proses permainan simulasi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan simulasi lebih bisa menarik siswa dengan menggunakan media bebaran simulasi. Media bebaran simulai memuat pesan maupun gambar yang sesuai dengan topik permainan yang digunakan untuk menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.⁴

Pada pertemuan kali ini, lingkungan belajar yang efektif sudah nampak pada hasil penyelidikannya yang cukup menarik. Dimana siswa sudah mulai aktif dalam menyumbangkan kreatifitasnya dan lebih semangat. Walaupun masih ada siswa yang sulit dikondisikan yakni masih clometan dan lain sebgainya namun itu tak mengurangi semangat pengajar untuk lebih giat memberikan motivasi dalam

⁴ Munjin Ahmad Nasih dan Lilik Nur Kholidah, 2009, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam..* hlm.145

belajar. Hal ini sesuai dengan konsep bahwa penerapan metode permainan simulasi berguna untuk memperkenalkan konsep-konsep dan menanamkan pengertian tentang sesuatu hal juga mempunyai kekuatan untuk membangkitkan minat dan perhatian anak.⁵

Secara umum hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak. Melalui observasi pada siklus II tampak adanya rasa ingin tahu yang cukup besar, yang ditunjukkan dengan lebih banyaknya siswa yang membawa referensi tambahan dibandingkan siklus sebelumnya, aktif berkelompok, aktif mengungkapkan pendapat dan bertanya ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu mereka juga semakin kreatif dalam memerankan setiap adegan dan lebih semangat. Sekitar 80% siswa lebih berani dalam mengungkapkan pendapat dan gagasan yang cemerlang, serta disiplin dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berikut beberapa pendapat dari siswa dan guru pamong yang ikut andil dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1. Peneliti: Bagaimana menurutmu tentang metode permainan simulasi ini?

Siswa (Habib): Pak, metode ini mudah dan menyenangkan saya menjadi semangat dalam belajar dan tidak mengantuk. Dan metode ini saya suka pak karena bisa sambil ketawa-ketawa bersama teman-teman.

2. Peneliti: apakah kamu senang ketika proses belajar mengajar menggunakan metode ini? Siswi (Adella): Nggeh pak, saya jadi tidak

⁵ *Ibid.*, hlm. 140.

bosan dalam belajar, terus juga tidak mengantuk lagi, soalnya kan pelajaran ini di ajarkan di jam terakhir pak, jadi biasanya semua pada mengantuk.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII, serta pengamatan langsung dalam proses. Peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan Metode permainan simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dikuatkan dengan pernyataan Bapak Tekad Gayoh P. selaku guru pamong pelajaran akidah akhlak, yakni :

“Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan simulasi seperti ini sudah baik. Hampir tidak ada siswa yang sibuk sendiri dan saya juga ingin menggunakan metode ini, supaya pembelajaran tidak membosankan”⁶

Pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan metode permainan simulasi sudah peneliti anggap berhasil, walaupun masih ada beberapa hal yang mengurangi ketenangan kelas seperti siswa celometan. Beberapa masalah tersebut tidak menjadi kendala dalam proses belajar mengajar akidah akhlak di MTs Ummul Akhyar sawo campurdarat tulungagung, karena peneliti sudah mampu mengkondisikan kelas dengan lebih baik.

Berdasarkan data empiris dan analisis dapat diambil kesimpulan yakni :

Pertama, proses pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang

⁶ Wawancara, dengan Pak Tekad selaku Guru A. Akhlak, pada tanggal 26 Maret 2015 di Ruang Guru.

masih termasuk dalam pembelajaran yang tradisional. Yang mana keaktifan dan prestasi siswa sedikit dibawah standar.

Kedua, Standar keberhasilan yang dimiliki oleh Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar adalah 65 sedangkan berdasarkan hasil pre test yang masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab menunjukkan prestasi belajar rata-rata 51. Bentuk permainan simulasi yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah ibtdaiyah ummul akhyar dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan juga dengan menggunakan media beberan simulasi sebagai media pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Ketiga, peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan metode permainan simulasi terlihat cukup baik hal ini terbukti dari yang mulanya rata-rata kelas 74 menjadi 81 dan juga aktifitas siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak meningkat melalui metode permainan simulasi ini.

Adapun indikator keberhasilan penerapan metode permainan simulasi antara lain:

1. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih semangat, senang, dan tidak merasa bosan dan letih saat pembelajaran berlangsung dan menyelesaikan tugas tepat waktu karena dikerjakan bersama-sama.
2. Siswa tidak lagi takut dalam mengungkapkan pendapat, dan lebih kreatif.

3. Adanya peningkatan keaktifan dan prestasi siswa yang dapat dilihat dari kenaikan setiap siklusnya. Hal ini juga menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat ditingkatkan melalui metode permainan simulasi.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode permainan simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada kelas VII MTs. Ummul Akhyar sawo. Hal tersebut diketahui dari hasil penelitian berupa nilai yang didapat pada siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menyiapkan metode permainan simulasi dan membuat rencana proses pembelajaran, serta berkonsultasi disetiap kali pertemuan dengan guru pamong, memberikan manfaat yang besar terhadap pelaksanaan pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode permainan simulasi dapat terlaksana dengan baik. Awalnya pada siklus I, siswa masih belum menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan metode permainan simulasi. Hal ini dikarenakan siswa masih malu untuk mengeksplorasi diri mereka sendiri. Pada siklus II, peneliti menambahkan beberapa variasi dalam menyampaikan metode permainan simulasi sehingga siswa mulai menunjukkan sikap antusias, aktif, memperhatikan dan senang.
3. Evaluasi penggunaan metode permainan simulasi pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar

meningkat dan terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar. Hasil observasi lapangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dari pre test ke siklus I sebesar 45 %, dan siklus II sebanyak 60 % dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15 %.

B. Saran-saran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak:

1. Tenaga pengajar, diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan simulasi yang dapat menarik siswa untuk lebih semangat, aktif serta dapat menimbulkan minat siswa dan pada gilirannya dapat meningkatkan sikap dan prestasi yang diharapkan.
2. Siswa, khususnya kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Ummul Akhyar diharapkan lebih meningkatkan aktifitasnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak agar memiliki keteladanan Akidah dan keagungan moral.
3. Lembaga pendidikan dan pihak yang berwenang diharapkan mampu merealisasikan metode permainan simulasi, karena berdasarkan hasil penelitian, metode ini terbukti berhasil meningkatkan aktifitas siswa sehingga prestasi belajar siswa juga dapat meningkat.
4. Dari hasil penelitian ini, perlu diadakan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan desain penelitian kualitatif sehingga dapat diperoleh

pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan metode permainan simulasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap pelajaran Akidah Akhlak. Dan perlu juga dikembangkan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh metode permainan simulasi terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak dengan desain eksperimen sehingga diperoleh data lebih valid dan reliabel.



DAFTAR PUSTAKA

- AM Sardiman, 1990, *interaksi dan motivasi belajar mengajar*, Jakarta ; Rajawalipress.
- Al Qur'an dan Terjemahnya, 2007, Saudi Arabia: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an.
- Anwar Desy, 2003, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Amelia
- Arief Romli, *Kuliah Pendidikan Agama Islam*, Surabaya: IKIP Surabaya.
- Arikunto Suharsimi, 2002, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan praktek*, Jakarta: Rineka cipta.
- AR Zaharuddin, dan Hasanuddin Sinaga, 2004, *Pengantar Studi Akhlak*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief Armai, 2002, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Press.
- Bahri Syaiful Djamarah, 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Offset Printing.
- Daradjat Zakiyah, dkk. 1996, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Daien Amier Indrakusuma, 2000, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Departemen Agama RI, 2004, *Pedoman Khusus Aqidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam.
- Echols dan Shadily, 2007, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, Jakarta: Pustaka Amani
- F.X Soedarsono, 2001, *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, Departemen Pendidikan Nasional.

- Hasan Mas'ud Abdul Qohar, 1983, *Kamus Ilmu Populer*, Jakarta: Bintang Pelajar.
- Hamalik Oemar, 2000, *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, Bandung: Tarsito.
- Ilyas Yuhonar, 1992, *Kuliah Aqidah Islam*, Yogyakarta: LPPI.
- J. Moleong Lexy, 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda karya.
- Munjin Ahmad Nasih dan Lilik Nur Kholidah, 2009, *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Refika Aditama.
- Muhaimin, 2004, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin dan Abdul Ghofur, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Citra Media.
- Mulyasa, 2003, *Kurikulum Brbasis Kompetensi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdin Muslim, dkk. 1993, *Moral Dan Kognisi Islam*, Bandung: Alfabeta.
- Ramayulis, 2005, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis, 2001, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Sudjana Nana, 2009, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana Nana, 2001, *Cara Siswa Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* Bandung: Sinar Baru.
- Sumiati dan Asra, 2008, *Metode Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Usman M. Basyiruddin, 2002, *Metodologi Pembelajaran Islam*, Jakarta: Ciputat Pers.

