

Pengaruh Permainan Truth Or Dare Dalam Pembelajaran PAI Di Kelas VII & VIII SMPN 1 Bukittinggi

Ahmad Rijal Sabili

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Fenny Ayu Monia

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Zulkifli Zulkifli

SMPN 1 Bukittinggi

Korespondensi penulis: krosmoto@gmail.com

Abstract: This Field Experience Practice (PPL) aims to gain experience related to teacher studies, in order to fulfill one of the subjects of the Islamic Religious Education Bachelor's program at the State Islamic University of Sjech Djamil Djambek Bukittinggi and provide students with knowledge and even experience in the world of education. Regarding an educational process which was implemented at SMP 01 BUKITTINGGI as an effort to increase learning in terms of students' interest in participating in the learning process, so in this case the time ranges more or less between 28 August - 01 November 2023 which followed the independent curriculum-based learning process at SMP 01 BUKITTINGGI. In implementation The educational program carried out in grades 7 and 8 uses the truth or dare game learning system within the scope of Islamic Religious Education. The implementation starts from the approach, explanation of material, direction and implementation of the learning system which is carried out in accordance with the truth or dare system that has been designed. Field Experience Practice (PPL) is carried out at SMP 01 BUKITTINGGI which is located at Jl. Sudirman, Kota Bukittinggi, Prov. West Sumatra. In its application, results are obtained in the development of learning that has variety and innovation and allows students to increase their focus and increase their intellectual value in learning.

Keywords: Learning, Instructional Media, Truth or Dare

Abstrak: Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) ini bertujuan untuk mendapatkan pengalaman yang berhubungan dengan studi keguruan, guna memenuhi salah satu mata kuliah program S1 Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sjech Djamil Djambek Bukittinggi dan memberikan mahasiswa ilmu pengetahuan bahkan pengalaman di dunia pendidikan. Mengenai suatu proses pendidikan yang dilaksanakan di SMP01 BUKITTINGGI sebagai upaya peningkatan pembelajaran dalam segi minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka dalam hal ini dengan waktu yang lebih kurang berkisar antara tanggal 28 Agustus – 01 November 2023 yang mengikuti proses pembelajaran berbasis kurikulum merdeka di SMP 01 BUKITTINGGI. Dalam pelaksanaan program pendidikan yang dilakukan, di kelas 7 dan 8 dengan sistem pembelajaran game truth or dare dalam ruang lingkup Pendidikan Agama Islam Penerapan yang dilakukan mulai dari pendekatan, penjabaran materi, pengarahan serta penerapan sistem pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sistem truth or dare yang telah dirancang. Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan DI SMP 01 BUKITTINGGI yang beralamat di Jl. Sudirman, Kota Bukittinggi, Prov. Sumatera Barat. Pada penerapannya didapatkan hasil pada perkembangan pembelajaran yang memiliki variasi dan inovasi serta membuat peserta didik dapat meningkatkan fokus dan meningkatkan nilai intelektualnya dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran, Media Pembelajaran, Truth or Dare

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin canggih sudah menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun di balik itu menjadi tuntutan besar bagi para guru untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat

penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media di dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Jadi media pembelajaran adalah salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik. Media pembelajaran yang diterapkan juga bisa tergantung oleh kesesuaian kita sebagai guru dalam memberikan variasi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan didapatkan terutama pada peningkatan nilai kognitif peserta didik. Belajar adalah usaha untuk menguasai sesuatu yang baru. Definisi di atas meniscayakan bahwa guru harus dapat memberi hal yang baru bagi siswanya. Pendidikan karakter di sini mempunyai tujuan jelas dalam pembentukan karakter siswa serta membutuhkan metode yang tepat untuk mengajarnya.

Dalam suatu lembaga pendidikan yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran yaitu rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran yang baik akan menunjang belajar efektif. Pelaksanaan pembelajaran cenderung mengalami kendala pada proses pelaksanaannya. Salah satu kendala belajar siswa yaitu jarangya pemanfaatan media dalam belajar. Proses belajar siswa cenderung terpaku pada system Pembelajaran yang baku. Proses belajar sebenarnya bisa juga menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa. Belajar yang menyenangkan bisa memanfaatkan media pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan berbagai macam alat dan bahan yang ada di sekitar lingkungan.

Belajar yang menyenangkan bisa juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik segala perhatian peserta didik dengan bermacam-macam metode pembelajaran yang dipakai oleh pendidik, sehingga peserta didik bisa betah dan tidak merasa jenuh ataupun bosan selama pembelajaran itu berlangsung. Dengan kata lain, belajar yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang di dalamnya ada suasana kebahagiaan dan mengesankan dan menarik perhatian serta minat para peserta didik untuk berpartisipasi berperan aktif, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan optimal dan tujuannya tercapai secara maksimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah gaya mengajar guru proses mengajar pada dasarnya merupakan perilaku anak seama ia belajar. Keberhasilan belajar

mengajar dari segi guru dapat dilihat dari ketetapan guru dan memiliki gaya mengajar yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menggairahkan, menyenangkan dan menggembirakan yang pada gilirannya membuat peserta didik mudah dan dapat memahami pelajaran yang diberikan guru. Didalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. dalam kegiatan proses mengajar, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama. Seperti misalnya dalam pemilihan metode dalam proses menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh dengan media pembelajaran apa yang akan kita gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang bersangkutan.

Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaran pun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tetapi masih aja ada yang mengabaikan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan mengajar. Alasan seperti sulitnya mendapatkan media yang akan digunakan, tidak cukupnya waktu untuk membuat media pembelajaran, tidak adanya biaya, dll. Penggunaan media pembelajaran pun memiliki karakteristik tersendiri seperti salah satunya adalah relatif murah. Pembuatan media pembelajaran harus memikirkan juga berapa budget yang kita miliki untuk membuat media pembelajaran tersebut agar media tersebut sesuai seperti yang kita ekspektasikan

Fokus penelitian memuat rincian pertanyaan tentang cakupan atau topik- topik yang akan diungkap atau digali dalam penelitian. Fokus penelitian merupakan garis besar dari pengamatan penelitian, sehingga observasi dan analisa hasil penelitian lebih terarah. Oleh sebab itu, digunakanlah indikator- indikator agar tidak terjadi pembahasan yang terlalu luas dan pada akhirnya tidak sesuai dengan apa yang menjadi judul penelitian. Fokus penelitian ini mengacu kepada proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan materi yang akan diajarkan guna sebagai peningkatan minat belajar peserta didik, yang dapat kita rangkup pada penerapan Truth or Dare (jujur atau tantangan) Pada pembelajaran PAI dengan target:

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI
2. Menghilangkan kebosanan pada saat belajar PAI
3. Meningkatkan kreativitas guru dalam memberi pelajaran PAI
4. Meningkatkan nilai kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI

5. Mengubah cara penyampaian materi yang membosankan dari pendidik
6. Pengembangan media pembelajaran dengan mengikuti zaman
7. Memancing fokus belajar peserta didik
8. Mengajak anak belajar sambil berm

Mengenai hal ini, yang menjadi titik fokus pada penelitian yakni mengacu kepada upaya peningkatan inovasi dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang mana yang mengandalkan pengukuran objektif dan analisis matematis (statistik) terhadap sampel data yang diperoleh melalui kuesioner jejak pendapat, tes atau instrumen penelitian lainnya untuk membuktikan atau menguji hipotesis atau dugaan sementara yang diajukan dalam penelitian untuk memperkuat pernyataan ini penelitian kuantitatif menurut Sugiyono th.2018 hl.14 adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau mengandalkan empirisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak atau random pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian objektif dan analisis data bersifat jumlah atau banyaknya kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan filsafat positifisme adalah filsafat yang mengandalkan empirisme atau penemuan dan pengamatan yang telah teralami atau nyata bukan sekedar asumsi atau logika. Artinya, dalam penelitian kuantitatif, data konkret berupa angka atau tepatnya statistik menjadi penentu nomor 1 dalam membuktikan asumsinya, bukan sekedar logika yang rasional

Penelitian kuantitatif berlandaskan filsafat positivisme yang harus memiliki dua kriteria penting, yakni kriteria eksplanatori dan prediktif. Eksplanatori berarti penelitian harus dapat menjelaskan keterkaitan dua buah atau lebih fenomena dalam bentuk hubungan, perbedaan, pengaruh, maupun menjelaskan sampel penelitian terhadap populasinya. Prediktif berarti hasil penelitian harus memiliki daya ramal tinggi yang mampu memprediksikan suatu fenomena yang akan terjadi.

Berdasarkan kriteria di atas, maka kita juga dapat menarik bahwa penelitian kuantitatif harus pula memiliki karakter ilmu pengetahuan yang memiliki beberapa sifat-sifat di bawah ini.

1. Objektif, maksudnya teori-teori mengenai semesta haruslah menjelaskan apa adanya dan tidak dapat dipengaruhi oleh apa pun sifatnya harus bebas nilai (asumsi penilaian orang lain).

2. Fenomenalis, bukan fenomena, melainkan berasal dari bahasa Yunani yang berarti “yang terlihat”. Artinya kajian penelitian hanya berbicara mengenai sesuatu yang dapat diamati, yang dapat dirasakan, dan dapat dilihat karena adanya data.
3. Reduksionis, berarti data yang ditemukan melalui penelitian harus dapat direduksi menjadi fakta-fakta yang jelas, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pengambilan keputusan.
4. Naturalis, artinya sesuatu yang diteliti harus serupa dengan objek alam semesta yang bergerak secara mekanis dan tetap berdasarkan hukum-hukum tertentu. Hanya sesuatu yang dapat diulang berkali-kali kapan pun dan oleh siapa pun tetap memiliki hasil yang sama (Sanjaya, 2015, hlm. 35).

Setelah menjabarkan hal-hal yang melatarbelakangi penelitian, teori-teori yang telah mengukuhkan penelitian, dan metode penelitian yang digunakan, maka pada bab ini dipaparkan mengenai hasil dari penelitian. Hasil penelitian akan dijabarkan berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi. Pembahasan dalam bab ini didapat melalui hasil pengumpulan data melalui studi dokumentasi, observasi, wawancara terhadap informan yang dibutuhkan dalam penelitian, serta diskusi yang terfokuskan terhadap masalah yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jujur atau tantangan adalah permainan yang pada umumnya bersifat verbal dan membutuhkan dua pemain atau lebih. Pemain diberikan pilihan antara menjawab pertanyaan dengan jujur atau melakukan "tantangan". Sedangkan dalam pembelajaran membutuhkan sebuah inovasi terbaru untuk mengangkat pelajaran tersebut yaitu dengan melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran dan oleh karena itu penulis mengangkat sebuah tema truth order dalam pembelajaran agama dengan alasan sebuah inovasi yang jarang dilakukan oleh guru-guru atau penyalur pembelajaran tentang keagamaan dan di sini penulis membahas hal ini karena cukup menarik sebab truth order yang selama ini dijadikan sebuah permainan dalam khalayak ramai dikaitkan dengan pembelajaran keagamaan

Penulis mengangkat hal ini dikarenakan pada siswa atau peserta didik di era modern saat ini sangat membutuhkan daya tarik terbaru bagaimana agar peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran keagamaan ini menjadi sebuah problema yang baru di lingkungan pendidikan oleh karena itu penulis melakukan hal ini dan membahas hal ini untuk menyelesaikan problem dalam penyampaian pembelajaran keagamaan ini

Di sini untuk teknis Bagaimana seorang pendidik melakukan inovasi belajar dengan truth or dare Yaitu dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran lalu melanjutkannya dengan teknik penyampaian truth order yang mana pendidik nantinya akan memaparkan secara singkat tentang materi keagamaan dan setelah dipaparkan kepada siswa atau peserta didik

diminta kepada pendidik untuk membagi jumlah peserta didik tersebut menjadi dua kelompok lalu pendidik memberikan sebuah pertanyaan atau tantangan di awal permainan yaitu truth order dengan contoh menguji kefokusannya peserta didik seperti melakukan ice breaking dengan tujuan mencari kelompok mana yang akan lebih dahulu melakukan truth order jika sudah ditemukan barulah pendidik melemparkan pertanyaan dengan menyampaikan truck order yang berarti kejujuran atau tantangan yang harus dijawab secara berkelompok yang dimaksud dengan kejujuran dalam pembelajaran keagamaan harus berkaitan dengan tema pembelajaran agama Islam dan setelah itu berkelompok harus menjawab hal tersebut untuk mengetahui benar atau salahnya akan dijawab oleh kelompok berikutnya jika itu salah maka mereka akan diberikan tantangan seperti menuliskan sesuatu hadis ataukah surah yang berkaitan dengan agama Islam menggunakan bahasa Arab dan begitu juga sebaliknya dengan kelompok berikutnya kegiatan ini sudah pernah dilakukan oleh penulis dan cukup menarik dan sangat berefek kepada kefokusannya dan penyampaian pembelajaran agama Islam kepada siswa. Untuk itu penulis membuat artikel ini agar dapat meningkatkan kualitas serta wawasan pendidik untuk menyampaikan ilmu atau pembelajaran kepada peserta didik dengan inovasi terbaru karena banyaknya perubahan peserta didik di era modern ini seperti sangat cuek dalam pembelajaran keagamaan dan begitu juga dengan sangat tidak diperhatikan yang namanya tentang keagamaan di SMP01 BUKITTINGGI

Untuk tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat sistem pembelajaran berbasis TRUTH OR DARE (KEJUJURAN ATAU TANTANGAN) pada pembelajaran PAI, untuk pengumpulan data dan melakukan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk mengetahui perkembangan minat belajar peserta didik dengan pengembangan menggunakan sistem pembelajaran TRUTH OR DARE, agar observasi serta pengumpulan data lebih sistematis dan terarah, maka peneliti melakukan analisis dengan menggunakan tahapan-tahapan dalam melakukan observasi, dimana tahapan observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengabdikan dalam beberapa waktu di SMP 01 BUKITTINGGI
2. Memasuki ke kelas 7&8 untuk pembelajaran PAI di SMP 01 BUKITTINGGI
3. Melihat minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran PAI
4. Mengetahui tujuan penerapan TRUTH OR DARE dalam pembelajaran PAI
5. Mengetahui Partisipasi dari peserta didik dalam penerapan game TRUTH OR DARE
6. Mengetahui Manfaat penerapan Game TRUTH OR DARE pada pembelajaran PAI

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis data dengan cara seperti dibawah ini Analisis data yang digunakan yaitu :

1. Adjective penyampaian teori-teori mengenai pembelajaran PAI sudah diperbincangkan dengan guru tetap yang berada di SMP 1 Negeri Bukittinggi dan menanyakan asumsi dari pendidik yang menetap di sekolah tersebut
2. Fenomenalis yaitu dengan melihat keadaan yang terjadi SMP 1 Negeri Bukittinggi dan mengamati yang dapat dirasakan karena adanya hal yang nyata seperti kekurangannya minat dalam pembelajaran PAI dan daya tarik untuk belajar PAI di SMP 1
3. Reduksionis fakta yang ditemukan di SMP 1 Bukittinggi yaitu kurangnya fokus dalam pembelajaran PAI dan kurang tertariknya perhatian peserta didik kepada pembelajaran PAI di SMP 1 Negeri Bukittinggi
4. Naturalis penelitian ini bertujuan yaitu untuk memperkuat kemauan dan daya tarik siswa atau peserta didik ke pembelajaran PAI sehingga siswa dapat merubah perspektifnya terhadap pembelajaran PAI yang awalnya kurang ketertarikan dengan pembelajaran PAI di SMP 1 Negeri Bukittinggi

Dapat disimpulkan dari tujuan dikembangkannya truth order ini yaitu mengangkat Bagaimana daya tarik siswa terhadap pembelajaran PAI di SMP 1 Negeri Bukittinggi menjadi lebih baik dan lebih terarah ketika dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran tersebut dan hal ini juga menjadi sebuah inovasi pembelajaran baru bagi guru yang tetap di sekolah tersebut oleh karena itu penulis bertujuan untuk mempermudah guru tetap dan juga seluruh siswa untuk lebih fokus kepada pembelajaran PAI di SMP 1 Negeri Bukittinggi hal tersebut menjadi gangguan dikarenakan perubahan zaman yang era modern sehingga membutuhkan inovasi baru dalam penyampaian media dan model pembelajaran yang lebih tepat hal ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adapun kesimpulannya yaitu bahwa daya tarik siswa terhadap pembelajaran PAI di SMP 1 Negeri Bukittinggi menjadi lebih baik dan lebih terarah ketika dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran tersebut dan hal ini juga menjadi sebuah inovasi pembelajaran baru bagi guru yang tetap di sekolah tersebut oleh karena itu penulis bertujuan untuk mempermudah guru tetap dan juga seluruh siswa untuk lebih fokus kepada pembelajaran PAI di SMPN 1 Bukittinggi.

DAFTAR REFERENSI

Ary, D., Jacobs, L.C., & Razavieh, A. (1976). Pengantar Penelitian Pendidikan (F. Arief, Trans.). Surabaya: Usaha Nasional.

Sanjaya. 2015. Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia