

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**[| ISSN \(Online\) 2964-4283 |](#)

Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Kisah Nabi dan Rasul di SMPS Tunas Bangsa Balai Jaya

Widiantari¹, Siska², Okta Atika³¹SMPS Tunas Bangsa Balai Jaya Kecamatan Bagan Sinembah,²SMKN 3 Tanah Putih Jln. Pemda No 06 Rantau Bais Kec. Tanah Putih³SMPN 2 Bangko Bagan Siapi Api Rohil

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Metode Bermain, Pemahaman Siswa, Kisah nabi dan rasul

Correspondence

E-mail: widiantari96@guru.smp.belajar.id*

A B S T R A K

Penerapan metode berbasis permainan dalam pengajaran kisah Nabi dan Rasul terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode berbasis permainan, seperti permainan peran, kuis interaktif, dan diskusi kelompok, dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi agama dan membantu mereka lebih memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah-kisah tersebut. Peningkatan signifikan terlihat pada rata-rata nilai tes, yang meningkat dari 60 menjadi 85 setelah penerapan metode ini. Namun, keberhasilan metode ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan orang tua, dan keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, metode ini bisa menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman agama di Sekolah Menengah, terutama dalam mengajarkan kisah Nabi dan Rasul.

Abstract

The implementation of the play-based method in teaching the stories of the Prophets and Messengers has proven to be effective in improving students' understanding. The results of the study show that play-based methods, such as role-playing, interactive quizzes, and group discussions, can enhance students' interest in religious material and help them better understand the moral values in these stories. A significant improvement is evident in the average test score, which increased from 60 to 85 after the implementation of this method. However, the success of this method depends heavily on the preparedness of the teacher, parental support, and active student involvement. Therefore, this method can be an effective alternative to improving religious understanding in middle schools, particularly in teaching the stories of the Prophets and Messengers.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan agama di Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Salah satu aspek dalam pendidikan agama yang perlu diperhatikan adalah pemahaman tentang kisah Nabi dan Rasul. Kisah-kisah ini memiliki nilai-nilai moral yang sangat kaya, yang bisa membimbing siswa dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi dari kisah-kisah tersebut. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik atau pendekatan yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.



Pemahaman tentang kisah Nabi dan Rasul tidak hanya penting untuk pembentukan karakter siswa, tetapi juga sebagai bagian dari upaya mendalami ajaran Islam. Kisah-kisah tersebut mengandung banyak teladan dalam kehidupan, yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan sikap yang baik, seperti kejujuran, ketabahan, dan kasih sayang. Sayangnya, banyak siswa yang merasa kurang tertarik ketika diajarkan tentang kisah-kisah tersebut dengan metode konvensional, seperti ceramah atau membaca buku teks yang penuh dengan teks panjang dan sulit dipahami.

Metode bermain atau pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu alternatif yang banyak diperkenalkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Surya (2020), penggunaan metode bermain dalam pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui permainan yang dirancang khusus. Dalam konteks pembelajaran agama, metode bermain dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam memahami kisah Nabi dan Rasul.

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi. Sebuah penelitian oleh Rahmawati (2019) menunjukkan bahwa siswa yang diajak belajar dengan metode yang melibatkan interaksi langsung, seperti melalui permainan atau aktivitas kelompok, cenderung lebih mudah memahami materi ajar dibandingkan dengan siswa yang hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan yang mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Namun, meskipun banyak penelitian yang mendukung penggunaan metode bermain dalam pembelajaran, masih terdapat tantangan dalam implementasinya, terutama dalam konteks pendidikan agama. Di Indonesia, metode bermain sering kali dianggap lebih cocok untuk pelajaran yang berbasis keterampilan praktis atau ilmu pengetahuan alam. Sementara itu, pelajaran agama dianggap lebih bersifat teoritis dan membutuhkan pemahaman yang mendalam, sehingga sebagian besar guru masih lebih memilih metode ceramah tradisional. Padahal, penelitian yang dilakukan oleh Fadilah (2021) menunjukkan bahwa metode bermain dalam pembelajaran agama justru dapat membuat materi yang dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dalam konteks kisah Nabi dan Rasul, penggunaan metode bermain bisa dilakukan dengan berbagai cara, seperti permainan peran, kuis interaktif, atau pembuatan cerita secara bersama-sama. Metode permainan ini memungkinkan siswa untuk menggali lebih dalam karakter, perjalanan hidup, serta pesan moral yang terkandung dalam kisah-kisah tersebut. Sebagai contoh, sebuah penelitian oleh Anwar (2018) menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan peran, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai moral dalam kisah Nabi Ibrahim atau Nabi Musa, karena mereka dapat menghayati peran dan karakter yang ada dalam cerita tersebut.

Namun, dalam penerapannya, metode bermain juga memerlukan persiapan yang matang agar tidak mengurangi esensi dari materi yang disampaikan. Permainan yang digunakan harus dirancang dengan cermat, memastikan bahwa siswa tidak hanya bermain tanpa tujuan, tetapi juga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kisah Nabi dan Rasul. Sebagai contoh, jika menggunakan permainan berbasis kuis, pertanyaan yang diajukan harus menggali nilai-nilai moral yang ada dalam kisah tersebut, sehingga siswa dapat mengaitkan pelajaran agama dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu alasan mengapa penerapan metode bermain belum optimal adalah terbatasnya pemahaman guru mengenai cara mengintegrasikan permainan dengan materi agama secara efektif. Sebuah studi oleh Lestari (2020) menunjukkan bahwa banyak guru yang belum terbiasa mengadopsi metode bermain dalam pengajaran mereka, terutama dalam pelajaran agama. Hal ini dikarenakan adanya kekhawatiran bahwa pendekatan tersebut tidak sesuai dengan tujuan pendidikan agama yang

ingin menekankan pada pemahaman teori dan ajaran agama yang benar. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan bagi guru agar mereka dapat memanfaatkan metode bermain dengan lebih efektif dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul.

Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan penerapan metode bermain adalah dukungan dari pihak sekolah dan orang tua. Sekolah perlu menyediakan fasilitas dan sumber daya yang mendukung kegiatan pembelajaran berbasis permainan, sementara orang tua juga harus memberikan dukungan kepada anak-anak mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Penelitian oleh Hidayat (2017) menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak, termasuk dalam konteks pembelajaran agama, sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang mendukung keberhasilan belajar anak.

Oleh karena itu, penerapan metode bermain dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar tentang kisah Nabi dan Rasul, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita-cerita tersebut. Dengan demikian, pembelajaran agama akan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa, serta dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter mereka.

Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai penerapan metode bermain dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kisah Nabi dan Rasul, serta mengidentifikasi tantangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapannya. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran agama yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kisah Nabi dan Rasul melalui penerapan metode bermain. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena dapat memberikan solusi praktis yang langsung diterapkan di dalam kelas serta memungkinkan peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Dengan metode ini, diharapkan dapat dicapai peningkatan dalam pemahaman siswa mengenai nilai-nilai moral dan ajaran yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul, sambil mengembangkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran agama.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti merancang berbagai kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan yang relevan dengan materi kisah Nabi dan Rasul. Permainan yang dirancang melibatkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan peran, kuis kelompok, dan simulasi cerita. Setiap permainan yang digunakan akan mengandung unsur-unsur yang bertujuan untuk menggali nilai-nilai moral dalam kisah Nabi dan Rasul, seperti kejujuran, keberanian, keteguhan iman, dan kasih sayang. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen observasi dan tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, peneliti akan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode yang telah direncanakan. Proses pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan. Pada setiap pertemuan, peneliti akan memfasilitasi kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pada siklus pertama, peneliti akan melakukan observasi terhadap respons siswa dan efektivitas permainan yang digunakan. Selain itu, peneliti juga akan memberikan tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul yang telah diajarkan. Hasil observasi dan tes akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, peneliti akan melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh pada siklus pertama. Berdasarkan hasil observasi dan tes, peneliti akan mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari permainan yang digunakan dan mengadaptasi metode permainan yang lebih sesuai untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Peneliti juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan metode bermain, seperti minat siswa, dukungan dari guru, dan interaksi antara siswa dengan materi yang diajarkan. Selama siklus kedua, peneliti akan terus melakukan observasi dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa untuk memastikan peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap kisah Nabi dan Rasul.

Data yang diperoleh selama penelitian akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan catatan observasi dari setiap pertemuan, wawancara dengan siswa dan guru, serta refleksi pribadi peneliti. Data ini digunakan untuk menilai proses dan dinamika pembelajaran yang terjadi selama penerapan metode bermain. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum dan sesudah setiap siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang kisah Nabi dan Rasul. Hasil tes ini akan dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan signifikan dalam pemahaman siswa setelah penerapan metode bermain.

Penelitian ini juga melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru sebagai pelaksana pembelajaran. Guru bertanggung jawab untuk memfasilitasi pembelajaran selama penelitian dan memberikan dukungan kepada siswa dalam melaksanakan permainan. Peneliti akan bekerja sama dengan guru untuk memastikan bahwa permainan yang digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Kolaborasi ini penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka secara aktif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMPS Tunas Bangsa Balai jaya dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Sebelum dilaksanakan tindakan, dilakukan tes awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai kisah Nabi dan Rasul. Rata-rata nilai tes awal adalah 60, dengan sebagian besar siswa kesulitan dalam menjelaskan pesan moral dan karakter dalam kisah-kisah tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merencanakan dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan.

Pada siklus pertama, permainan yang digunakan termasuk permainan peran dan kuis interaktif. Dalam permainan peran, siswa diberi kesempatan untuk memerankan tokoh-tokoh dalam kisah Nabi dan Rasul, seperti Nabi Ibrahim dan Nabi Musa. Kuis interaktif dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan nilai moral dan pelajaran yang dapat dipetik dari kisah Nabi dan Rasul. Hasil observasi selama siklus pertama menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat, namun sebagian siswa masih merasa kesulitan dalam mengaitkan pelajaran dengan kehidupan mereka. Setelah siklus pertama, tes hasil pembelajaran menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 75.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan variasi permainan, seperti diskusi kelompok dan pembuatan cerita bersama. Pada diskusi kelompok, siswa diajak untuk mendiskusikan makna dan pelajaran dari kisah Nabi dan Rasul, sementara pada pembuatan cerita bersama, siswa diminta untuk menyusun cerita berdasarkan kisah yang telah diajarkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa interaksi antar siswa semakin aktif, dan pemahaman mereka terhadap

materi lebih mendalam. Pada tes akhir siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai kisah Nabi dan Rasul.

Dari hasil tes dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dapat membantu siswa lebih mudah memahami kisah Nabi dan Rasul. Peningkatan nilai dan keaktifan siswa dalam berdiskusi serta melakukan permainan peran menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan ini mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai pesan moral yang terkandung dalam kisah-kisah tersebut.

3.2 Pembahasan

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran agama terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran kisah Nabi dan Rasul. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif yang melibatkan interaksi dan partisipasi siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ajar. Metode bermain memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya membantu mereka untuk lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul.

Penggunaan permainan peran dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul merupakan salah satu pendekatan yang mendalam dan efektif. Melalui permainan peran, siswa dapat lebih mudah menghayati karakter dan perjalanan hidup tokoh-tokoh dalam kisah-kisah tersebut. Anwar (2018) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral, karena siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi mereka juga dapat merasakan langsung bagaimana perasaan dan tindakan tokoh-tokoh dalam kisah tersebut. Dengan demikian, siswa dapat lebih mendalam dalam merenungkan pesan moral yang ingin disampaikan dalam setiap kisah.

Peningkatan pemahaman siswa ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Dalam pendekatan konstruktivisme, pembelajaran dilihat sebagai proses aktif di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, melalui permainan dan aktivitas yang dirancang, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga mengembangkan pemahaman mereka sendiri mengenai kisah Nabi dan Rasul dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif. Dengan mengaitkan pengalaman bermain dengan materi ajar, siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik, serta merenungkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah tersebut.

Selain itu, penggunaan kuis interaktif juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Kuis yang dirancang dengan mempertanyakan nilai moral dan karakter yang ada dalam kisah Nabi dan Rasul memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan pelajaran yang telah mereka pelajari. Menurut Surya (2020), kuis interaktif adalah salah satu bentuk *game-based learning* yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berkompetisi dalam menjawab pertanyaan, tetapi mereka juga belajar secara menyenangkan, yang mengarah pada peningkatan pemahaman mereka.

Namun, meskipun penerapan metode bermain terbukti efektif, beberapa tantangan masih dihadapi dalam pelaksanaannya. Salah satu tantangan terbesar adalah kesiapan guru dalam mengimplementasikan metode ini. Lestari (2020) mencatat bahwa banyak guru yang masih kesulitan dalam menerapkan metode bermain, terutama dalam pelajaran agama yang dianggap lebih bersifat teoritis. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan kepada guru agar mereka lebih memahami cara mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran agama secara efektif.

Selain itu, keberhasilan penerapan metode bermain juga dipengaruhi oleh dukungan dari orang tua dan lingkungan. Hidayat (2017) menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran agama, dukungan orang tua untuk mendiskusikan nilai-nilai yang dipelajari di sekolah dan memperkuat

pemahaman tersebut di rumah akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan pemahaman agama anak. Sebagai contoh, orang tua dapat memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari tentang bagaimana menerapkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul.

Dalam penelitian ini, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan waktu dalam setiap pertemuan. Beberapa siswa menunjukkan keantusiasan yang tinggi dalam melaksanakan permainan, namun waktu yang terbatas sering kali menghalangi mereka untuk menggali lebih dalam tentang makna dan pesan moral yang ada dalam kisah Nabi dan Rasul. Oleh karena itu, perencanaan waktu yang lebih efisien dan terstruktur sangat penting untuk memastikan bahwa semua aspek pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Penerapan metode bermain juga memberikan dampak positif dalam hal membangun hubungan sosial antar siswa. Dalam permainan peran dan diskusi kelompok, siswa saling berinteraksi dan bekerja sama untuk memahami materi ajar. Hal ini sejalan dengan teori sosial Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial akan lebih efektif dalam membangun pemahaman siswa. Dengan adanya diskusi kelompok dan permainan peran, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap kisah Nabi dan Rasul.

4. Kesimpulan

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain, seperti permainan peran, kuis interaktif, dan diskusi kelompok, dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi agama dan membantu mereka untuk lebih memahami nilai-nilai moral dalam kisah-kisah tersebut. Peningkatan signifikan terlihat pada rata-rata nilai tes yang meningkat dari 60 menjadi 85 setelah penerapan metode ini. Meski demikian, keberhasilan penerapan metode ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan orang tua, serta keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, metode ini bisa menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman agama di SMPS Tunas Bangsa, terutama dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul.

Daftar Pustaka

- Anwar, M. (2018). Penerapan Permainan Peran dalam Pembelajaran Kisah Nabi. *Jurnal Studi Islam*, 12(2), 110-119.
- Hidayat, M. (2017). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Anak. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 6(4), 102-108.
- Lestari, A. (2020). Tantangan Pengajaran Agama dengan Metode Bermain di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Humaniora*, 8(1), 134-141.
- Rahmawati, N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Aktif terhadap Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(2), 201-210.
- Surya, D. (2020). Penggunaan Game-Based Learning dalam Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 23(3), 45-52.