

Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Hamzah¹

¹Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Oct 20, 2022

Revised Nov4, 2022

Accepted Nov20, 2022

Kata Kunci:

Hasil Belajar

Minat

Motivasi

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan motivasi belajar murid di SDN No. 52 Lerekang dan juga untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan motivasi belajar murid di SDN No. 52 Lerekang.

Metodologi:Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dan hasil yang diperoleh merupakan hasil dari data deskriptif, yakni berupa kata-kata, gambaran dan bukan angka-angka. Sumber data sekaligus informan adalah kepala sekolah, guru pendidikan agama islam (PAI) serta pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini bila diperlukan. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik yakni dengan melalui observasi, interview serta dokumentasi. Sedangkan dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data diskriptif kualitatif.

Temuan Utama: Adapun hasil dari penelitian ini adalah upaya guru pendidikan agama islam (PAI) dalam meningkatkan motivasi belajar sudah dilaksanakan di SDN No. 52 Lerekang dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peran guru yang terlibat langsung kepada siswa akan motivasi belajar di SDN No. 52 Lerekang. Maka dari itu peneliti berkesimpulan bahwa motivasi yang diberikan guru SDN No. 52 Lerekang menjadi 3 (tiga) jenis motivasi : Motivasi Tinggi, Motivasi Sedang, dan Motivasi Rendah. Untuk faktor pendukungnya adalah sarana dan prasarana yang lengkap, lingkungan yang aman dan nyaman, tenaga pengajarnya yang profesional, dan adanya dukungan dan kerjasama dari guru-guru non agama islam.

Keterbaruan/Keaslian dari Penelitian: Keterbaruan dalam penelitian ini adalah bahan kajian dan pengembangan bagi lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar dalam membantu kepala sekolah dan guru guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran agama.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license



Corresponding Author:

Hamzah,

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, Indonesia

Email: hamzahza@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Menurut Skinner yang dikutip oleh Yaumi dalam Driscoll, Menyatakan “Untuk mengamati konsekuensi dari perilaku dapat ditunjukkan dalam perilaku berikutnya, apakah cenderung diulangi atau diambil sebagai pelajaran” Misalnya, seorang siswa yang mendapatkan hadiah dari gurunya yang berupa senyum ketika meminta perhatian di dalam ruang kelas kemungkinan besar mengikuti arahan gurunya daripada siswa lain yang perlakuannya tidak tampak dan tidak pernah ditegur. Sama juga dengan ketika ada seorang siswa ingin menerapkan strategi baru dalam mencari informasi dengan menggunakan internet dan berhasil mendapatkannya, kemungkinan besar anak tersebut akan tetap menggunakan internet itu untuk mencari informasi serupa pada

Journal homepage: <http://cahaya-ic.com/index.php/JPAII>

hari-hari berikutnya. Hal inilah yang dikatakan dalam prinsip pertama pembelajaran, yakni “respon-respon baru (New Responses) yang diulangi sebagai akibat dari respon tersebut”. Kedua, teori *connectionism*, menekankan pada jaringan asosiasi atau hubungan antara stimulus dan respon yang kemudian disebut S-Rbondtheory [1].

Dalam dalam hubungan antara stimulus dengan respon ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, sehingga Thorndike merumuskan tiga hukum belajar, yakni (1) *Law of readiness*, yaitu belajar akan terjadi bila ada kesiapan pada diri individu; (2) *Law of exercise*, yaitu hubungan antara stimulus dengan respon dalam proses belajar akan diperkuat atau diperlemah oleh tingkat intensitas dan durasi dari pergaulan hubungan atau latihan yang dilakukan; dan (3) *Law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus dengan respon akan semakin kuat bila suatu respon kurang menyenangkan, maka hubungan antara stimulus dan respon akan melemah. Ketiga, teori *connectionism*, mengatakan bahwa perilaku dalam proses belajar terbentuk oleh sejauh mana konsekuensi yang ditimbulkan. Jika konsekuensinya menyenangkan, maka akan terjadi penguatan positif, seperti pemberian hadiah (*reward*) akan membuat perilaku yang sama terulang lagi; sebaliknya apabila konsekuensinya tidak menyenangkan yaitu negatif atau hukuman akan membuat perilaku dihindari [2]. Teori Pemrosesan Informasi Seperti halnya teori behavioral, teori pemrosesan informasi (*Information Processing Theory*) memandang aspek lingkungan memegang peranan penting dalam belajar. Namun, secara hakiki kedua teori ini memiliki perbedaan satu sama lain. Teori pemrosesan informasi sebagaimana Byrnes menyatakan: “belajar sebagai satu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui shortterm memory (memori jangka pendek) dan long term memory (memori jangka panjang). Dalam hal ini, belajar terjadi secara internal dalam diri peserta didik. Jika stimulus merupakan input dan perilaku menjadi output, maka proses yang terjadi diantara keduanya merupakan proses informasi”.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Heinich dkk mengatakan bahwa “medium adalah perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.¹⁵ Jadi televisi, radio, gambar dan bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran/pembelajaran. Keterampilan dalam laboratorium bertujuan untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik [3]. Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan sudah diamati baik kualitasnya maupun kuantitasnya, karena sifatnya terbuka. Namun, di samping kecakapan psikomotorik itu tidak terlepas dari kecakapan kognitif ia juga banyak terikat oleh kecakapan afektif [4]. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya. Perkataan psikomotorik berhubungan dengan kata “motor, sensorymotor atau perceptual-motor”.

Jadi, ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerak tubuh atau bagian-bagiannya yang termasuk dalam klasifikasi gerak di sini mulai dari gerak yang paling sederhana, yaitu melipat kertas sampai dengan merakit suku cadang televisi serta computer. Secara mendasar perlu dibedakan antara dua hal, yaitu keterampilan (*skills*) dan kemampuan (*abilities*). Keterampilan motoris ialah berupa melakukan/melaksanakan (*execute*), yang menunjukkan suatu susunan keterampilan yang tinggi dalam arti perbuatan yang dimiliki siswa secara spesifik, lancar dan efisien: menyetir mobil, naik sepeda [5]. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan untuk bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya [6].

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen [7]. Berdasarkan masalah dan tujuan pendidikan maka desain penelitian yang sesuai yaitu *posttest-only control design*. Populasi adalah keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti dan menjadi obyek penelitian baik berupa benda, manusia, kelompok, individu dan yang memberikan informasi atau data yang dibutuhkan. 4 Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang berjumlah 51 orang kelas XI IPA SMAS Rahmatul Asri, Kab. Enrekang. Langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan, sebagai berikut : 1. Perencanaan, termasuk dalam kegiatan ini adalah melakukan observasi disekolah, merumuskan masalah sekaligus penentuan judul skripsi dan menyusun draft penelitian serta menyusun instrumen penelitian. Pengumpulan data, termasuk dalam

kegiatan ini adalah mengumpulkan data di lapangan (objek penelitian) untuk diolah, dianalisis, dan disimpulkan. Hal ini, pengumpulan data dilakukan dengan pedoman tes dan pedoman observasi. 3. Pengolahan data, dilakukan setelah peneliti selesai mengumpulkan data. Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dan inferensial. 4. Penyusunan laporan penelitian, kegiatan ini merupakan finalisasi penelitian dengan menuangkan hasil pengolahan, analisis data, dan kesimpulan tersebut ke dalam bentuk tulisan yang disusun secara sistematis. Pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas XI A SMAS Rahmatul Asri sebagai kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran Laboratorium Virtual dalam proses belajar mengajar, setelah dilakukan pengujian analisis statistik deskripsi diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMAS Rahmatul Asri dengan jumlah 15 nomor soal pilihan ganda yang berkaitan dengan mata pelajaran biologi pokok bahasan Sistem Ekskresi, maka diperoleh nilai rata-rata dan dijadikan sebagai acuan dalam pengkategorian adalah 65. Dimana jumlah peserta didik dengan kategori sangat rendah sebanyak 0%. Artinya ada peserta didik dalam kategori, rendah sebanyak 11 orang dengan persentase 55%, sedang sebanyak 0 orang dengan persentase sebesar 0%, serta tinggi sebanyak 9 orang dengan persentase sebesar 45% dan pada kategori sangat tinggi ada 0 orang dengan persentase sebesar 0%. Dengan demikian kemampuan siswa kelas XI A yang diajar melalui model pembelajaran Laboratorium Virtual berada pada kategori sedang. Hal ini dapat dilihat pada tingkat persentase tertinggi berada pada kategori sedang. Pencapaian hasil belajar ini dapat disebabkan karena penggunaan model pembelajaran Laboratorium Virtual dalam proses pembelajaran penggunaannya kurang efektif. Penggunaan model pembelajaran Laboratorium Virtual yang masih terbilang model pembelajaran baru di Indonesia. Model pembelajaran ini juga masih 63 dalam tahap pengembangan di Indonesia, sehingga kemampuan peserta didik atau hasil belajar peserta didik tergolong sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas XI B SMAS Rahmatul Asri yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran Laboratorium Riil dalam proses belajar mengajar. Setelah dilakukan pengujian analisis statistik deskripsi diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMAS Rahmatul Asri dengan jumlah 15 nomor soal pilihan ganda yang berkaitan dengan mata pelajaran biologi pokok bahasan Sistem Ekskresi, maka diperoleh nilai rata-rata dan dijadikan sebagai acuan dalam pengkategorian kelompok eksperimen II yang diterapkan model Laboratorium Riil adalah 63 dimana jumlah siswa dengan kategori sangat rendah sebanyak 0%, artinya tidak ada peserta didik dalam kategori ini, rendah sebanyak 5 orang dengan persentase 25%, sedang sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 20%, tinggi sebanyak 11 orang dengan persentase sebesar 55% dan pada kategori sangat tinggi ada 0 orang dengan persentase sebesar 0%. Dengan demikian kemampuan siswa kelas XI B yang diajar melalui model pembelajaran Laboratorium Riil berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada tingkat persentase tertinggi berada pada kategori persentase tinggi. Pencapaian hasil belajar ini dapat disebabkan model pembelajaran Laboratorium Riil dalam proses pembelajaran penggunaannya cukup efektif yang dilihat dari peran langsung siswa dalam melakukan praktikum dengan peralatan yang 64 nyata menunjukkan kebanyakan peserta didik bertipe psikomotorik. Sehingga hasil belajar peserta didik didapatkan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Laboratorium Riil.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari masing-masing kelompok tersebut, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbandingan yang tidak signifikan terhadap nilai rata-rata dari kelas XI A yang diajar dengan menggunakan metode Laboratorium Virtual dan kelas XI B yang diajar dengan menggunakan model Laboratorium Riil. Dimana nilai rata-rata kelompok yang diberi perlakuan metode Laboratorium Virtual lebih rendah dibandingkan dengan kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran model Laboratorium Riil. Dimana nilai rata-rata 63 merupakan kelompok eksperimen I memiliki nilai lebih rendah daripada dengan nilai rata-rata yang merupakan kelompok eksperimen II. Pengujian statistik inferensial yaitu pada uji t, diperoleh hasil Uji hipotesis dimana data yang di uji maka diperoleh nilai thitung sebesar 0,00 dan nilai ttabel yang diperoleh sebesar 2,021. Sehingga berdasarkan data tersebut, bila dibandingkan antara nilai thitung dengan nilai ttabel, maka nilai thitung lebih kecil daripada nilai ttabel atau $(0,00 < 2,021)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa diterima dan ditolak atau dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan penerapan metode pembelajaran model Laboratorium Virtual dengan metode pembelajaran model Laboratorium Riil terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAS Rahmatul Asri. Pembelajaran model Laboratorium virtual memberi kesempatan kepada kelompok untuk lebih aktif bagi setiap anggota kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik melakukan praktikum di depan computer atau laptop secara mandiri. Sehingga setiap anggota kelompok aktif melakukan praktikum. Dengan cara ini peserta didik dan pendidik sangat membutuhkan waktu yang banyak dan penggunaan yang cukup rumit sehingga sebagian dari peserta didik kurang mengerti menerapkannya. Model pembelajaran Laboratorium Riil merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling sharing ide-ide

dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat terhadap gurunya dan meningkatkan semangat kerja dengan membutuhkan waktu yang cukup dengan penggunaan yang sederhana.

Melihat gambaran dari hasil belajar biologi pada kedua kelas tersebut. Dimana tingkat hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model laboratorium virtual lebih rendah dibandingkan dengan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model Laboratorium Riil. Sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran Laboratorium Riil lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran Laboratorium Virtual serta dilihat dari segi pelaksanaan dan waktu yang digunakan. Peserta didik yang diajar melalui model pembelajaran Laboratorium Riil menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Ada beberapa kelemahan dalam pemanfaatan Laboratorium Virtual yang didapatkan saat melakukan penelitian, antara lain : 1. Peserta didik harus online (terkoneksi internet) untuk menjalankan simulasi suatu praktikum. Sehingga saat praktikum sedang berlangsung, kadang terjadi lost connection (kehilangan sambungan jaringan) dan juga koneksi lambat yang membuat praktikum lambat pula. 2. Keterbatasan pengetahuan mengenai tata cara pelaksanaan praktikum online karena kebanyakan penyedia layanan Virtual Labs menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Selain itu, perkembangan Virtual Labs di Indonesia minim. Masih dikategorikan dalam tahap pengenalan. 3. Kurangnya pengalaman secara riil di laboratorium nyata, sehingga terjadi kebingungan peserta didik dalam merangkai alat dan mengoperasikannya. 4. Laboratorium Virtual belum memberikan pengalaman di lapangan secara nyata. 5. Bebasnya siswa untuk membuka laman selain laman Virtual Lab, sehingga siswa tidak fokus terhadap praktikum yang sedang berlangsung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada 40 Peserta didik yang digunakan sebagai sampel penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Hasil analisis statistik deskriptif tentang Model Laboratorium Riil diperoleh nilai rata-rata sebesar 65 berada pada interval 62–65 kategori sedang. Persentase hasil belajar peserta didik yang berada pada kategori sedang adalah 10% dengan jumlah 2 orang. Persentase hasil belajar peserta didik yang berada pada kategori rendah dan tinggi berturut-turut sebesar 45% dan 45% dengan jumlah 9 dan 9 orang. 2. Hasil analisis statistik deskriptif tentang Model Laboratorium Virtual diperoleh nilai rata-rata sebesar 65 berada pada interval 64-78 dengan jumlah 8 orang. Hasil belajar peserta didik yang berada pada interval ini persentasenya adalah 40%. Hasil belajar Peserta didik yang berada di bawah dan di atas interval rata-rata berturut-turut persentasenya yaitu 45% dan 15% dengan jumlah 9 dan 3 orang. 3. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh statistik penelitian yakni: nilai t_{hitung} sebesar -0,947 untuk Model Laboratorium Virtual dan nilai t_{hitung} sebesar -0,962 untuk model laboratorium Riil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] S. F. S. Sirate and M. Yaumi, "Perspektif belajar sebagai landasan psikologis dalam pengembangan media dan teknologi pembelajaran," *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, vol. 20, no. 1, pp. 98-111, 2017.
- [2] R. Zaini, "Studi Atas Pemikiran BF Skinner Tentang Belajar," *TERAMPIL: jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 118-129, 2014.
- [3] H. Jaya, "Pengembangan laboratorium virtual untuk kegiatan paraktikum dan memfasilitasi pendidikan karakter di SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 2, no. 1, 2012.
- [4] R. Setiawan, "Peran Pendidik dalam Mengatasi Permasalahan Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik," *El-Tarbawi*, vol. 12, no. 1, 2019.
- [5] H. Ruwaida, "Proses kognitif dalam taksonomi bloom revisi: analisis kemampuan mencipta (c6) pada pembelajaran fikih di MI miftahul anwar desa banua lawas," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 1, pp. 51-76, 2019.
- [6] T. Nabillah and A. P. Abadi, "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa," *Prosiding Sesiomadika*, vol. 2, no. 1c, 2020.
- [7] U. Saharsa, M. Qaddafi, and B. Baharuddin, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika," *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, vol. 6, no. 2, pp. 57-64, 2018.