

ABSTRAK

RENO TRI RAHMANSYAH, 2017, :“Penerapan Metode *Out Bound* berbasis *Fun Game* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Taat, Ikhlah, Khauf dan Taubat (Penelitian Tindakan Kelas Di kelas VII C MTs. Pesantren Persatuan Islam No. 241 Al-Ikhlah Kabupaten Bandung)”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. yakni rendahnya Aktivitas belajar siswa, diantaranya adalah kurangnya intensitas aktivitas verbal seperti tanya jawab, minimnya siswa yang memperhatikan penjelasan guru, serta pembelajaran hanya berlangsung satu arah oleh guru (*teacher centered*) yang membuat pembelajaran menjadi monoton. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dilakukan berbagai upaya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Di antara berbagai metode yang bervariasi tersebut, ada salah satu metode yang diasumsikan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu metode *Out Bound* berbasis *Fun Game*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keadaan aktivitas belajar siswa sebelum diterapkannya metode *Out Bound* berbasis *Fun Game*. Proses penerapan metode *Out Bound* berbasis *Fun Game*. Dan untuk mengetahui kondisi aktivitas belajar siswa setelah penerapan metode *Out Bound* berbasis *Fun Game*

Penelitian ini bertolak dari pemikiran bahwa metode *Out Bound* berbasis *Fun Game* diasumsikan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena memiliki kelebihan melibatkan peserta didik secara langsung dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik serta menantang.

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dirancang dan dilaksanakan dalam dua siklus selama empat pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C MTs. Pesantren Persatuan Islam No. 241 Al-Ikhlah Kabupaten Bandung dengan jumlah siswa 22 orang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi kepustakaan.

Hasil penelitian terhadap Aktivitas belajar siswa dengan menerapkan metode *Out Bound* berbasis *Fun Game* telah menunjukkan peningkatan. Dari hasil penelitian di peroleh data sebagai berikut: aktivitas belajar siswa sebelum diterapkannya metode *Out Bound* berbasis *Fun Game* memperoleh angka 39% dengan kategori kurang, hal ini ditandai dengan minimnya jumlah siswa yang membaca materi atau buku pelajaran sebelum pembelajaran dimulai, juga terlihat dari interaksi siswa yang kurang dalam proses pembelajaran. Proses penerapan metode *Out Bound* berbasis *Fun Game* terlaksana dengan baik berdasarkan hasil observasi sebesar 77,75%. Keaktifan belajar siswa meningkat dari 39% menjadi 78% meningkat sebesar 39%. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya indikator aktivitas belajar siswa, yaitu minat baca siswa, keberanian untuk mengeluarkan pendapat serta kondisi emosional siswa yang bersemangat mengikuti proses pembelajaran meningkat secara signifikan.