

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹ Metode *Role Playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan model bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran. Pembuatan lembar kerja, latihan singkat dialog, dan pelaksanaan permainan peran.²

Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecah

¹ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hal. 94

² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2005), hal. 237

masalah.³ Role playing berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:⁴

- a. Mengambil peran (*role talking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga, tugas jabatan, atau dalam situasi-situasi sosial.
- b. Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar-menawar peran (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran di negosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lainnya dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampilkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat.

2. Tujuan Metode Role Playing

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:⁵

³ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-MALIKI Press, 2012), hal. 45

⁴ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 98

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 1997), hal. 100

- a. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

Sedangkan menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:⁶

- a. Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari
- b. Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
- c. Untuk latihan memecahkan masalah

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Prosedur bermain peran terdiri dari Sembilan langkah, yaitu:⁷

- a. Pemanasan (*warming up*)
- b. Memilih partisipan
- c. Menyiapkan pengamat (*observer*)
- d. Menata panggung
- e. Memainkan peran (manggung)
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Memainkan peran ulang (manggung ulang)
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

⁶ J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 27

⁷ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 26

Shaftel dan Shaftel mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:⁸

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- b. Memilih peran dalam pembelajaran
- c. Menyusun tahap-tahap peran
- d. Menyiapkan pengamat
- e. Tahap pemeranan
- f. Diskusi dan evaluasi pembelajaran
- g. Pemeranan ulang
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua
- i. Membagipengalaman dan pengambilan kesimpulan

Menurut Djamarah dan Zain langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:⁹

- a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas
- b. Ceritakan kepada peserta didik mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut
- c. Tetapkan peserta didik yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama berlangsung
- e. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya

⁸ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.183

⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal. 100

- f. Akhiri sosiadrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan
- g. Akhiri sosiadrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiadrama tersebut
- h. Jangan lupa menilai hasil sosiadrama sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut

Sedangkan menurut J.J Hasibuan langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:¹⁰

- a. Penentuan topik dan tujuan simulasi
- b. Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan
- c. Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya
- d. Pemilihan pemegang peranan
- e. Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan
- f. Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan
- g. Mendapatkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi
- h. Pelaksanaan simulasi
- i. Evaluasi dan pemberian balikan
- j. Latihan ulang

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* harus memperhatikan langkah-langkahnya mulai dari penentuan topik

¹⁰ J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar...*, hal. 28

hingga evaluasi supaya kegiatan bermain peran dapat dipahami oleh peserta didik dan berjalan dengan lancar.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diketahui oleh guru. Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan metode *Role Playing*.

a. Kelebihan metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelebihan metode *Role Playing* adalah:¹¹

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi
- 2) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah
- 3) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- 4) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya
- 5) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal. 101

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan metode *Role Playing* adalah:¹²

- 1) Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik
- 2) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya
- 3) Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak
- 4) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit
- 5) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas
- 6) Membangkitkan respon positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi
- 7) Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi

Dilihat dari kelebihan-kelebihan metode *Role Playing* diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat melatih peserta didik untuk berkerjasama dalam kelompok dan menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan.

b. Kekurangan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelemahan metode *Role Playing* adalah:¹³

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif

¹² Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hal.21

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal. 100

- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya

Sedangkan menurut Taniredja kelemahan metode *Role Playing* adalah:¹⁴

- 1) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing* ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *Role Playing*
- 2) Memakan waktu yang cukup lama
- 3) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton

Dari uraian kekurangan-kekurang dari metode *Role Playing* di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus menguasai langkah-langkah pelaksanaannya dan menyiapkan segala kebutuhan sebaik mungkin agar bermain peran dapat berjalan dengan lancar. Dengan demikian tujuan pembelajaran tersampaikan.

¹⁴ Taniredja, *Model Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 42

B. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi yang berasal dari kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.¹⁵ Dalam bahasa Latin motivasi berasal dari kata *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Sehingga memberikan motivasi berarti memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.¹⁶

Menurut Prawira motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai tujuan tertentu. Sedangkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.¹⁷

Menurut Djaali motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan

¹⁵ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: CV. Rajawali, 1988), hal. 75

¹⁶ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 319

¹⁷ *Ibid.*, hal. 320

aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.¹⁸ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau semangat untuk melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat guna mencapai suatu tujuan.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, ada tiga fungsi motivasi yaitu:¹⁹

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Meyeleseksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang peserta didik yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Menurut Prawira salah satu fungsi dari motivasi adalah memberi energi dan menahan tingkah laku individu. Artinya motivasi berfungsi untuk mempertahankan agar perbuatan atau minat dapat berlangsung

¹⁸ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 101

¹⁹ Sardiman AM, *Interaksi dan...*, hal. 85

terus-menerus dalam jangka waktu yang lama tergantung pada energi psikis yang ada dalam individu.²⁰

Fungsi motivasi dalam belajar, akan diuraikan dalam pembahasan berikut:²¹

1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Anak didik pun mengambil sikap seiring dengan minat terhadap suatu obyek. Di sini, anak didik mempunyai keyakinan dan pendirian tentang apa yang seharusnya dilakukan untuk mencari tahu tentang sesuatu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan untuk belajar.

2. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk penggerak perbuatan. Di sini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba membedah nilai yang terpatri

²⁰ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 322

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hal. 156

dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum, sehingga mengerti betul isi yang dikandungnya.

3. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Pasti anak didik akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang akan dicari itu. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan di capainya, tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.

3. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman ada delapan indikator motivasi belajar, diantaranya adalah sebagai berikut:²²

- a. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas atau latihan-latihan
- b. Keuletan dalam menghadapi kesulitan
- c. Minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan terhadap tugas rutin atau hal-hal yang bersifat berulang-ulang
- f. Dapat mempertahankan pendaatnya jika telah diyakini
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini

²² Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 74

- h. Senang mencari dan memecahkan masalah

4. Macam-macam Motivasi

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.²³

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah sesuatu hal yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Contohnya adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhan akan materi tersebut untuk masa depan peserta didik yang bersangkutan.²⁴

Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relative lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Adapun motivasi intrinsik dalam belajar adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- 2) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju
- 3) Adanya keinginan untuk mencapai prestasi
- 4) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya.

²³ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 194

²⁴ *Ibid.*, hal. 195

²⁵ H. Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia, 2010), hal. 23

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu yang juga mendorongnya melakukan kegiatan belajar. Contohnya pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, suri tauladan dari orang-orang di sekelilingnya seperti guru dan orang tua.²⁶

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak malas belajar. Karena itu, guru harus pandai mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.²⁷

5. Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran

Masih banyak yang beranggapan bahwa motivasi tidak begitu penting untuk meningkatkan prestasi belajar. Faktor penting adalah taktik atau strategi yang pas dalam mempelajari materi yang berbeda-beda. Hal tersebut tidak selalu benar. Artinya motivasi memang sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar. Namun perlu diingat, motivasi menjadi

²⁶ Hamzah & Nurdin Mohammad, *Belajar dengan...*, hal.195-196

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*, 151

kurang berarti tanpa disertai penggunaan strategi-strategi yang sesuai dengan karakteristik materi yang dipelajari. Menurut beberapa para ahli, motivasi memengaruhi pembelajaran (dan perilaku) melalui proses berikut:

- 1) Motivasi mengarahkan perilaku ketujuan tertentu. Menurut teori kognitif sosial, orang-orang menetapkan tujuan dan mengarahkan perilaku mereka sendiri. Motivasi menentukan tujuan spesifik yang menjadi arah usaha seseorang. Jadi, motivasi memengaruhi pilihan yang dibuat.
- 2) Motivasi meningkatkan usaha dan energi yang dikeluarkan seseorang diberbagai aktivitas yang berkaitan secara langsung dengan kebutuhan dan tujuan mereka motivasi menentukan apakah mereka mengejar suatu tugas secara antusias dan sepenuhnya hati atau secara apatis dan malas-malasan.
- 3) Motivasi meningkatkan prakarsa (inisiasi) dan kegigihan terhadap berbagai aktivitas. Seseorang lebih cenderung memulai tugas yang benar-benar mereka inginkan. Mereka juga lebih cenderung melanjutkan pekerjaan yang diinginkan sampai mereka menyelesaikan meskipun terkadang diganggu atau merasa frustrasi selama mengerjakannya.
- 4) Motivasi memengaruhi proses-proses kognitif. Motivasi memengaruhi hal yang diperhatikan oleh seseorang dan efektivitas pemrosesannya.
- 5) Motivasi menentukan konsekuensi mana yang memberi penguatan dan menghukum. Semakin besar motivasi seseorang mencapai kesuksesan

akademik, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk bangga terhadap nilai A atau kecewa dengan nilai rendah.

- 6) Motivasi sering meningkatkan performa. Karena pengaruh-pengaruh lain seperti poin-poin sebelumnya. Motivasi sering menghasilkan perform. Seperti dugaan kita siswa yang termotivasi untuk belajar dan unggul diberbagai aktivitas kelas cenderung menjadi siswa yang paling sukses.²⁸

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.²⁹

Kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung pastinya akan menghasilkan hasil belajar yaitu tujuan yang diharapkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional dalam siklus input, proses, dan hasil. Hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat

²⁸ Eva Latifah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan madani, 2012), hal. 160

²⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 89.

perubahan oleh proses, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar siswa menjadi berubah perilakunya dibanding sebelumnya.³⁰

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³¹ Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari tiga aspek yaitu: (1) aspek kognitif yang mencakup kegiatan intelektual dan pengetahuan, (2) aspek afektif yang mencakup sikap, nilai, perbuatan dan emosi, (3) aspek psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan motorik.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal antara lain faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial contohnya lingkungan non sosial yaitu Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode dan model mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Guru agar dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai model mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.³²

Hasil belajar kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan

³⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 22

³² *Ibid.*, hal. 56

masalah, kesengajaan dan keyakinan.³³ Sedangkan menurut Noer Rahmah ranah kognitif yaitu kemampuan yang selalu dituntut pada anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.³⁴

Kesimpulan dari berbagai definisi di atas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung yang mencakup keseluruhan aspek belajar yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Hasil belajar kognitif peserta didik dapat diukur melalui tes, yaitu tes tulis maupun tes lisan, tes lisan maupun tes perbuatan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.³⁵

Faktor internal meliputi:³⁶

- 1) Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu faktor fisiologis. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan tonus jasmani. Kondisi fisik yang sehat

³³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 65

³⁴ Noer Rahmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 198

³⁵ Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 12

³⁶ Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 23

dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. *Kedua*, keadaan fungsi jasmani, dalam hal ini panca indera. Panca indera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

- 2) Faktor Psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.³⁷ Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut:³⁸

1) Lingkungan Sosial

- a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.

- b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan mempengaruhi belajar peserta

³⁷ Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 12

³⁸ Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 26

didik. Lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik.

- c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik.

2) Lingkungan Nonsosial

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kilat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sebaliknya jika lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar peserta didik akan terhambat.
- b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.
- c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke peserta didik). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan

peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat di terapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.

D. Tinjauan Tentang Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

a. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi

Menurut Prawira motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai tujuan tertentu. Sedangkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.³⁹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan motivasi belajar adalah dorongan atau semangat untuk melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat guna mencapai suatu tujuan. Diharapkan dengan motivasi belajar guru juga dapat mendorong peserta didik untuk belajar dalam berbagai kesempatan dan diharapkan guru juga dapat memberikan fasilitas yang memadai sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.

³⁹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 319

b. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu akibat proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tulis, tes lisan maupun tes perbuatan.⁴⁰ ranah kognitif yaitu kemampuan yang selalu dituntut pada anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.⁴¹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan aspek pengetahuan dengan menggunakan tes tulis. Diharapkan dengan menggunakan metode *Role Playing* ini peserta didik mendapatkan hasil belajar kognitif sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan.

c. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Berdasarkan uraian di atas jika dikaitkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Role Playing* ini merupakan alat bantu yang sengaja dipakai untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Metode *Role Playing* menurut peneliti merupakan metode pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Peserta didik dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetikawanan sosial yang tinggi. Selain itu peserta didik dapat memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga peserta didik akan terlatih

⁴⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian...*, hal. 75

⁴¹ Noer Rahmah, *Psikologi...*, hal 198

untuk berinisiatif dan berkreatif. Dengan demikian metode *Role Playing* diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.

E. Tinjauan Tentang Fiqih

1. Pengertian Fiqih

Pengertian fiqih secara bahasa harfiah artinya pintar, cerdas dan paham.⁴² Secara istilah adalah ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliyah, yang di gali dan ditemukan dari dalil-dalil tafsili.⁴³ Sedangkan pendapat Al-Imam Abd Hamid Al-Ghazali, fiqih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' bagi para mukallaf seperti wajib, haram, mubah, sunah, makruh, shahih, dan lain-lain.⁴⁴

Menurut Al-Ghazali dari mazhab Syafi'i mendefinisikan fiqih dengan fiqih itu berarti, mengetahui dan memahami, akan tetapi dalam tradisi ulama, fiqih diartikan suatu ilmu tentang hukum syara yang tertentu bagi perbuatan mukallaf, seperti wajib, haram, mubah, sunah, makruh, sah, fasid, batal, qodla, ada'an dan yang sejenisnya.⁴⁵

Sebagai salah satu mata pelajaran di Madrasah, fiqih sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan agama Islam. Hal ini dikarenakan banyak aspek-aspek yang penting yang merupakan materi pembelajaran fiqih diantaranya adalah ibadah, muamalah. Artinya mata

⁴² T.M Hasbi Ash-Shidqy, *Pengantar Hukum Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1996), hal.

29

⁴³ Zurinal Z dan Aminudin, *Fiqih Ibadah*, (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN, 2008), cet. 1, hal. 5

⁴⁴ T.M Hasbi Ash-Shidqy, *Pengantar Hukum...*, hal. 46

⁴⁵ A Djazuli, *Ilmu Fiqih...*, hal. 15

pelajaran fiqih mengatur hubungan manusia kepada Allah juga kepada manusia lainnya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian fiqih adalah ilmu pengetahuan agama yang mengatur aktivitas kehidupan manusia dari aspek ibadah, muamalah dan lain sebagainya dan mengatur hukum syara' yang tertentu seperti wajib, sunah, mubah, haram dan sebagainya berdasarkan dalil-dalil tertentu.

2. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Sedangkan pembelajaran fiqih bertujuan untuk:⁴⁶

- a. Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tata cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah swt., dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah

Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah meliputi:⁴⁷

- a. Kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam Islam

⁴⁶ Permenag RI No. 2 Tahun 2008, PERMENAG RI No. 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah

⁴⁷ *Ibid.*,

- b. Hukum Islam dan perundang-undangan tentang zakat dan haji, hikmah dan cara pengelolaanya
- c. Hikmah kurban dan akikah
- d. Ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah
- e. Hukum Islam tentang kepemilikan
- f. Konsep perekonomian dalam Islam dan hikmahnya
- g. Hukum Islam tentang pelepasan dan perubahan harta beserta hikmahnya
- h. Hukum Islam tentang waakalah dan sulhu beserta hikmahnya
- i. Hukum Islam tentang daman dan kafalah beserta hikmahnya
- j. Riba, Bank dan asuransi
- k. Ketentuan Islam tentang Jinayah, huduud dan hikmahnya
- l. Ketentuan Islam tentang peradilan dan hikmahnya
- m. Hukum Islam tentang keluarga, waris
- n. Ketentuan Islam tentang siyasah syar'iyah
- o. Sumber hukum Islam dan hukum taklifi
- p. Dasar-dasar istinbath dalam fiqih Islam
- q. Kaidah-kaidah usul fiqih dan penerapannya.

Sedangkan menurut Prof. Dr. H. A Djazuli ruang lingkup fiqih adalah sebagai berikut:⁴⁸

- a. Fiqih ibadah mahdah. Meliputi ibadah shalat, puasa, zakat, dan haji serta bagaimana melaksanakan kewajiban dalam rumah tangga,

⁴⁸ A Djazuli, *Ilmu Fiqih*, (Jakarta: Kencana, 2005), hal. 19

bagaimana pengelolaan harta orang yang meninggal, menjadi objek bahasan Al-Ahwal Asy-Syakhsiyah (hukum keluarga)

- b. Fiqih muamalah. Meliputi jual beli, sewa menyewa, patungan, mudhorobah, dan sebagainya.
- c. Fiqih jinayah. Meliputi maksiat apa yang dilarang serta sanksinya bila dilanggar atau bila kewajiban tidak dilaksanakan oleh seorang mukallaf menjadi objek bahasan hukum pidana
- d. Fiqih siyasah. Meliputi bagaimana hukum perbuatan mukallaf dengan masyarakatnya, lembaga yang ada dalam masyarakatnya, dengan pimpinannya. Atau bila ada seseorang mukallaf yang dirugikan atau diperlakukan dengan tidak adil, menjadi objek bahasan hukum acara.

F. Penelitian Terdahulu

1. Mustafid Alfruki, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung 2018”. Dalam skripsi tersebut peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut: 1) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dengan hasil t_{hitung} 4.237 dan *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang signifikan 2) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan hasil t_{hitung} 5.097 dan *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang signifikan 3) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan motivasi dan hasil belajar dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar.⁴⁹

2. Rizki Amalia dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar” Dalam skripsi tersebut peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut: 1) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.038 terdapat pengaruh yang signifikan 2) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang signifikan 3) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan motivasi dan hasil belajar dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.002 terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.⁵⁰

⁴⁹ Mustafid Alfaruki, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung 2018*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

⁵⁰ Rizqi Amalia, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar*, (Blitar: skripsi tidak diterbitkan, 2018)

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Mustafid Alfaruki, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung 2018”	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa	1. Lokasi yang berbeda. 2. Subjek yang diteliti yang berbeda.	1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi belajar hasil t_{hitung} 4.237 dan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000 2. Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar dengan hasil t_{hitung} 5.097 dan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000 3. Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar dengan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000
Rizki Amalia dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar”	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar	1. Lokasi yang berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda	1. Ada pengaruh terbukti dengan Uji <i>t-test</i> menunjukkan bahwa nilai <i>Sig. (2-tailed)</i> adalah 0,038. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,038 < 0,05$ 2. Ada pengaruh, rata-rata motivasi belajar Uji

			Manova menunjukkan bahwa nilai <i>Sig. (2-tailed)</i> adalah 0,002. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa 0,002 < 0,05
--	--	--	---

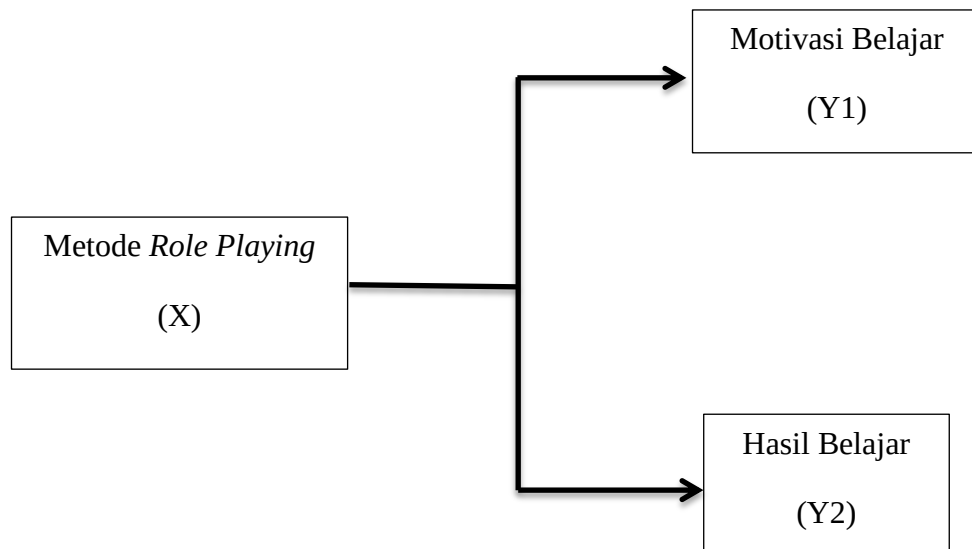
Di dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai peneliti baru. Meskipun antara peneliti dengan peneliti terdahulu menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu metode *Role Playing*. Namun demikian antara peneliti terdahulu tetaplah ada beberapa perbedaan. Adapun perbedaan tersebut terletak pada lokasi, subyek, dan tujuan yang hendak dicapai.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek pada materi pengurusan jenazah Tahun Ajaran 2018/2019. Untuk sampelnya peneliti mengambil kelas X MIPA 4 yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS 2 yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas kontrol di MAN 1 Trenggalek.

G. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Fiqih Kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek”, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian



1. Hubungan antara metode *Role Playing* dengan motivasi belajar

Metode *Role Playing* adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.⁵¹ Sedangkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.⁵²

⁵¹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Algesindo, 1989), hal.61

⁵² *Ibid*, hal.320

2. Hubungan antara metode *Role Playing* dengan hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁵³ Penggunaan metode *Role Playing* akan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik.

3. Hubungan antara metode *Role Playing* dengan motivasi dan hasil belajar

Berdasarkan paparan di atas jika antara ketiga variabel saling dikaitkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Role Playing* ini merupakan alat bantu yang sengaja dipakai untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Metode *Role Playing* menurut peneliti merupakan metode pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian metode *Role Playing* diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas, dimana satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen yaitu dalam pembelajaran fiqih menggunakan metode *Role Playing* dan satu kelas yang lain diperlakukan sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode ceramah. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *post test* yang sama. Kemudian hasil *post test* dari masing-masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Dengan demikian akan diketahui apakah metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar

⁵³ Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 5

fiqih peserta didik. Selain *post test*, masing-masing kelas baik eksperimen maupun kontrol juga diberikan angket mengenai motivasi belajar fiqih peserta didik. Setelah itu data yang didapat dari angket akan dianalisis. Sehingga akan diketahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar.