

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Metode Role Playing

##### 1. Pengertian Metode *Role Playing*

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.<sup>1</sup> Bermain peran dalam suatu pembelajaran yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat, bahkan dapat menjadikan siswa pasif menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan imajinasi dalam diri siswa serta dapat membuat siswa mengedepankan kerjasama dalam tim atau kelompok.

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 masalah.<sup>2</sup> *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2005), hal. 237

<sup>2</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-MALIKI Press, 2012), hal. 45

tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role play* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:<sup>3</sup>

- a. Mengambil peran (*role taking*) yaitu, tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak) 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 lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dengan metode ini dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa, serta mengajak siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Dan dalam *role playing* peserta memerankan karakter suatu peran tertentu dengan pemahaman mereka sendiri sehingga orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut

## 2. Tujuan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Zaini, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 98

- a. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- 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:<sup>5</sup>

- 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. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Pelaksanaan metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan dari metode *role playing*.

- a. Kelebihan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelebihan metode *role playing* adalah:<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rineka Cipta, 1997), hal. 100

<sup>5</sup> J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 27

<sup>6</sup> Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar...*, hal. 101

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif.
- 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.

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan metode *Role Playing* adalah:<sup>7</sup>

- 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.

---

<sup>7</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hal. 121

- 6) Membangkitkan respons 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 bermain peran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* membuat siswa juga belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, serta dapat melibatkan seluruh siswa berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk memajukan kemampuan yang dimiliki ketika bekerjasama.

#### b. Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelemahan metode *Role Playing* adalah:<sup>8</sup>

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

---

<sup>8</sup> Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar...*, hal. 101

- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang berepuk tangan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Taniredja kelemahan metode *Role Playing* yaitu:<sup>9</sup>

- 1) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode 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) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 5) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *role playing* guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tersampaikan.

#### 4. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Taniredja, *Model Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 42

<sup>10</sup> Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar...*, hal. 100

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

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *role playing* harus memperhatikan langkah-langkahnya secara sistematis mulai dari pemilihan topik hingga evaluasi agar kegiatan bermain peran bisa berjalan dengan lancar dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## B. Kreativitas Belajar

### 1. Pengertian Kreativitas Belajar

Utami Munandar sebagaimana yang dikutip dari Asrori, mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya mencari berbagai alternative pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat.<sup>11</sup> Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.<sup>12</sup> Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan hal-hal baru dalam suatu pemecahan masalah berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari diri sendiri maupun dari orang lain dan lingkungannya

Belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku atau yang diajarkan oleh guru.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung : Wacana, 2007), hal. 62

<sup>12</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hal. 57

<sup>13</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), hal.64

Pembahasan tentang kreativitas bertalian dengan aspek-aspek abilitet kreatif, mempelajari abilitet-abilitet itu, serta mengembangkan dan menggunakannya dalam pemecahan masalah (*problem solving*). Kreativitas dan belajar, berdasarkan eksperimen Maltzman ternyata latihan (belajar) menambah kreativitas. Baik aspek keluwesannya, maupun aspek keaslian dan jumlah, dari jenjang yang rendah sampai pada jenjang yang tinggi. Karena itu sediakan kesempatan belajar disekolah yang cocok untuk maksud tersebut. Kreativitas dan pemecahan masalah, banyak pakar yang mendiskusikan kreativitas sebagai berpikir kreatif sebagai masalah. Thorrance misalnya, mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses penyadaran (*sensing*), adanya gap, gangguan atau unsur-unsur yang keliru (*perkeliruan*), pembentukan gagasan-gagasan atau hipotesis, pengujian hipotesis tersebut, pengkomunikasian hasil-hasil, mungkin juga pengujian kembali atau perbaikan hipotesis.<sup>14</sup> Kreativitas adalah kemampuan mental seseorang dalam menanggapi sesuatu hal secara kreatif. Seorang individu kreatif akan berpikir secara divergen atau meluas sehingga dapat menghadapi permasalahan dengan cara berbeda dan memiliki solusi dari berbagai sudut pandang yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan mengkombinasikan berbagai cara dalam merespon permasalahan. Siswa yang memiliki kreativitas akan dapat mengatasi segala permasalahan dalam belajar atau kehidupan di luar sekolah.

---

<sup>14</sup> Hamalik, *Perencanaan Pengajaran...*, hal. 179

## 2. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Aspek khusus berpikir kreatif adalah berpikir divergen (evergen thinking), yang memiliki ciri-ciri : fleksibilitas, originalitas dan fluency (keluwesan, keaslian, dan kuantitas output). Fleksibilitas menggambarkan keragaman (devergency) ungkapan atau sambutan tsesuatu stimulasi, misalnya siswa ditugaskan mengkonstruksikan ungkapan-ungkapan dari kata “rumah”. Bila sambutannya hanya menunjuk pada jenis-jenis rumah, maka ditafsirkan kurang kreatif berpikirnya dibandingkan dengan sambutan yang menunjuk pada jenis rumah, lokasi rumah, pemilik rumah, bangunan rumah, harga rumah dan sebagainya. Defergensi sangat luas yang berarti berpikirnya lebih kreatif.<sup>15</sup> Ciri kreativitas yang melekat pada anak ialah rasa ingin tahu yang besar, memiliki imajinasi yang tinggi bahkan senang mendapatkan pengalaman-pengalaman yang baru, memiliki kemampuan dalam melihat masalah, memiliki kemampuan menciptakan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah.

## 3. Langkah-langkah Pengembangan Kreativitas Belajar

Para siswa dibimbing agar memiliki kemampuan kreatifitas, mampu berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah. Karena itu, melalui proses belajar tertentu, diupayakan tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari abilite kreatifitas yang dimiliki oleh para siswa, adapun langkah-langkahnya sebgai berikut:<sup>16</sup> (1) Mengklasifikasikan jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa. (2) Mengembangkan dan

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal. 179

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal. 180-182

menggunakan keterampilan-keterampilan pemecahan masalah. (3) Ganjaran bagi prestasi belajar kreatif. beberapa cara yang digunakan guru untuk memberikan ganjaran kepada siswa yang telah mencapai prestasi kreatif, yaitu perbaiki dengan bijaksana pertanyaan-pertanyaan siswa yang tidak lumrah, perbaiki dengan bijaksana gagasan-gagasan dan penyelesaiannya yang tidak tepat, tunjukan kepada siswa bahwa gagasannya punya nilai, sediakan kesempatan kepada siswa dan berikan penghargaan terhadap kegiatan belajar sendiri, sediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar berpikir dan menemukan tanpa mengabaikan penilaian secara langsung.

#### 4. Faktor Pendukung Perkembangan Kreativitas Belajar

Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreatifitas sangat terkait dengan kebebasan kepribadian. Hal itu berarti seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan diri adalah dengan kasih sayang.

### **C. Motivasi Belajar**

#### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Karena itu, prinsip-prinsip penggerakan motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prinsip-prinsip belajar itu sendiri.<sup>17</sup> Seseorang akan berhasil dalam belajar, jika dirinya sendiri

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal.156

ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi.<sup>18</sup> Menurut WS. Winkel dalam bukunya Indayanti, bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dan yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai.<sup>19</sup> Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Masing-masing dorongan, baik dari dalam maupun dari luar memiliki ciri tersendiri.

Menurut Atkinson dalam bukunya Prawira, bahwa motivasi dijelaskan sebagai suatu kecenderungan seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. Motivasi merupakan suatu usaha yang memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan.<sup>20</sup> Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar siswa, sehingga tujuan yang dikehendaki dalam proses belajar dapat

---

<sup>18</sup> Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 40.

<sup>19</sup> Retno Indayanti, *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung: Centre For Studying And Milieu Development (CESMID), 2008), hal. 62.

<sup>20</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 319.

tercapai.<sup>21</sup> Motivasi berkaitan erat dengan kebutuhan. Semakin besar kebutuhan seseorang akan sesuatu yang hendak dicapai, maka akan semakin kuat pula motivasi untuk mencapainya. Kebutuhan yang kuat terhadap sesuatu akan menimbulkan keinginan/dorongan yang kuat terhadap seseorang untuk mencapai sesuatu yang hendak dicapai dengan sekuat tenaga.<sup>22</sup> Motivasi ditentukan oleh tingkat kemauan dan keinginan seseorang, semakin tinggi keinginan seseorang maka motivasi yang dimiliki akan bertambah besar dan sebaliknya jika tingkat keinginan seseorang semakin rendah maka motivasi yang dimiliki juga akan semakin kecil pula.

Hamzah B. Uno menyatakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut, motivasi intrinsik meliputi: a) Adanya hasrat dan keinginan untuk mencapai prestasi, b) Adanya dorongan ingin tahu dalam belajar, c) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu untuk cita-cita

---

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 13.

masa depan. Sedangkan motivasi ekstrinsik meliputi: a) Adanya pujian (penghargaan) dalam belajar, b) Adanya kegiatan menarik dalam belajar, c) Adanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif.<sup>23</sup>

Seseorang yang melakukan aktivitas belajar secara terus menerus tanpa motivasi dari luar dirinya merupakan motivasi intrinsik yang sangat penting dalam aktivitas belajar. Namun, dari luar dirinya merupakan motivasi ekstrinsik yang diharapkan. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik diperlukan bila motivasi intrinsik tidak ada dalam diri seseorang sebagai subjek belajar.

Mc. Donald sebagaimana yang dikutip oleh Hamalik mengatakan bahwa *motivation is a energy change withing the person chaaracterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>24</sup> Dari perumusan tersebut mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu 1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, 2) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arrousal*), 3) Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>25</sup> Motivasi belajar bukan hanya berperan penting dalam mengupayakan peserta didik terlibat ke dalam kegiatan akademis, namun motivasi belajar juga berperan penting dalam

---

<sup>23</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 23.

<sup>24</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 158

<sup>25</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), hal. 173-174.

menentukan seberapa banyak yang akan dipelajari peserta didik dari kegiatan belajar yang mereka lakukan atau informasi yang dihadapkan pada mereka.

Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.<sup>26</sup> 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.<sup>27</sup> Motivasi belajar dapat tercipta dari suasana belajar yang menyenangkan, adanya kompetisi dan kerjasama pada siswa, adanya hukuman dan hadiah kepada siswa, adanya pujian kepada siswa, adanya menggunakan contoh-contoh hidup sebagai model-model yang menarik bagi siswa, serta lebih melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran

## 2. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar menurut Hamalik yaitu ada tiga, diantaranya:<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal.148

<sup>27</sup> Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 320

<sup>28</sup> Hamalik, *Psikologi Belajar...*, hal 174.

- a. Adanya perubahan energi dalam diri. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neurofisiologis dalam organisme manusia
- b. Timbulnya perasaan. Merupakan ketegangan psikologis yang berubah menjadi suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif.
- c. Adanya reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respon-respon tersebut berfungsi untuk mengurangi ketegangan-ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

### 3. Macam-Macam Motivasi

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

#### 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. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Adapun motivasi intrinsik dalam belajar adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> M. Ngali Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 195

- 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.

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.<sup>30</sup>

Motivasi intrinsik dan ekstrinsik merupakan motivasi yang saling mendukung, namun menurut para ahli motivasi intrinsik lebih besar pengaruhnya terhadap peserta didik dalam belajar. Hal ini didasarkan pada motivasi intrinsik berasal dari diri peserta didik yang sudah melekat dengan pribadinya sehingga sulit untuk dihilangkan. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya maka ia akan bersungguh-sungguh dalam belajar.

4. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Bila motivasi ekstrinsik yang diberikan itu dapat membantu anak didik keluar dari lingkaran masalah kesulitan belajar, maka

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hal.195

motivasi yang yang dimainkan oleh guru dengan mengandalkan fungsi-fungsi motivasi merupakan langkah-langkah yang akurat untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi anak didik.

Baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Ketiganya menyatu dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan. Untuk jelasnya ketiga fungsi motivasi dalam belajar tersebut di atas, akan diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Berfungsi untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.
- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencobaa membedah nilai yang terpatri dalam wacana, prinsip, dalil dan hukum, sehingga mengerti betul isi yang terkandungnya.
- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Sesuatu yang dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Dengan tekun dan konsentrsi anak didik belajar agar tujuannya mencari sesuatu yang ingin diketahui itu cepat tercapai.

##### 5. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Belajar tak akan pernah dilakukan tanpa suatu dorongan yang kuat baik dari dalam yang lebih utama maupun dari luar sebagai upaya lain yang tak kalah penting. Faktor lain yang mempengaruhi aktivitas

---

<sup>31</sup> Djamarah, *Psikologi...*, hal.156-158

belajar seseorang itu dalam pembahasan ini disebut motivasi. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti berikut:<sup>32</sup>

- a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- b. Motivasi Intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar
- c. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman
- d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
- e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
- f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

#### **D. Aqidah Akhlak**

##### **1. Pengertian Aqidah Akhlak**

Kata aqidah secara bahasa berarti sesuatu yang mengikat. Kata aqidah berasal dari bahasa arab *i'tiqod* yang berarti sesuatu kepercayaan. Secara istilah aqidah adalah sesuatu yang dipegang teguh dan terujam kuat di dalam lubuk jiwa dan tidak dapat beralih padanya.<sup>33</sup> Sedangkan kata akhlak berasal dari bahasa arab *khuluqun* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Secara istilah akhlak adalah kehendak yang dibiasakan. Kehendak yang

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, hal.152-155

<sup>33</sup> Mahrus, *AQIDAH...*, hal. 5

dimaksud ialah ketentuan dari beberapa keinginan manusia, sedangkan kebiasaan yang dimaksud ialah perbuatan yang diulang-ulang. Masing-masing dari kehendak dan kebiasaan ini mempunyai kekuatan, sehingga gabungan dari kekuatan ini menimbulkan kekuatan yang lebih besar, kekuatan inilah yang dinamakan akhlak.<sup>34</sup>

Berdasarkan paparan di atas, dapat dijelaskan bahwa Aqidah Akhlak adalah suatu kepercayaan seseorang sehingga menciptakan kesadaran diri bagi manusia tersebut untuk berpegang teguh terhadap norma-norma dan nilai-nilai budi pekerti yang luhur tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran, sehingga muncul kebiasaan-kebiasaan dari orang tersebut dalam bertingkah laku. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aqidah Akhlak adalah suatu bidang studi yang mengajarkan peserta didik untuk mengetahui, memahami dan meyakini Aqidah Islam agar terbentuk karakter peserta didik sesuai dengan ajaran Islam.

## 2. Akhlak Mahmudah

### a. Pengertian Akhlak Mahmudah

Secara etimologi, kata *akhlaq* berasal dari bahasa Arab yang merupakan jamak dari kata *khuluq*, yang berarti adat kebiasaan, perangai, tabiat, dan *murū'ah*. Dengan demikian, secara etimologi, akhlak dapat diartikan sebagai budi pekerti, watak, tabiat. Menurut Sayyid Sabiq sebagaimana dikutip oleh

---

<sup>34</sup> Zahruddin, *Pengantar Studi...*, hal.1-5

Choiruddin Hadiri, akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang menimbulkan terjadinya perbuatan-perbuatan dengan mudah.<sup>35</sup>

Secara etimologi akhlak mahmudah adalah akhlak yang terpuji. Mahmudah merupakan bentuk *maf'ul* dari kata *hamida*, yang berarti dipuji. Akhlak mahmudah atau akhlak terpuji disebut pula dengan *akhlaqal-karimah* (akhlak mulia), atau *al-akhlaq al-munjiyat* (akhlak yang menyelamatkan pelakunya). Jadi akhlak mahmudah berarti tingkah laku yang terpuji yang merupakan tanda kesempurnaan iman seseorang kepada Allah.<sup>36</sup> Akhlak itu sendiri bukanlah perbuatan, melainkan gambaran bagi jiwa yang tersembunyi. Oleh karenanya dapat disebutkan bahwa “akhlak itu adalah nafsiah (bersifat kejiwaan) atau maknawiyah (sesuatu yang abstrak), dan bentuknya yang kelihatan kita namakan muamalah (tindakan) atau suluk (perilaku), maka akhlak adalah sumber dan perilaku adalah bentuknya”.<sup>37</sup> Akhlak mahmudah adalah perilaku manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun sosial, serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari Tuhan. Akhlak mahmudah dilahirkan oleh sifat-sifat mahmudah yang terpendam dalam jiwa manusia.

#### b. Macam-macam Akhlak Terpuji

Dalam menentukan akhlak terpuji, para ulama merujuk pada ketentuan Al-Qur'an dan hadis, sesuai dengan konsep baik

<sup>35</sup> Choiruddin Hadiri, *Akhlak dan Adab Islam*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2015), hal.

<sup>36</sup> Hamzah Tualeka, *Akhlak Tasawuf*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), hal. 15

<sup>37</sup> Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016), hal. 6

dan buruk dalam pandangan Islam. Adapun macam-macam akhlak mahmudah diantaranya:

1) Tawakkal

Menurut Al-Ghazali sebagaimana dikutip Mahyudin, kata tawakal asalnya dari kata *wikalah* yang artinya menyerahkan atau mewakilkan.<sup>38</sup> Jadi tawakal adalah menyerahkan segala urusan kepada Allah setelah berbuat semaksimal mungkin, untuk mendapatkan sesuatu yang diharapkannya.

2) Sabar

Sabar menurut terminologi adalah keadaan jiwa yang kokoh, stabil, dan konsekuen dalam pendirian. Jiwanya tidak tergoyahkan, pendiriannya tidak berubah bagaimanapun berat tantangan yang dihadapi. Menurut Syekh Abdul Qadir Al-Jailani sabar dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu Pertama, *Ash-Shabru Lillah* (sabar untuk Allah), yaitu keteguhan hati dalam melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangannya. Kedua, *Ash-Shabru ma'a Allah* (sabar bersama Allah), yaitu keteguhan hati dalam menerima segala keputusan dan tindakan Allah. Ketiga, *Ash-Shabru'ala Allah* (sabar atas Allah), yaitu keteguhan hati dan kemantapan sikap dalam menghadapi apa yang dijanjikan-Nya, berupa rezeki atau kelaparan hidup.<sup>39</sup>

3) Qanaah

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, hal. 188

<sup>39</sup> *Ibid.*, hal. 190

Menurut bahasa *qana'ah* adalah menerima apa adanya atau tidak serakah. Rasa cukup terhadap apa yang ada pada diri sendiri, merupakan ungkapan tentang kecukupan diri sehingga membuat seseorang tidak mengerahkan kemampuan dan potensinya untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan dan disukainya.<sup>40</sup> Jadi orang yang memiliki sifat *qana'ah* akan merasa puas dengan yang diperolehnya dan menjadikan kenikmatan tersebut untuk menghindari dari hal-hal yang buruk, *qana'ah* juga menjadikan seseorang tidak sombong karena berfikir apa yang mereka dapat hanyalah titipan yang kapan saja bisa hilang.

c. Ciri-ciri Akhlak Mahmudah

Ajaran-ajaran agama Islam, merupakan tuntunan yang ditujukan kepada manusia agar hidup di dunia menurut aturan dan norma yang terpuji. Karena itu, akhlak dalam ajaran Islam memiliki kandungan untuk berbuat baik dan terpuji.<sup>41</sup> Adapun ciri-ciri akhlak Islam yaitu kebaikan yang absolut, kebaikan yang menyeluruh, kemantapan, kewajiban yang dipatuh, pengawasan yang menyeluruh.<sup>42</sup>

d. Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Pembentukan Akhlak Seseorang

<sup>40</sup> Sudarsono, *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal.

<sup>41</sup> Rois Mahfud, *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hal.181

<sup>42</sup> Amin, *Ilmu Akhlak...*, hal. 67

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan akhlak seseorang sebagai berikut.<sup>43</sup>

Pertama, melalui keteladanan (*Qudwah, uswah*). Orang tua dan guru yang biasa memberikan keteladanan mengenai perilaku baik, maka biasanya akan ditiru oleh anak-anaknya dan muridnya dalam mengembangkan pola perilaku mereka.

Kedua, melalui *ta'lim* (pengajaran). Misalnya, dengan mengajarkan empati dengan sikap disiplin.

Ketiga, pembiasaan (*ta'wid*). Melatih anak atau murid dengan perbuatan terpuji yang bisa membentuk kepribadiannya. Sebagai contoh anak sejak kecil dibiasakan membaca basmalah sebelum makan.. Jika hal itu dibiasakan, maka akan menjadi akhlak mulia bagi anak ketika ia tumbuh dewasa.

Keempat, pemberian motivasi (*targhib/ reward, motivation*). Memberikan motivasi baik berupa pujian atau hadiah tertentu akan menjadi latihan positif dalam proses pembentukan akhlak, terutama ketika ia masih kecil.

Kelima, pemberian ancaman dan sanksi hukum (*punishment, warning*). Dalam rangka proses pembentukan akhlak kadang diperlukan ancaman, sehingga anak tidak bersikap sembrono.

Dengan memiliki akhlak mahmudah (terpuji), maka dapat menumbuhkan kerukunan antar tetangga yang terwujud dalam

---

<sup>43</sup> Abdul Mustakim, *Akhlaq tasawuf jalan menuju revolusi spiritual*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2007), hal. 9-11

sikap saling menghormati, saling melindungi, saling menjaga, dan saling peduli sehingga seluruh lapisan masyarakat akan menjadi tenang, aman, damai, dan sejahtera.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Ada beberapa penelitian yang mengupas tentang metode *Role Playing*, antara lain sebagai berikut:

1. Panggih Priyambodo (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Belajar Sociodrama (Role Playing) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA-Biologi Pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta”. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Metode Belajar Sociodrama (Role Playing) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA-Biologi Pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta.<sup>44</sup>
2. Rizqi Amalia (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V Min 14 Kabupaten Blitar”. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Metode *Role*

---

<sup>44</sup> Panggih Priyambodo, *Pengaruh Metode Belajar Sociodrama (Role Playing) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA-Biologi Pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi, 2011).

*Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V Min 14 Kabupaten Blitar.*<sup>45</sup>

3. Ardian Biantara (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang.<sup>46</sup>

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Panggih Priiyambodo, 2011 (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)	Pengaruh Metode Belajar Sociodrama (Role Playing) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA-Biologi Pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta	Terdapat pengaruh Pengaruh Metode Belajar Sociodrama (Role Playing) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA-Biologi Pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta	a. Sama-sama menggunakan metode <i>role playing</i> b. Variabel terikat (motivasi belajar) c. Menggunakan quasi eksperimen	a. Variabel terikat (kreativitas belajar) b. Tempat penelitian c. Jenjang sekolah d. Mata pelajaran
2	Rizqi Amalia, 2018	Pengaruh metode <i>role</i>	Terdapat pengaruh	a. Sama-sama menggunakan	a. Variabel terikat

<sup>45</sup> Rizqi Amalia, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V Min 14 Kabupaten Blitar*, (Tulungagung: Skripsi, 2018).

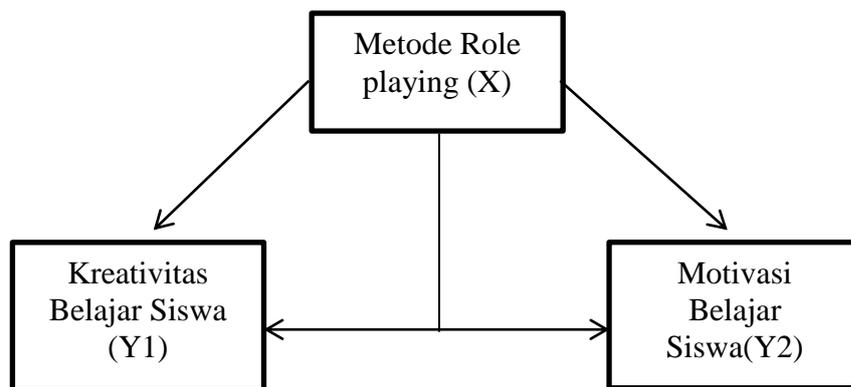
<sup>46</sup> Ardian Biantara, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*, (Magelang: Skripsi, 2013).

	(IAIN Tulungagung)	<i>playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar	penerapan metode <i>role playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar	an metode <i>role playing</i> b. Variabel terikat (motivasi belajar) c. Mata pelajaran d. Menggunakan quasi eksperimen	(kreativitas belajar) b. Tempat penelitian c. Jenjang sekolah
3	Ardian Biantara, 2013 (Universitas Negeri Yogyakarta)	Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang	Terdapat pengaruh Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang	a. Sama-sama menggunakan metode <i>role playing</i> b. Variabel terikat (motivasi belajar) c. Menggunakan quasi eksperimen	a. Variabel terikat (kreativitas belajar) b. Tempat penelitian c. Jenjang sekolah d. Mata pelajaran

Dari tabel 2.1 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat, lokasi penelitian, jenjang, dan beberapa mata pelajaran yang digunakan. Lokasi penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah MTsN 2 Tulungagung, karena lembaga pendidikan tersebut belum ada penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

## F. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung”, kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

Keterangan:

1. Hubungan antara metode *role playing* (x) dengan kreativitas belajar(y<sub>1</sub>).

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah.<sup>47</sup> Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi

<sup>47</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 45

suatu gagasan.<sup>48</sup> Dengan adanya penerapan metode *role playing*, dapat memberikan rangsangan peserta didik dalam berpikir dengan mengembangkan imajinasi yang terarah.

2. Hubungan antara metode *role playing* (x) dengan motivasi belajar ( $y_2$ ).

Motivasi belajar adalah ebutuhan yang kuat terhadap sesuatu akan menimbulkan keinginan/dorongan yang kuat terhadap seseorang untuk mencapai sesuatu yang hendak dicapai dengan sekuat tenaga.<sup>49</sup> Dengan penerapan metode *role playing* atau bermain peran di harapkan dapat mendorong siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif, serta dapat memupuk optimisme siswa dalam belajar.

3. Hubungan antara metode *role playing* (x) dengan kreativitas ( $y_1$ ) dan motivasi belajar ( $y_2$ ).

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 kreativitas dan motivasi 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. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas, dimana satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen yaitu dalam pembelajaran Aqidah Akhlak menggunakan metode *role playing* dan satu kelas yang lain diperlakukan sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode pembelajaran konvensional.

---

<sup>48</sup> Asrori, *Psikologi Pembelajaran...*, hal. 62

<sup>49</sup> Komsiyah, *Belajar dan ...*, hal. 13

Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan masing-masing angket mengenai kreativitas dan motivasi belajar. Setelah itu data yang didapat dari angket akan dianalisis. Sehingga akan diketahui pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar.