

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Metode *Role Playing*

1. 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-

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

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

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.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 menampakkan 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.

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

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

2. Tujuan Metode *Role Playing*

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

- 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*)

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

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

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

- 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

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

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

⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 1997), hlm. 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 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 perannya.
- f. Akhiri role playing 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.

¹⁰ J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 28

- 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 topic 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 berkreatif.
- 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: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

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 1997), hlm. 101

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

- 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.
- 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

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 1997), hlm. 100

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.

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

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

melakukan 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 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.

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

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

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 320

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

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

¹⁹ Sardiman AM , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: CV. Rajawali, 1988), hlm. 85

²⁰ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: A r-Ruzz Media, 2013), hlm. 322

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

a. 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.

b. 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

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

mencoba membedah nilai yang terpatrit dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum, sehingga mengerti betul isi yang dikandungnya.

c. 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

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

- f. Dapat mempertahankan pendaatnya jika telah diyakini
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah

4. Macam-macam Motivasi

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

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik 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 instrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi instrinsik relative lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Adapun motivasi instrinsik 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

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

²⁴ *Ibid.*, hlm. 195

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

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.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

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

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 1997), hlm. 151

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 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:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.

- d. Motivasi memengaruhi proses-proses kognitif. Motivasi memengaruhi hal yang diperhatikan oleh seseorang dan efektivitas pemrosesannya.
- e. Motivasi menentukan konsekuensi mana yang memberi penguatan dan menghukum. Semakin besar motivasi seseorang mencapai kesuksesan
- f. akademik, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk bangga terhadap nilai A atau kecewa dengan nilai rendah.
- g. 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

Motivasi berpangkal dari kata "motif" yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Sardiman, motif dapat dikatakan sebagai "daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan)".²⁸

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa, motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga

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

seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu sendiri sudah tumbuh di dalam diri seseorang.

6. Macam-Macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi.

a. Motivasi intrinsik

Yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin membaca. Kemudian kalau dilihat dari tujuan melakukan kegiatan itu, maka yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung didalam perbuatan belajar itu sendiri, yakni ingin mendapatkan pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain, misalkan ingin pujian atau ganjaran.²⁹

Menurut Abdurrahman Shaleh, yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah "motivasi yang berasal dari diri seseorang itu sendiri tanpa

²⁹ Noer rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hlm. 254

dirangsang dari luar,³⁰ Sedangkan menurut Abin Syamsuddin Makmun, dalam bukunya Psikologi Kependidikan, motivasi intrinsik adalah "Motivasi yang timbul dan tumbuh berkembang dengan jalan datang dari dalam individu itu sendiri."³¹

Definisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi intrinsik tersebut timbul karena dalam diri seseorang telah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, misalnya keinginan untuk mengetahui, keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, keinginan memperoleh pengetahuan dan lain-lain. Dalam hal ini pujian, hadiah, hukuman dan sejenisnya tidak diperlukan oleh siswa karena siswa belajar bukan untuk mendapatkan pujian atau hadiah dan bukan juga karena takut hukuman.

b. Motivasi ekstrinsik

Baharuddin dan Esa Nurwahyuni memberikan definisi motivasi ekstrinsik adalah "faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar, seperti: Tata tertib, pujian, peraturan, teladan guru, orang tua, dan lain sebagainya"³² Sedangkan menurut Anurohman, motivasi ekstrinsik adalah Dorongan yang berasal dari luar diri individu."³³

³⁰ Abdurrahman Shaleh, *Psikologi Dalam Suatu Pengantar: Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 139

³¹ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2003), Cet. VI, hlm. 37

³² Baharuddin, Esa Nurwahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), Cet. IV, hlm. 23

³³ Anurrohman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet. III, hlm. 116

Definisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik itu merupakan motivasi yang timbul karena adanya dorongan dari luar individu yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Jadi siswa akan belajar jika ada dorongan dari luar seperti ingin mendapatkan nilai yang baik, hadiah dan lain-lain dan bukan karena semata-mata ingin mengetahui sesuatu.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Berbagai macam cara biar dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah:³⁴

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai - nilai pada raport angkanya baik - baik.

b. Hadiah

Hadiah juga dapat dikaitkan dengan motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan

³⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 92-94

menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

c. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang sangat penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras, bisa jadi karena harga dirinya.

d. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses, yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

e. Saingan/Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik secara individual maupun persaingan secara kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan didalam industri perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa."³⁵

7. Teori -Teori Motivasi

a. Teori Hedonisme

Menurut M. Ngalim Purwanto, Hedonisme adalah "suatu aliran dalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan (hedone) yang bersifat duniawi". Menurut pandangan hedonisme, "manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenikmatan".

Oleh karena itu, setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, manusia cenderung memilih alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan dari pada yang mengakibatkan kesukaran. kesulitan, penderitaan, dan sebagainya.

³⁵ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hlm. 257

b. Teori Naluri (*Psikoanalisis*)

M. Ngalim Purwanto menjelaskan bahwa: pada dasarnya manusia memiliki tiga dorongan nafsu pokok yaitu:

- 1) Dorongan nafsu (naluri) mempertahankan diri.
- 2) Dorongan nafsu (naluri) mengembangkan diri.
- 3) Dorongan nafsu (naluri) mengembangkan atau mempertahankan jenis.³⁶

Dengan demikian ketiga naluri pokok itu, maka kebiasaan kebiasaan apapun atau tindakan-tindakan tingkah laku manusia yang diperbuatnya sehari hari mendapat dorongan atau digerakan oleh ketiga naluri tersebut. Oleh karena itu, menurut teori ini untuk memotivasi seseorang harus berdasarkan naluri mana yang akan dituju dan perlu dikembangkan.

c. Teori reaksi yang dipelajari

Teori ini berbeda pandangan bahwa "tindakan atau perilaku manusia tidak berdasarkan naluri-naluri, tetapi berdasarkan pola dan tingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan di tempat orang itu hidup."³⁷ Orang belajar paling banyak dari lingkungan kebudayaan ditempat ia hidup dan dibesarkan. Jadi, apabila seorang pemimpin atau

³⁶ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 74-75

³⁷ Abdurrahman Shaleh, *Psikologi Dalam Suatu Pengantar: Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm.134

seorang pendidik akan memotivasi siswanya, pemimpin atau pendidik itu hendaknya mengetahui benar-benar latar belakang kehidupan dan kebudayaan orang-orang yang dipimpinnya.

d. Adanya teori pendorong (*drive theory*)

Teori ini merupakan perpaduan antara "teori naluri" dengan "teori reaksi yang dipelajari". Daya pendorong adalah semacam naluri, tetapi hanya sesuatu dorongan kekuatan yang luas terhadap suatu arah yang umum."³⁸ Misalnya, suatu daya pendorong pada lawan jenis. Semua orang dalam semua kebudayaan mempunyai daya pendorong pada lawan jenis. Namun cara-cara yang digunakan berlain-lainan bagi tiap individu, menurut latar belakang kebudayaan masing-masing.

e. Teori kebutuhan

Teori motivasi yang sekarang banyak dianut orang adalah teori kebutuhan. Teori ini beranggapan bahwa "tindakan yang dilakukan Oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis."³⁹ Oleh rena itu, apabila seorang pemimpin atau pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seseorang ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang dimotivasinya.

³⁸ Abdurrahman Shaleh, *Psikologi Dalam Suatu Pengantar: Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 134

³⁹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Menurut Bloom dalam Agus Suprijono, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan reflex, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative.

Sementara menurut Lindgren dalam Agus Suprijono, hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.⁴⁰ Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar Mengajar. Jadi

⁴⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 6-7

hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah baik dalam sikap maupun tingkah lakunya.⁴¹ Sedangkan penilain terhadap hasil belajar mengisyaratkan hasil belajar sebagai program atau objek yang menjadi sasaran penilaian.

2. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu factor *intern* yang berasal dari siswa tersebut, dan factor *ekstern* yang berasal dari luar diri siswa tersebut.⁴²

Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30%, dipengaruhi oleh lingkungan. Selain factor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak factor lainnya. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi

⁴¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 44

⁴² Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo, 2011), cet. 1 2, hlm 39-40

hasil belajar yang dicapai, Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Noer Rohmah faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah:⁴³

- a. Faktor Lingkungan, yakni 1) lingkungan alami, 2) lingkungan sosial budaya
- b. Faktor Instrumental, yaitu seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk untuk mencapai tujuan, meliputi 1) kurikulum, 2) program, 3) sarana dan fasilitas, 4) guru
- c. Kondisi Fisiologis, yakni 1) Kesehatan jasmani, 2) Gizi cukup tinggi, 3) Kondisi panca indra.
- d. Kondisi Psikologis, yakni 1) Minat, 2) Kecerdasan, 3) Bakat, 4) Motivasi, 5) Kemampuan kognitif.

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibedakan menjadi tiga, diantaranya adalah:⁴⁴

- a. Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik.

⁴³ Noer rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hlm. 195

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada, 2005), hlm. 144

- b. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik). yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik.
- c. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Ketiga faktor diatas seringkali berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi dua aspek, yakni aspek yang bersifat jasmaniah dan aspek yang bersifat rohaniah. Aspek yang bersifat jasmani ini meliputi kondisi tubuh peserta didik, kondisi pendengaran, penglihatan, dan lain sebagainya. Sedangkan aspek yang bersifat rohaniah yang pada umumnya dianggap lebih esensial adalah tingkat kecerdasan atau intelegensi peserta didik, sikap peserta didik bakat peserta didik, dan motivasi peserta didik.

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik juga meliputi dua hal, yakni: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Faktor lingkungan sosial peserta didik adalah guru, staf administrasi teman sekelas, masyarakat. tetangga dan teman sepermainan dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan diri anak itu sendiri. Sedangkan faktor lingkungan nonsosial yang dimaksudkan disini adalah gedung sekolah dan letaknya, peralatan sekolah dan letaknya sekolah, sarana prasarana serta

fasilitas yang ada, rumah peserta didik dan letaknya cuaca dan waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik.

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

1. 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.⁴⁵

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.

2. 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

319 ⁴⁵ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm.

tulis, tes lisan maupun tes perbuatan.⁴⁶ ranah kognitif yaitu kemampuan yang selalu dituntut pada anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.⁴⁷

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.

3. 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 kesetiaan sosial yang tinggi. Selain itu peserta didik dapat memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan

⁴⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian....*, hlm. 75

⁴⁷ Noer Rahmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm 198

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

E. Tinjauan Tentang Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Ihsan mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Atau dengan kata lain bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat) yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya.

Syariat islam tidak akan dihayati dan diamalkan orang kalau hanya diajarkan saja, tetapi harus dididik melalui proses pendidikan nabi sesuai ajaran Islam dengan berbagai metode dan pendekatan dari satu segi kita lihat bahwa pendidikan islam itu lebih banyak ditujukan kepada perbaikan sikap mental yang akan terwujud dalam amal perbuatan baik bagi keperluan diri sendiri maupun orang lain. Dari segi lainnya, pendidikan islam tidak bersifat teoritis saja, tetapi juga praktis. Ajaran islam tidak memisahkan antara iman dan amal shaleh. Oleh karena itu, pendidikan islam adalah sekaligus pendidikan iman dan pendidikan amal dan juga karena ajaran islam berisi tentang ajaran sikap dan tingkah laku pribadi masyarakat menuju

kesejahteraan hidup perorangan dan bersama, maka pendidikan islam adalah pendidikan individu dan pendidikan masyarakat. Semula yang bertugas mendidik adalah para Nabi dan Rasul selanjutnya para ulama, dan cerdik pandailah sebagai penerus tugas, dan kewajiban mereka.

Ahli lain juga menyebutkan bahwa pendidikan agama adalah sebagai proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan yang beriman dan bertakwa agar manusia menyadari kedudukannya, tugas dan fungsinya di dunia dengan selalu memelihara hubungannya dengan Allah, dirinya sendiri, masyarakat dan alam sekitarnya serta tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa (termasuk dirinya sendiri dan lingkungan hidupnya)

Ahmad D. Marimba mengemukakan bahwa pendidikan islam adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (insan kamil)

Muhammad fadhil al-Jamaly mendefenisikan pendidikan Islam sebagai upaya pengembangan, mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia. Dengan proses tersebut, diharapkan akan terbentuk pribadi peserta didik yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan potensi akal, perasaan maupun perbuatannya.

Pendidikan sebagai usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia dari aspek-aspek rohaniah dan jasmani juga harus berlangsung secara

bertahap oleh karena suatu kematangan yang bertitik akhir pada optimalisasi perkembangan dan pertumbuhan dapat tercapai bilamana berlangsung melalui proses demi proses ke arah tujuan akhir perkembangan atau pertumbuhannya.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

a. Tujuan umum

Untuk mencapai kualitas yang disebutkan oleh al-Qur'an dan hadits sedangkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Abdul Fattah Jalal tujuan umum pendidikan Islam adalah terwujudnya manusia sebagai hamba Allah, ia mengatakan bahwa tujuan ini akan mewujudkan tujuan-tujuan khusus. Dengan mengutip surat at-Takwir ayat 27. Jalal menyatakan bahwa tujuan itu adalah untuk semua manusia. Jadi menurut Islam, pendidikan haruslah menjadikan seluruh manusia menjadi manusia yang menghambakan diri kepada Allah atau dengan kata lain beribadah kepada Allah.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus Pendidikan Agama adalah tujuan yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan jenjang pendidikan yang dilaluinya, sehingga setiap tujuan Pendidikan Agama pada setiap jenjang sekolah mempunyai tujuan yang berbeda-beda, seperti tujuan Pendidikan Agama di sekolah dasar berbeda dengan tujuan Pendidikan Agama di SMP, SMA dan berbeda pula dengan tujuan Pendidikan Agama di perguruan tinggi.

Menjadikan anak didik agar menjadi pemeluk agama yang aktif dan menjadi masyarakat atau warga negara yang baik dimana keduanya itu terpadu untuk mewujudkan apa yang dicita-citakan merupakan suatu hakekat, sehingga setiap pemeluk agama yang aktif secara otomatis akan menjadi warga negara yang baik, terciptalah warga negara yang pancasilis dengan sila Ketuhanan Yang Maha Esa.

3. Pentingnya Pendidikan Agama Bagi Kehidupan

Agama sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Demikian pentingnya agama dalam kehidupan manusia, sehingga diakui atau tidak sesungguhnya manusia sangatlah membutuhkan agama dan sangat dibutuhkannya agama oleh manusia. Tidak saja di masa primitif dulu sewaktu ilmu pengetahuan belum berkembang tetapi juga di zaman modern sekarang sewaktu ilmu dan teknologi telah demikian maju. Bukti-bukti mengapa Agama itu sangat penting dalam kehidupan manusia.

a. Agama merupakan sumber moral

Manusia sangatlah memerlukan akhlaq atau moral, karena moral sangatlah penting dalam kehidupan. Moral adalah mustika hidup yang membedakan manusia dari hewan. Manusia tanpa moral pada hakekatnya adalah binatang dan manusia yang membinatang ini sangatlah berbahaya, ia akan lebih jahat dan lebih buas dari pada binatang buas sendiri.

Tanpa moral kehidupan akan kacau balau, tidak saja kehidupan perseorangan tetapi juga kehidupan masyarakat dan negara, sebab soal baik buruk atau halal haram tidak lagi dipedulikan orang. Dan kalau halal haram tidak lagi dihiraukan. Ini namanya sudah maehiavellisme. Machiavellisme adalah doktrin machiavelli “tujuan menghalalkan cara kalau betul ini yang terjadi, biasa saja kemudian bangsa dan negara hancur binasa.

b. Agama merupakan petunjuk kebenaran

Salah satu hal yang ingin diketahui oleh manusia ialah apa yang bernama kebenaran. Masalah ini masalah besar, dan menjadi tanda tanya besar bagi manusia sejak zaman dahulu kala. Apa kebenaran itu, dan dimana dapat diperoleh manusia dengan akal, dengan ilmu dan dengan filsafatnya ingin mengetahui dan mencapainya dan yang menjadi tujuan ilmu dan filsafat tidak lain juga untuk mencari jawaban atas tanda tanya besar itu, yaitu masalah kebenaran.

Tetapi dapat disayangkan, sebagaimana telah disebutkan dalam uraian terdahulu, sebegitu jauh usaha ilmu dan filsafat untuk mencapai kemampuan ilmu dan filsafat hanyalah sampai kepada kebenaran relatif atau nisbi, padahal kebenaran relatif atau nisbi bukanlah kebenaran yang sesungguhnya. Kebenaran yang sesungguhnya ialah kebenaran mutlak dan universal, yaitu kebenaran yang sungguh-sungguh benar, absolut dan berlaku untuk semua orang

Tampaknya sampai kapanpun masalah kebenaran akan tetap merupakan misteri bagi manusia, kalau saja manusia hanya mengandalkan alat yang bernama akal, atau ilmu atau juga filsafat.

- c. Agama memberikan bimbingan rohani bagi manusia, baik dikala suka maupun di kala duka

Hidup manusia di dunia yang pana ini kadang-kadang suka tapi kadang-kadang juga duka. Maklumlah dunia bukanlah surga, tetapi juga bukan neraka. Jika dunia itu surga, tentulah hanya kegembiraan yang ada, dan jika dunia itu neraka tentulah hanya penderitaan yang terjadi. Kenyataan yang menunjukkan bahwa kehidupan dunia adalah rangkaian dari suka dan duka yang silih berganti.

Firman Allah Swt yang artinya: “Setiap jiwa pasti akan merasakan kematian, dan engkau kami coba dengan yang buruk dan dengan yang baik sebagai ujian.” (al-Ambiya, 35).

Dalam masyarakat dapat dilihat seringkali orang salah mengambil sikap menghadapi cobaan suka dan duka ini. Misalnya dikala suka, orang mabuk kepayang da lupa daratan. Bermacam karunia Tuhan yang ada padanya tidak mengantarkan dia kepada kebaikan tetapi malah membuat manusia jahat.⁴⁸

F. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

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 belajar 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 thitung 4.237 dan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000 2. Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role</i>

⁴⁸ Abdul rahman shaleh, *Pendidikan Agama dan Pembangunan untuk Bangsa*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 45

			<p><i>Playing</i> terhadap hasil belajar dengan hasil thitung 5.097 dan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000</p> <p>3. Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi dan hasil belajar dengan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000</p>
<p>Nilai Rukmana Sari dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5</p>	<p>1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak metode pembelajarannya <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa</p>	<p>1. Lokasi yang berbeda.</p> <p>2. Subjek yang diteliti yang berbeda.</p> <p>3. Metode pembelajaran</p>	<p>1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran boneka <i>tongkat</i> terhadap motivasi belajar hasil thitung 3,559 dengan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000 dan <i>sig.(2-tailed)</i></p>

Tulungagung)			<p>0.000</p> <p>2. Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>boneka tongkat</i> terhadap hasil belajar dengan hasil thitung 4,509 dan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000</p> <p>3. Terdapat pengaruh yang signifikan metode <i>boneka tongkat</i> terhadap motivasi dan hasil belajar dengan <i>sig.(2-tailed)</i> 0.000</p>
Siti Suci Lestari dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Meotde <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belaar Siswa Dalam	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar	1. Lokasi yang berbeda. 2. Subjek yang diteliti yang berbeda.	1. Terdapat hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan metode <i>Role</i>

<p>Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Mathlabussa'adah"</p>			<p><i>Playing</i> dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan rata-rata kelas eksperimen > kelas kontrol (88,53 > 82,17)</p> <p>2. Hasil perhitungan uji "t" menunjukkan bahwa nilai thitung \geq ttabel (3,13 \geq 2,00)</p>
--	--	--	---

G. Hipotesis Penelitian

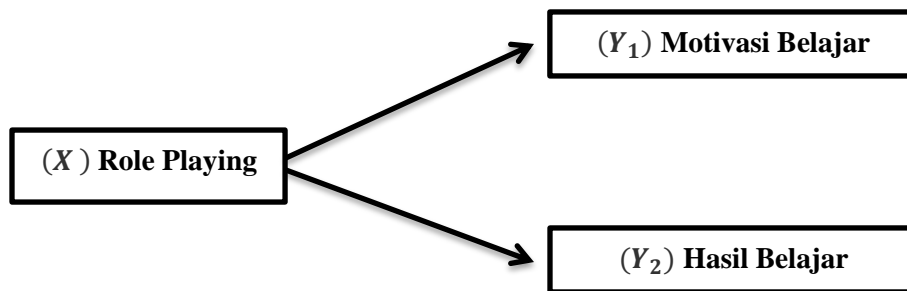
Berdasarkan kajian teoritis diatas maka dalam penelitian ini dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

(H_o) Tidak terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama islam.

(H_a) Terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama islam.

H. Kerangka berfikir teoritis (*Paradigma*)

Bagan 2.1



Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana yang telah dipaparkan, maka dalam penyusunan penelitian ini penulis mengajukan anggapan dasar atau kerangka pemikiran sebagai berikut:

Pendidikan diharapkan mampu mngoptimalkan potensi yang dimiliki oleh generasi muda. Namun kenyataan menunjukkan bahwa berbagai strategi,

pendekatan, metode, teknik, dan model yang dikembangkan secara inovatif di bidang pendidikan belum berhasil sepenuhnya mengoptimalkan potensi tersebut.

Dalam belajar dibutuhkan sebuah metode yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, tidak membosankan dan dapat membangun keaktifan siswa didalamnya. Metode pembelajaran merupakan suatu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam mengajar. Dengan menggunakan metode diharapkan terjadi interaksi baik dari guru maupun murid ke murid.

Penggunaan metode yang relevan dengan pelajaran akan sangat membantu para murid untuk dapat memahami materi pelajaran. Sehingga hasil belajar yang benar diinginkan dapat tercapai dengan optimal. Dan pemilihan metode ini harus benar - benar disesuaikan dengan kondisi siswa agar siswa dapat melaksanakan.

Dengan demikian, seorang guru harus mampu mencari cara untuk menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan. Salah satu cara-caranya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif, diantaranya adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode ini menarik dan dapat diterapkan di beberapa mata pelajaran.

Metode ini digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Metode *Role Playing* memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan keterampilannya di depan kelas melalui demonstrasi. Siswa diberi waktu untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan

fenomena social, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. *Role Playing* digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan. Strategi ini akan sangat baik jika digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut keterampilan.

Adapun kelemahan dari metode ini adalah: a) banyak menyita waktu atau jam pelajaran. b) memerlukan persiapan yang teliti dan matang. c) kadang-kadang siswa berkeberatan untuk melakukan peranan yang diberikan karena alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya. d) bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.