BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Yunani "*methodos*' yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.[14] Metode dalam dunia pendidikan dikenal sebagai cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran.

Metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.[15] Dalam pembelajaran metode yaitu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi yang berupa fakta, konsep, yang terjadi pada proses pembelajaran. Metode menjadikan suatu pembelajaran lebih menarik daya perhatian siswa sehingga bisa memfokuskan untuk lebih mendengarkan.

Metode merupakan cara kerja ilmiah yang secara teknis dipergunakan sebagai alat atau sarana *(a tool)* dalam suatu penelitian.[16] Metode digunakan untuk mempermudah suatu kegiatan dan juga menjadikan suatu proses kegiatan menjadi lebih menyenangkan. Meotde sangat diperlukan untuk

---

[14] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal.47

[15] Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (CV Budi Utama, 2017), hal.175

[16] Nurul Qomar, dkk, *Metode Penelitian Hukum*, (Makasar: CV. Sosial Politic Genius, 2017), hal.7

menambah daya tarik dalam setiap kegiatan yang berlangsung. Dalam penelitian metode digunakan untuk mengetahui suatu hasil yang kita inginkan.

Penulis menyimpulkan bahwa metode adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan mengenai suatu hal. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik mampu untuk merancang berbagai metode pembelajaran yang memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran kepada peserta didik. Rancangan ini merupakan acuan dan paduan, baik bagi guru itu sendiri maupun bagi peserta didik.

B. Tinjauan tentang Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.[17]

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. 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, latihan singkat

[17] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2010), hal. 88

dialog, dan pelaksanaan permainan peran. *Role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:[18]

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* merupakan sautu cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut peserta didik agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

2. Tujuan Metode *Role Playing*

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *role playing* antara lain adalah:[19]

---

[18] Hisyam Zaini, *Startegi Pembelajaran Aktif,* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal.98

[19] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar* …, hal.90

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.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Metode *Role playing* selain mempunyai beberapa kelebihan juga mempunyai beberapa kelemahan, sebagai berikut[20]:

a. Kelebihan Metode *Role Playing*
   1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
   2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
   3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.

[20] *Ibid*., hal.92

4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

b. Kelemahan Metode *Role playing*

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

4. Langkah-langkah Metode *Role playing*

Dalam menyiapkan suatu *role playing* di dalam kelas, pendidik mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:[21]

1. Persiapan simulasi
   a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.

[21] *Ibid*., hal. 102

b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeran simulasi.

2. Pelaksanaan simulasi
   a. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
   b. Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
   c. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
   d. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
3. Evaluasi
   a. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi, maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tangapan terhadapa proses pelaksanaan simulasi.
   b. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membuat kesimpulan.

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.

C. Tinjauan tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dengan sengaja di ciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada. Keinginan ini selalu ada pada setiap diri gurru di mana pun dan kapan pun, tidak semua keinginan guru itu terkabul semuanya karena berbagai faktor penyebabnya. Masalah motivasi adalah salah satu deretan dari sederetan faktor yang menyebabkan itu.[22]

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.[23]

Kata *"Motif"* yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat sesuatu yang mempunyai tujuan. Motif tidak dapat diamati secara

---

[22] Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 2010), hal. 148

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

langsung tetapi dapat diinterprestasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan yang dapat memunculkan sesuatu tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan yang dapat memunculkan sesuatu tingkah laku tertentu pada individu.

Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.[24] Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitas belajar dengan senang.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan.

2. Macam-macam Motivasi

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul dari dalam diri dan luar diri seseorang yang mengakibatkan respon untuk melakukan suatu

[24] Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 378

perbuatan. Dalam hal ini motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang dapat berfungsi tanpa harus dirangsang dari luar.[25] Motivasi jenis ini tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri 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 intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri, yakni ingin mendapatkan pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstuktif, tidak karena tujuan yang lain-lain, misalkan ingin pujian atau ganjaran.[26]

Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relative lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik).[27]

Menurut Hamzah B. Uno yang termasuk indikator dalam motivasi belajar secara intrinsik antara lain adalah:[28]

---

[25] Uswah Wardiana, *Psikologi Umum,* (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), hal.155

[26] Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan,* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 254

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

[28] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 23

1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
2) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar.
3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contohnya seseorang anak yang belajar bukan karena keinginan untuk benar-benar mengetahui apa yang dipelajarinya, melaikan agar lulus ujian atau mendapatkan pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, suri tauladan dari orang-orang di sekelilingnya seperti guru dan orang tua.

Menurut Hamzah B. Uno ada beberapa hal yang dapat menjadi indikator atau yang mempengaruhi kemauan dalam belajar antara lain:[29]

1) Adanya penghargaan dalam belajar
2) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
3) Adanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif.

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dari luar yang tidak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi ekstrinsik, ini bukan berarti tidak baik dan tidak penting, dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam

[29] *Ibid*., hal.24

proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa. Sehingga memerlukan motivasi ekstrinsik ini.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar sekolah:.[30]

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 dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada rapot angkanya baik-baik.

b. Hadiah

Hadiah juga dapat dikaitkan dengan motivaasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiaah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

c. Ego-involvemen

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

---

[30] Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal.91-94

akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga hargaa dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan daan 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, pemberiaanya 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 untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

f. Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan

terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

g. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siwa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam motivasi ekstrinsik.[31]

a. Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
   1. Kemampuan ekonomi orang tua kurang memadai
   2. Anak kurang mendapat perhatian dan pengawasan dari orang tua
   3. Harapan orang tua terlalu tinggi terhadap anak
   4. Orang tua pilih kasih terhadap anak
b. Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah dan masyarakat

   Kondisi-kondisi sekolah yang dapat menimbulkan masalah pada murid lain : kurikulum kurang sesuai, guru kurang menguasai bahan pelajaran, metode mengajar kurang sesuai, alat-alat dan media pengajaran kurang memadai.

---

[31] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2009), hal.235

3. Teori-teori Motivasi

a. Teori Hedonisme

Menurut M.Ngalim Purwanto, Hedonisme adalah "suatu aliran dalam filsafat yang memnadang 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, kesulita, penderitaan dan sebagainya.

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.[32]

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

[32] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* ..., hal.74-75

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."[33] Orang belajar paling banyak dari lingkungan kebudayaan ditempat ia hidup dan dibesarkan. Jadi, apabila seorang pemimpin atau seorang pendidik akan memotivasi siswanya, pemimpin atau pendidik itu hendaknya mengetahui benaar-benar latar belakang kehidupan dan kebudayaan oraang-orang yang dipimpinnya.

d. Adanya teori pendorong *(Drive Theory)*

Teori ini merupakan perpaduan antara "teori naluri" dengan "teori reaksi yang dipelajar". Daya pendorong adalah semacam naluri, tetapi hanya sesuatu dorongan kekuatan yang luas terhadap suatu arah yang umum.[34] Misalnya, suatu daya pendorong pada lawan jenis, semua orang dalam semua kebudayaan mempuyai daya pendorong pada lawan jenis, namun cara-cara yang digunakan berlain-lain lagi tiap individu, menurut latar belakang kebudayaan masing-masing.

---

[33] Abdurrahman Shaleh, *Psikologi Dalam Suatu Pengantar: Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hal.134

[34] *Ibid*., hal. 135

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.[35] Oleh karena itu, apabila seorang pemimpin atau pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seseorang ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang dimotivasinya.

4. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ditemukan peseta didik yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sementara peserta didik yang lain aktif berpartisipasi dalam kegaiatan, seorang atau dua orang peserta didik yang enggan mengikuti pelajaran atau ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran.

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.[36]

Fungsi motivasi dalam belajar, akan diuraikan dalam pembahasan berikut :

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

[35] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* ..., hal.77
[36] Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*…, hal.322

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah 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. Disini anak didik untuk belajar dalma rangka mencari tahu. Anak didik pun mengambil sikap seiring dengan minat terhadap suatu obyek. Disini, anak didik mempunyai keyakinan dan pendirian tentang apa yang seharusnya dilakukan untuk mencari tahu tentang sesuatu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan untuk belajar.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadapa anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk penggerak perbuatan. Disini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan dan akal pikiran mencoba membedah nilai yang terpatri dalam wacana, prinsip, sehingga mengert betul isi yang dikandungnya.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seoarang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Pasti anak didik akan mempelajarai 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.

D. Tinjauan tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap.[37] Terjadinya perubahan pada pengetahuannya yang dulunya dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dahulunya yang tidak tau menjadi tau. Hal lain juga seperti perubahan pada kebiasaan, emosional, hubungan sosial, sikap dan keterampilannya.

Secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan-perubahan tersebut akan

[37] Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jakarta Timut: PT Luxima Metro Media, 2014), hal.3

nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.[38] Belajar diharapkan menjadikan siswa mengetahui banyak konsep pembelajaran yang selama ini mereka kurang mengerti, sehingga menjadikan siswa mengetahui suatu konsep yang mereka lihat dan ketahui dalam lingkungan sehari-hari.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif,afektif dan psikomotorik. Hasil belajar atau perubahan perilaku menimbulkan perubahan kemampuan dapat hasil utama pengajaran. Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk mewujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran.[39]

Dari beberapa definisi diatas, peneliti dapat memberi kesimpulan bahwasannya hasil belajar merupakan suatu keterampilan yang diperoleh dari proses belajar siswa yaitu beberapa perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa baik kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Ranah Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan

---

[38] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: Rineka Cipta,1995),hal.2

[39] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar,* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hal.49

klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:[40]

a. Ranah kognitif

1) Pengetahuan

Pengetahuan disini adalah pengetahuan aktual disamping pengetahuan hafalan seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

2) Pemahaman

Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori atau petunjuk teknis.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya atau susunannya.

---

[40] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.22

5) Sintesis

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsru atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berfikir sinteses merupakan salah satu terminal untuk menjadi orang lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi dan lain-lain.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, antara lain:

1) *Reciving/attending,* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

2) *Responding* atau jawaban, yakni rekasi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari laur. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

3) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, dan pripritas nilai yang telah dimilikinya.
5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kehidupan dan tingkah laku.

c. Ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill)* dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keteampilan, yakni :

1) Gerakan refleks (keteampilan pada gerakan yang tidak sadar).
2) Keterampilan pda gerakan-gerakan dasar.
3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan audtifi, motoris, dan lai-lain.
4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpreatif.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.[41] Berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis pada diri peserta didik.

1) Faktor kondisi fisiologis peserta didik terdiri dari kondisi kesehatan dan kebugaran fisik serta kondisi panca inderanya teruatama penglihatan dan pendengaran.
2) Faktor psikologis yang akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik adalah faktor minat, bakat, inteligensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti: kemampuan persepsi, ingatan, berfikir dan kemampuan dasar pengetahuan (bahan appersepsi) yang dimiliki peserta didik.[42]

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan antara lain:

1) Faktor lingkungan peserta didik ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: faktor lingkungan alam/non-sosial dan faktor lingkungan sosial. Yang termasuk faktor lingkungan alam/non-

[41] M Ngalim purwanto, *Psikologi Pendidikan* …, hal.102

[42] M Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional,* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010), hal.59

sosial ini seperti: keadaan suhu, kelembapan udara, waktu, tempat letak gedung sekolah dan sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan sosial baik berwujud manusia dan representasinya termasuk budayanya akan mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

2) Faktor instrumental ini terdiri dari gedung/sarana fisik kelas sarana/alat pengajaran, media pengajaran, pendidik dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses dan hasil belajar.[43]

Peneliti menyimpulkan bahwasannya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal dan faktor eksternal siswa. Kedua faktor ini sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar.

E. Tinjauan tentang Al-Quran Hadis

1. Pengertian Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Mata pelajaran Al-Quran Hadis adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mata pelajaran ini merupakan peningkatan dari Al-Quran hadis yang telah dipelajari oleh siswa di Mts maupun MA. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Al-Quran hadis terutama menyangkut dasar-dasar keilmuannya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, serta memahami dan menerapkan tema-tema tentang

[43] *Ibid*., hal 60-61

manusia dan tanggung jawabnya di muka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perspektif al-Quran hadis sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.[44]

Al-Quran berasal dari kata *qira-ah*. Berasal dari kata-kata *qara-a, qira-atan, qur-aanan*. Al-Quran ialah firman Allah berupa wahyu yang disampaikan oleh Jibril kepada Nabi Muhammad SAW. Di dalamnya terkandung ajaran pokok yang dikembangkan untuk keperluan seluruh aspek kehidupan melalui ijtihad.[45]

Hadis memiliki dua pengertian, pengertian secara bahasa dan pengertian secara istilah. Secara bahasa, hadis berasal dari kata *hadis*, bentuk jamaknya adalah *ahadis*. Dari kata tersebut, hadis memiliki banyak arti, diantaranya *al-jadid* (yang baru), *al-qarib* (yang dekat), dan *al-khabar* (kabar berita). Jadi pengertian hadis ialah segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW. Berupa sabda, perbuatan, ketetapan (*taqrir),* dan segala hal ikhwal yang terkait dengan Nabi Muhammad SAW.[46]

Hadis merupakan sumber hukum Islam kedua setelah Al-Quran. Hadis berfungsi sebagai penjelas dan penegas ayat-ayat Al-Quran yang masih bersifat umum. Bahkan hadis kadang juga memuat hukum yang tidak terdapat di dalam Al-Quran. Dalam hal ini, hadis bisa disebut sebagai sumber hukum kedua setelah Al-Quran. Jadi, jika suatu masalah

---

[44] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hal.47

[45] M Nasir Budiman, *Pendidikan dalam Perspektif Al Qur'an,* (Jakarta: Madani Press, 2001), hal.7

[46] Irham Khumaidi, *Ilmu Hadis untuk Pemula,* (Jakarta: CV Artha Rivera, 2008), hal.2

tidak ditemukan ketentuan hukumnya dalam Al-Quran, kita bisa merujuk pada hadis Nabi SAW.[47] Disamping itu, hadis juga berfungsi sebagai penegas bagi Al-Quran. Artinya, hadis dijadikan sebagai penegas bagi ketentuan hukum yang telah ada di dalam Al-Quran. Jadi, fungsi hadis hanya memperkuat hukum yang telah ada.

2. Fungsi Mempelajari Al-Quran Hadis

Mata pelajaran Al-Quran Hadis merupakan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran membaca dan mengartikan ayat-ayat Al-Quran dan hadis-hadis tertentu yang sesuai dengan kepentingan peserta didik menurut tingkat-tingkat madrasah yang bersangkutan, sehingga dapat dijadikan modal kemampuan untuk mempelajari, meresapi dan menghayati pokok-pokok Al-Quran hadis dan menarik hikmah yang terkandung di dalam secara keseluruhan.[48]

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis berfungsi untuk mengarahkan pemahaman dan penghayatan pada isi yang terkandung dalam Al-Qur'an dan hadis yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu memancarkan iman dan taqwa kepada Allah sesuai dengan tuntutan Al-Quran dan Hadis.

Fungsi Al-Quran sebagai sumber pendidikan, lebih lanjut dapat dilihat dari berbagai aspek sebagai berikut:[49]

---

[47] *Ibid.,* hal.14-15

[48] Zakiyah Drajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2000), hal.187

[49] Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam,* (Jakarta: Kencana,2010), hal.75

1) Dari segi namanya. Al-Quran sudah mengisyaratkan bahwa Al-Quran memperkenalkan dirinya sebagai kitab pendidikan.
2) Dari segi surat yang pertama kali diturunkan, yaitu surah al-Alaq ayat 1-5, juga berkaitan dengan pendidikan.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِى خَلَقَ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِى عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1). Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia (3). Yang mengajar (manusia) dengan pena (4). Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5). [50]

3) Dari segi fungsinya, yakni sebagai *al-huda, al-furqan, al-hakim, al-bayyinah* dan *rahmatan lil alamin* ialah berkaitan dengan fungsi pendidikan dalam arti seluas-luasnya.
4) Dari segi kandungan, Al-Quran berisi ayat-ayat yang mengandung isyarat tentang berbagai aspek pendidikan. Buku-buku tentang Al-Quran dalam hubungannya dengan kegiatan pendidikan sebagaimana tersebut diatas telah membuktikan bahwa kandungan Al-Quran memuat isyarat tentang pendidikan. Visi, misi, tujuan, kurikulum, proses belajar mengajar, guru, dan berbagai komponen pendidikan lainnya dapat dirumuskan dari ayat-ayat Al-Quran.
5) Dari segi sumbernya, yakni dari Allah SWT, telah mengenalkan diri-Nya sebagai *al-rabb* atau *al-murabbi*, yakni sebagai pendidik, dan

[50] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya,* (Bandung: PT Syigma Examedia Arkanleema, 2009), hal.597

orang pertama kali didik atau di beri pengajaran oleh Allah SWT adalah nabi Adam as.

Dari uraian diatas jelas bahwa Al-Quran adalah sumber agama sekaligus sumber ajaran Islam. Posisinya sentral, bukan hanya dalam perkembangan daan pengembangan ilmu-ilmu keislaman, tetapi juga inspiratori, pemandu gerakan umat Islam sepanjang sejarah. Selain itu Al-Quran tidak hanya sebagai pedoman umat Islam, tetapi juga menjadi kerangka segala kegiatan intelektual muslim.

3. Tujuan Pembelajaran Al-Quran Hadis

Pembelajaran Al-Quran hadis di Madrasah Aliyah memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Quran hadis. Kandungan-kandungan tersebut bertujuan untuk menjadikan Al-Quran dan Al-Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan daan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun tujuan pembelajaran Al-Quran hadis di Madrasah Aliyah sebagai berikut[51]:

1. Meningkatkan keccintaan peserta didik terhadap Al-Quran dan hadis.
2. Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Quran dan hadis yang dilandasi sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.

[51] Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen AgamaRepublik Indonesia, *Model Silabus dan RPP Mata pelajaran al-Qur'an Hadis MA.Program IPA,IPS dan Bahasa*, 2010), hal.iii

3. Meningkatkan pemahaman isi kandungan Al-Quran dan hadis yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang Al-Quran dan Hadis.

F. Tinjauan tentang Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

1. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi

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.[52]

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 tulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Ranah kognitif yaitu kemampuan

[52] Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan* …, hal.322

yang selalu dituntut pada anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.[53]

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 kesetikawanan sosial yang tinggi. Selain itu peserta didik dapat memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Dengan demikian metode *Role Playing* diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik

[53] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian* …, hal. 75

G. Penelitian Terdahulu

1. Nila 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 Tulungagung). Dalam skripsi tersebut peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran boneka tongkat terhadap motivasi belajar hasil t_{hitung} 3,5559 dengan *sig.(2tailed)* 0.000 dan *sig.(2-tailed)* 0.000. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan metode boneka tongkat terhadap hasil belajar dengan hasil t_{hitung} 4,509 dan *sig.(2-tailed)* 0.000. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan metode boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar dengan *sig.(2-tailed)* 0.000.[54]
2. Mustafid Alfruki, dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung 2018". Dalam skripsi tersebut peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut: 1) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dengan hasil t_{hitung} 4.237 dan *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang signifikan. 2) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan hasil t_{hitung} 5.097 dan *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang

[54] Nila Rukmana Sari, *Pengaruh Media Boneka Tongkat Terhadap Motivasi Instrinsik dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MIN Rejotangan (MIN 5 Tulungagung),* (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

signifikan 3) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan motivasi dan hasil belajar dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar.[55]

3. Rizki Amalia, dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar" Dalam skripsi tersebut peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut: 1) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.038 terdapat pengaruh yang signifikan 2) metode Role Playing mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.000 terdapat pengaruh yang signifikan 3) metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan motivasi dan hasil belajar dengan hasil *sig.(2-tailed)* 0.002 terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.[56]

---

[55] Mustafid Alfaruki, *Pengaruh metode role playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

[56] Rizqi Amalia, *Pengaruh metode role playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar*, (Blitar: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Nila 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 Tulungagung)	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak metode pembelajaranya *role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.	1. Lokasi yang berbeda. 2. Subjek yang diteliti yang berbeda. 3. Metode pembelajaran.	1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran boneka tongkat terhadap motivasi belajar hasil t_{hitung} 3,5559 dengan *sig.(2tailed)* 0.000 dan *sig.(2-tailed)* 0.000. 2. Terdapat pengaruh yang signifikan metode boneka tongkat terhadap hasil belajar dengan hasil thitung 4,509 dan *sig.(2-tailed)* 0.000 3. Terdapat pengaruh yang signifikan metode boneka tongkat terhadap motivasi dan hasil belajar dengan *sig.(2-tailed)* 0.000.
Mustafid Alfaruki, dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh metode *role playing* 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 *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.	1. Lokasi yang berbeda. 2. Subjek yang diteliti yang berbeda.	1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar hasil t_{hitung} 4.237 dan *sig.(2-tailed)* 0.000. 2. Terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap hasil belajar dengan hasil belajar t_{hitung} 5.097 dan *sig.(2-tailed)* 0.000 3. Terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar dengan *sig.(2-tailed)* 0.000
Rizqi Amalia, dalam skrispsinya yang berjudul, "Pengaruh metode *role playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar.	1. Tujuan yang sama yaitu mengetahui adanya pengaruh atau tidak metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.	1. Lokasi yang berbeda. 2. Subjek yang diteliti berbeda.	1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar dengan hasil *sig.(2-tailed)* adalah 0,038 <0,05. 2. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar *sig.(2-tailed)* adalah 0,000 <0.05. 3. Terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar dengan *sig.(2-tailed)* 0.002<0,05.

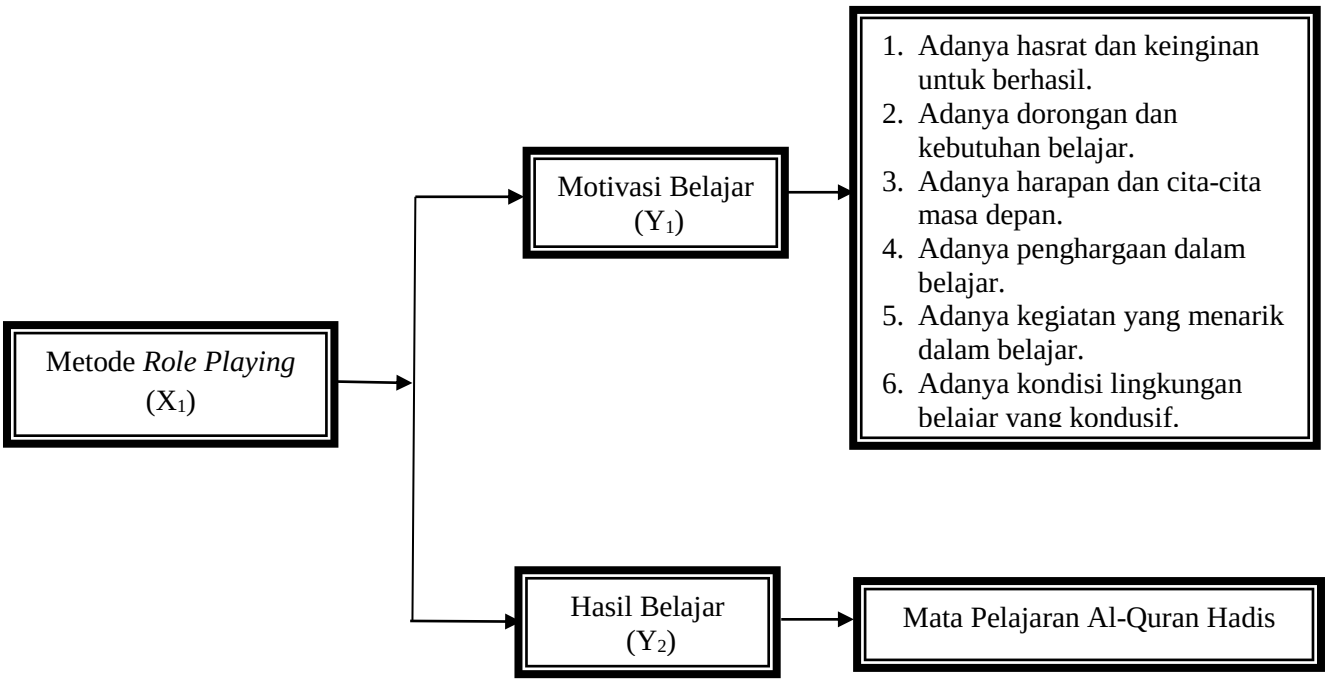
Di dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai peneliti baru. Meskipun antara peneliti dengan peneliti terdahulu menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu metode *Role Playing*. Namun demikian antara peneliti terdahulu tetaplah ada beberapa perbedaan. Adapun perbedaan tersebut terletak pada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

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Al-Quran Hadis peserta didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar pada materi etos kerja pribadi muslim tahun ajaran 2019/2020. Untuk sampelnya peneliti mengambil kelas XI-A yang berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-B yang berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas kontrol di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar.

H. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik di MA Al-Hikmah Langkapan Srengat Blitar." Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.1 : ***Kerangka Berpikir Penelitian***



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

Pendidikan diharapkan mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh generasi muda. Namun kenyataan menunjukan bahwa berbagai startegi 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 membangun keaktifan siswa di dalamnya. Metode pembelajaran merupakan

suatu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam mengajar. Dengan menggunakan metode diharapkan terjadi interkasi baik dari guru maupun murid ke murid.

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 dibeberapa mata pelajaran.

Metode ini digunakan untuk melibatakan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Metode *Role Playing* memberi kesempatan siswa untuk mempraktekkan keterampilan spesifikasinya di depan kelas melalui demonstrasi. Siswa diberi waktu untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, pekerjaan dan lain sebagainya. *Role Playing* digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan. Startegi ini akan sangat baik jika digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut keterampilan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas, dimana satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen yaitu dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadis menggunakan metode *Role Playing* dan satu kelas yang lain diperlakukan sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode ceramah. Baik

kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *post test* yang sama. Kemudian hasil *post-test* dari masing-masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Dengan demikian akan diketahui apakah metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik. Selain *post-test,* masing-masing kelas baik eksperimen maupun kontrol juga diberikan angket mengenai motivasi belajar Al-Qur'an Hadis peserta didik. Setelah itu data yang di dapat dari angket akan dianalisis. Sehingga akan diketahui pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar.