

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

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.¹ Disini dapat diartikan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun bisa tercapai secara maksimal.² Metode ini digunakan untuk melaksanakan strategi yang sudah disiapkan sebelumnya. Oleh karena itu metode mempunyai peran yang sangat penting di dalam pembelajaran. Jadi menurut peneliti bahwa metode adalah suatu strategi yang sudah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan yang dilaksanakan secara teratur.

Menurut Pangewa metode pembelajaran adalah kegiatan yang dipilih oleh dosen atau guru, dalam proses pembelajaran, yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada peserta didik menuju

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001) hal. 47

² Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2014) hal. 147

ketercapaiannya tujuan intruksional tertentu.³ Sedangkan menurut Tampubolon metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis demi mencapai tujuan pembelajaran yang praktis.⁴ Selanjutnya menurut Supriyono metode pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.⁵

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dirancang oleh subjek yang diterapkan secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan di dalam kelas.

Metode *role playing* atau bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.⁶ Disini *role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :⁷

- 1) Mengambil peran (*role talking*) yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran. Contoh : berdasar pada hubungan keluarga, tugas jabatan atau dalam situasi-situasi sosial.

³ Pangewa, Maharudin, *Perencanaan Pembelajaran*, (Makassar: UNM, 2010) hal. 135

⁴ Tampubolon, Saur, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik, dan Keilmuan*, (Jakarta: Kencana, 2014) hal. 118

⁵ Agus Supriyono, *Jenis-jenis Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009) hal. 1

⁶ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012) hal. 44

⁷ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008) hal. 98

- 2) Membuat peran (*role talking*) yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar menawar peran (*role negotiation*) yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini, pada umumnya, dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan⁸

Menurut Abdul Majid *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul masa mendatang.⁹ Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam

⁸ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) hal.

⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rodakarya, 2013) hal.

dunia sosial dengan cara memerankan atau mempertunjukkan peristiwa-peristiwa sejarah dan yang akan datang.

b. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penerapan metode *role playing* antara lain sebagai berikut:¹⁰

1) Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. pendidik menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. pendidik berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan sesuatu hal yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

2) Memilih pemain

Memilih bisa dilakukan oleh pendidik, yakni menunjuk siswa yang kiranya memiliki sifat yang hampir sama dengan pelaku yang akan diperankan.

3) Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019) hal. 26

urutan permainan yaitu siapa dulu yang muncul dan diikuti seterusnya.

4) Pendidik menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat

Pendidik menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, meski demikian penting dicatat bahwa pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, pendidik sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Permainan (bermain peran) dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan, pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, pendidik dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Pendidik dan peserta didik mendiskusikan permainan

Pendidik dan peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

7) Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang peserta didik

memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini jadi bahan diskusi.

8) Pendidik dan peserta didik diajak berbagi pengalaman

Pendidik mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya peserta didik menghadapi situasi tersebut.

Dilihat dari penjelasan langkah-langkah metode *role playing* diatas dapat menyimpulkan bahwa langkah pertama pndidik menyiapkan bahan materi yang akan diperankan di dalam kelas, kedua pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan peran dari setiap anggota kelompok. Ketiga peserta didik melaksanakan permainan peran. Keempat pendidik menyuruh peserta didik untuk mengamati dan menulis jalannya cerita kelompok lain untuk di diskusikan. Yang selanjutna kelima menyimpulkan.

c. Tujuan Metode *Role Playing*

Tujuan yang diharapkan dengan penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut : .¹¹

- 1) Agar peserta didik dapat dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.

¹¹ Ratna Puspita Dewi, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing*, JPGSD, Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014, dalam <https://www.neliti.com>, diakses 4 Desember 2019.

3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Sedangkan menurut Fanis Shaftel dan George Shaftel mengemukakan sejumlah tujuan *role playing* antara lain :

1) Untuk menghayati hal atau kejadian yang sebenarnya dalam realita kehidupan.

2) Agar memahami apa yang terjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.

3) Untuk mempertajam indra dan rasa siswa terhadap sesuatu.

4) Sebagai penyalur atau pelepasan perasaan-perasaan.

5) Sebagai alat mendiagnosis keadaan, kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

6) Ke arah pembentukan konsep secara mandiri.

7) Menggali peran-peran daripada seseorang dalam suatu kehidupan atau kejadian atau keadaan.

8) Menggali dan memiliki nilai-nilai (norma-norma) dan peran budaya dalam kehidupan.

9) Melatih anak (peserta didik) dalam mengendalikan dan memperbarui perasaan, cara berpikir dan perbuatannya.

10) Membantu peserta didik dalam mengklarifikasi (memperinci, memperjelas) pola berfikir, berbuat dan ketrampilannya dalam

membuat atau mengambil keputusan (*decision making*) menurut caranya sendiri.

- 11) Pembinaan struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya.
- 12) Membiasakan peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah (*problem solving behavior*), berfikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan tujuan metode *role playing* di atas maka dapat menyimpulkan bahwa metode *role playing* ini dapat melatih peserta didik untuk berfikir kritis, memperbarui perasaan, berkomunikasi dan bekerja kelompok.

d. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan dari penerapan metode *role playing* antara lain yakni :¹²

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sehingga daya ingat peserta didik menjadi tajam dan tahan lama.
- 2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- 3) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 4) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

Menurut Basyirudin Usman kelebihan metode bermain peran adalah :

¹² *Ibid.*

- 1) Peserta didik terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka.
- 2) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para peserta didik.
- 3) Peserta didik dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur.¹³

e. Kelemahan Metode *Role Playing*

Kelemahan dari penerapan metode pembelajaran *role playing* antara lain yakni :¹⁴

- 1) Relatif memerlukan waktu yang cukup banyak.
- 2) Sangat bergantung pada aktivitas peserta didik.
- 3) Cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar.
- 4) Banyak peserta didik yang kurang menyenangi *role playing* sehingga metode ini kurang efektif.

Dari uraian kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *role playing* di atas kita dapat menyimpulkan bahwa metode ini sangat membantu peserta didik untuk bekerja kelompok dengan membagi tanggung jawab dan melatih peserta didik untuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sopan. Tetapi di sisi lain metode ini membutuhkan membutuhkan waktu pembelajaran yang lama dan peserta didik harus aktif.

¹³ Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 51

¹⁴ *Ibid*, ...hal. 51

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi juga bisa diartikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Motivasi seperti gravitasi yang tidak bisa dilihat secara visual atau dirasakan namun hanya bisa dilihat efek yang dihasilkan olehnya.¹⁵ Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi juga merupakan kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁶ Oemar Hamalik berpendapat bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁷

Menurut Mc. Donald yang telah dikutip oleh Sardiman bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*felling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹⁸

¹⁵ Izzuddin Syarif, “Pendidikan Vokasi”, Vol. 2, No. 2, Juni 2012, dalam <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>, diakses pada 10 Desember 2019

¹⁶ Ratna Puspita Dewi, “Jurnal Penerapan, ...”

¹⁷ Oemar hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004) hal. 158

¹⁸ Sardiman, AM , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2003) hal. 198

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.¹⁹

Motivasi belajar sangat erat sekali hubungannya dengan perilaku siswa di sekolah. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu baru. Bila pendidik membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Maka mereka akan memperkuat respon yang telah dipelajari.²⁰

Motivasi disini dapat dikatakan pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan. Maka dari pengertian motivasi pembelajaran diatas diperoleh kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikologi yang bersifat non-intelektual. Perannya menumbuhkan gairah atau semangat belajar yang dipengaruhi oleh internal maupun eksternal. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang kuat, maka mempunyai energi untuk giat melaksanakan kegiatan belajar.

¹⁹ *Ibid*...hal. 75

²⁰ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian III : Pendidikan Disiplin Ilmu*, (Bandung : Imperial Bhakti Utama, 2007) hal. 141

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Motivasi disini dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.²¹

1) Motivasi intrinsik

Motivasi adalah tenaga pendorong yang sesuai dengan perbuatan yang dilakukan. Sebagai contoh, seorang siswa dengan sungguh-sungguh mempelajari mata pelajaran di sekolah karena ingin memiliki pengetahuan yang dipelajarinya.²²

Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Adapun motivasi intrinsik dalam belajar adalah sebagai berikut:²³

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

²¹ M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011) hal. 194

²² Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) hal. 31

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

Jadi motivasi intrinsik ini muncul atau ada dikarenakan adanya dorongan pada dalam dirinya sendiri untuk mencapai prestasi dan menguasai pengetahuan yang berguna untuk diri pribadinya sendiri.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah tenaga pendorong yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya tetapi menjadi pemyerta.²⁴ Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, bahwa motivasi ekstrinsik terdiri dari beberapa faktor yaitu:²⁵

a) Faktor keluarga

Faktor keluarga yang dianggap menjadi salah satu faktor motivasi adalah kekurangmampuan orang tua untuk mendukung anak secara dekat. Dukungan ini bisa berupa dukungan fisik dan non fisik.

b) Faktor sekolah

Salah satu faktor dalam sekolah yang mempengaruhi motivasi adalah iklim kelas yang dipenuhi iklim kompetisi yang kurang sehat, struktur dalam kelas bebas, selain itu juga pemberian label negatif dari guru, seperti “anak malas”, “pembuat masalah”, dan lain-lain. Iklim seperti ini mempengaruhi motivasi dan persepsi peserta didik terhadap sekolah menjadi cenderung negatif. Faktor lainnya adalah

²⁴ Rusman, *Pembelajaran Tematik*, ...hal 31

²⁵ Maria Dwi Yanika Hesti Nugraha, Yana Ningsih, “*Perbedaan Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik*”, Vol. 4, No. 2, Oktober 2011, dalam [https:// journal.ubm.ac.id](https://journal.ubm.ac.id), diakses tanggal 5 Desember 2019

ketidaksesuaian antara pendekatan pengajaran dengan gaya belajar peserta didik. Faktor tersebut selain mempengaruhi motivasi siswa juga membuat peserta didik merasa bosan terhadap sekolah.

c) Faktor lingkungan (Psikososial)

Self-esteem, pendidikan, dan self-concept yang rendah memberikan kontribusi yang signifikan pada rendahnya prestasi peserta didik. Peserta didik yang tergolong dalam kelompok minoritas tidak memiliki identitas rasial yang positif khususnya karena adanya tekanan kelompok yang bersifat negative. Hal ini menyebabkan minimnya usaha yang dilakukan dan prestasi yang rendah pula.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik ini berasal dari luar diri individu yang memerlukan rangsangan yaitu seperti berasal dari keluarga lingkungan sekitar dan sekolah.

c. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Faktor-faktor motivasi belajar itu bukan hanya dari dalam diri individu peserta didik melainkan juga dari luar diri individu peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :²⁶

1) Cita-cita

Cita-cita merupakan mesin penggerak dari dalam diri manusia untuk berbuat, dengan cita-cita yang kuat manusia akan

²⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta 2013) hal. 97

berusaha untuk dapat meraihnya. Cita-cita peserta didik untuk “menjadi seseorang...” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan perilaku belajar.

2) Kemampuan peserta didik

Kemampuan peserta didik merupakan hal yang pokok yang dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemampuan akan lebih termotivasi dari pada peserta didik yang tidak memiliki kemampuan.

3) Kondisi peserta didik.

Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, seorang peserta didik yang sedang sakit, banyak masalah yang dihadapi akan mengganggu perhatian belajar. Peserta didik tidak berkonsentrasi dalam belajar. Sebaliknya, peserta didik sehat, tidak mempunyai masalah, akan nyaman dalam dalam belajar.

4) Kondisi lingkungan peserta didik

Lingkungan peserta didik dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan teman sebaya, lingkungan sekolah dan kehidupan kemasyarakatan. Lingkungan yang kondusif bagi peserta didik akan mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar. Siswa yang berada dalam lingkungan yang kurang kondusif akan malas dalam belajar.

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran merupakan kondisi yang memungkinkan berubahnya dalam proses belajar mengajar, misalnya kondisi peserta didik, lingkungan peserta didik dalam belajar.

6) Upaya guru dalam membelajarkan peserta didik

Upaya guru membelajarkan peserta didik terjadi di sekolah dan di luar sekolah. Upaya pembelajaran di sekolah meliputi hal-hal berikut: menyelenggarakan tertib belajar di sekolah, membina belajar tertib lingkungan sekolah. Disamping penyelenggaraan tertib yang umum tersebut, maka secara individual setiap guru akan menghadapi anak didiknya. Upaya pembelajaran tersebut meliputi pemahaman tentang diri peserta didik dalam rangka kewajiban tertib belajar, pemanfaatan penguatan berupa hadiah, kritik, hukuman secara tepat guna, dan mendidik anak cinta belajar

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik itu citacita, kemampuan dan kondisi yang terdapat dalam diri peserta didik. Kondisi lingkungan dan upaya guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik supaya menumbuhkan motivasi dari luar peserta didik.

d. Ciri-ciri motivasi belajar

Menurut Sadirman ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kuat sebagai berikut :²⁷

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai)
- 3) Mewujudkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapat yang diyakini.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri motivasi belajar yang kuat adalah ketekunan dan keuletan peserta didik dalam mewujudkan minat yang ingin dicapai seperti halnya ingin mendapatkan prestasi di sekolah.

e. Tujuan Motivasi Belajar

Secara umum, dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk mengarahkan atau memacu para peserta didik agar timbul

²⁷ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) hal. 83

keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga terjadi tujuan pendidikan yang sesuai dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah.²⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan motivasi belajar adalah sebagai dorongan peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

f. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang penting di dalam pembelajaran, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan peserta didik. Disini ada tiga fungsi motivasi, yaitu:²⁹

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Manusia dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

²⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Yosdakarya, 2013) hal. 73

²⁹ Siti Suprihatin, “*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*”, Vol. 3, No. 1, 2015, dalam <https://fkip.ummetro.ac.id>, diakses tanggal 8 Desember 2019.

Menurut Djamarah (2002: 123) ada tiga juga fungsi motivasi yang diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar para peserta didik yakni :

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya peserta didik ambil dalam rangka belajar.
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap peserta didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar adalah sebagai penggerak atau dorongan psikologis peserta didik untuk melakukan suatu usaha yang sudah diharapkan.

g. Indikator Motivasi Belajar

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain yaitu:³⁰

³⁰ Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, “*Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*”, Vol 12, No. 1, April 2011, dalam http://academia.edu/ghullam_Hamdu1.pdf, diakses pada 8 Desember 2019

- 1) Durasi kegiatan.
- 2) Frekuensi kegiatan.
- 3) Presitensinya pada tujuan kegiatan.
- 4) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
- 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan
- 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
- 7) Tingkat kualifikasi prestasi.
- 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dijelaskan bahwa indikator motivasi belajar yaitu keuletan, ketabahan, kemampuan menghadapi kesullitan dan arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

3) Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah berasal dari bahasa “*Syahjarotun*” artinya pohon. Apabila digambarkan secara sistematis, sejarah hampir sama dengan pohon, yang memiliki cabang dan ranting, bermula dari sebuah bibit kemudian tumbuhan berkembang, lalu layu dan tumbuh, seirama

dengan kata sejarah adalah silsilah, kisah, hikayat yang berasal dari bahasa Arab.³¹

Secara bahasa, kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, *budhaya* yaitu bentuk jamak dari kata *budhi*, yang artinya budi atau akal. *Budhaya* juga diartikan sebagai dari budi yang berupa cipta, rasa, karsa dan rasa manusia. Sedang kebudayaan merupakan hasil dari cipta, karsa dan rasa.³²

Sejarah kebudayaan islam dilahirkan oleh umat Islam sekalipun tidak menggunakan istilah kebudayaan umat islam, Islam itu bukan budaya karena Islam adalah wahyu dari Allah, sedangkan budaya Islam adalah hasil karya orang Islam. Kebudayaan itu dimiliki oleh seluruh umat manusia, termasuk masyarakat primitive juga berbudaya. Karena kebudayaan hasil karya manusia, sedangkan peradaban adalah pengembanaan budaya manusia dengan kemampuannya untuk mengembangkan diri sesuai dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi pendidik perlu menyinggung ini.

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI yang membahas tentang kisah kisah masa lampau manusia baik mengenai hasil pikiran, totalitas pikir maupun karya orang yang hidup dan bermaung di

³¹ Samsul Munir Amin, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta : Remaja Rosdakarya, 2013) hal. 1

³² Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*, (Semarang, Karya Toba Putra, 2009) hal. 4

bawah panji-panji Islam yang didasarkan kepada pemahaman orang-orang Islam.³³

Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang tergolong ke dalam mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) yang membahas tentang asal-usul, para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab sebelum islam, sejarah kelahiran dan kerasullan Nabi Muhammad saw, sampai dengan masa *Khulafaurrasyiddin*. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan islam merupakan mata pelajaran yang mengajarkan pengetahuan tentang perubahan dan perkembangan masyarakat islam dari masa lampau sampai masa sekarang. perlu diketahui bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini dipelajari

³³ Eni Rifriyanti, “*Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*”, Volume 2 Nomor 2, Agustus 2019, dalam <http://dx.doi.org/10.30659/jspi.v2i2.5146>, Diakses pada 9 Desember 2019.

³⁴ Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia nomor 165 tahun 2014, Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah” dalam <http://Madrasah.Kemenag.id/theme/doc/kurikulum/kma/14483599952.pdf>, diakses tanggal 9 Desember 2019.

bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

b. Fungsi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini mempunyai tiga fungsi yaitu meliputi :³⁵

- 1) Fungsi edukatif : Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.
- 2) Fungsi keilmuan : Melalui sejarah peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.
- 3) Fungsi transformasi : Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki fungsi atau peran di dalam memotivasi peserta didik untuk mengetahui dan memahami sejarah kebudayaan Islam yang memiliki nilai-nilai kearifan untuk membentuk kepribadian peserta didik.

c. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan antara lain yaitu :³⁶

³⁵ Rofik, "Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Kurikulum Madrasah" Vol XII, No. 1, Juni 2015 dalam <https://doi.org/10.14421/jpai.2015.121-02> diakses tanggal 7 Juni 2020.

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kebudayaan Islam adalah melatih daya kritis peserta didik untuk memahami kebenaran sejarah dan peserta didik mengembangkan kemampuan dengan mengambil hikmah dari setiap peristiwa yang dilakukan oleh tokoh-tokoh Islam.

³⁶ Euis Sofi, "TANZHIM Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan", Vol. 1, No. 1, Tahun 2016, dalam <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tanzhim/article/view/32>, diakses tanggal 9 Desember 2019.

d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI

Ada beberapa ruang lingkup di dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah yang harus diketahui yaitu³⁷.

- 1) Sejarah masyarakat pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasullan Nabi Muhammad saw.
- 2) Dakwah Nabi Muhammad saw, dan para sahabatnya yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad saw, hijrah Nabi Muhammad saw, ke Thaif, peristiwa Isro' Mi'roj Nabi Muhammad saw.
- 3) Peristiwa Nabi Muhammad saw ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad saw, peristiwa *Fathul Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah saw.
- 4) Peristiwa-peristiwa pada masa *Khulafaurrasyidin*.
- 5) Sejarah perjuangan walisongo.

e. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI di MI

Kompetensi Inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah kelas IV yaitu:

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV Semester Ganjil Kurikulum 2013

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar |
|-----------------|-------------------------------------|
| 1. Menerima, | 1.1 Meyakini pertolongan Allah SWT. |

³⁷ Menteri Agama Republik Indonesia, Lampiran PMA Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013, hal. 41.

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar |
|---|---|
| menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. | <p>akan datang sebagai implementasi nilai-nilai dakwah Rasulullah di tahun-tahun awal kenabian.</p> <p>1.2 Meyakini Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh.</p> <p>1.3 Mengamalkan kemauan untuk selalu berubah menuju kebaikan sebagai bentuk implementasi semangat hijrah para sahabat Rasulullah ke Habasyah.</p> |
| 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. | <p>2.1 Membiasakan bersikap tabah sebagai implementasi dari pemahaman tentang ketabahan Nabi Muhammad Saw. dan para sahabat dalam berdakwah.</p> <p>2.2 Membiasakan perilaku terpuji sebagai implementasi dari pemahaman tentang kepribadian Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.</p> <p>2.3 Membiasakan bersikap sabar dan tabah sebagai implementasi dari pemahaman tentang hijrah sahabat ke Habasyah dalam kehidupan sehari-hari.</p> |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. | <p>3.1 Mengetahui contoh-contoh ketabahan Nabi Muhammad Saw. dan para sahabat dalam berdakwah.</p> <p>3.2 Memahami ciri-ciri kepribadian Nabi Muhammad Saw. sebagai rahmat bagi seluruh alam.</p> <p>3.3 Mengetahui sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. menganjurkan sahabat hijrah ke Habasyah.</p> |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. | <p>4.1 Menceritakan ketabahan Nabi Muhammad Saw. dan sahabat dalam berdakwah.</p> <p>4.2 Menceritakan kemuliaan akhlak Nabi Muhammad Saw. dan sahabat dalam berdakwah.</p> <p>4.3 Menceritakan peristiwa hijrah Sahabat ke Habasyah.</p> |

**Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Madrasah
Ibtidaiyah Kelas IV Semester Genap Kurikulum 2013**

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar |
|---|---|
| 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. | 1.1 Menunjukkan kemauan untuk selalu berubah menuju kebaikan sebagai implementasi semangat hijrah Rasulullah Saw. ke Thaif 1.2 Mengamalkan salat lima waktu secara tertib sebagai bentuk pengamalan peristiwa Isra Mikraj Nabi Muhammad Saw. 1.3 Menghayati karunia Allah yang dilimpahkan kepada masyarakat Yatsrib sebelum hijrah Nabi Muhammad Saw. 1.4 Berkomitmen untuk berubah menuju kebaikan sebagai implementasi semangat hijrah Rasulullah ke Yatsrib. |
| 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya . | 2.1 Membiasakan bersikap tabah sebagai implementasi dari pemahaman tentang peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Thaif. 2.2 Membiasakan perilaku istikamah sebagai implementasi dari pemahaman tentang peristiwa Isra Mikraj Nabi Muhammad Saw. 2.3 Membiasakan bersikap positif sebagai implementasi dari pemahaman tentang kehidupan masyarakat Yatsrib sebelum hijrah yang tidak bertentangan dengan ajaran Islam. 2.4 Membiasakan bersikap positif sebagai implementasi dari pemahaman tentang peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Yatsrib dalam perilaku sehari-hari. |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. | 3.1 Mengetahui sebab-sebab Nabi Muhammad Saw. hijrah ke Thaif. 3.2 Mengenal latar belakang Nabi Muhammad Saw. di <i>Isra`mikraj</i> kan Allah SWT. 3.3 Memahami keadaan masyarakat Yatsrib sebelum hijrah Nabi Muhammad Saw. 3.4 Mengetahui sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Yatsrib. |

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar |
|---|---|
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. | 4.1 Menceritakan peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Thaif. 4.2 Menceritakan kembali peristiwa penting di dalam Isra Mikraj Nabi Muhammad Saw. 4.3 Menceritakan keadaan masyarakat Yatsrib sebelum hijrah Nabi Muhammad Saw. 4.4 Menceritakan sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad Saw. ke Yatsrib. |

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang meneliti metode *role playing* antara lain yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Unun Lailatul Muthmainah pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan hasil Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X MIPA 4 Di MAN 1 Trenggalek” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menegetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik serta pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) di MA/SMA dalam pembelajaran Fiqih, Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Trenggalek pada tahun ajaran 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* dengan desain yang digunakan *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel dengan cara *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-test dan uji manova, yang sebelumnya diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Berdasarkan perhitungan sebelum uji t angket motivasi diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 64,30 dan

kelas control sebesar 60,93. Diperoleh nilai $sig.(2-tailed) = 0,026 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima meskipun pengaruhnya sangat lemah karena diambang minimal, 2) Berdasarkan perhitungan uji t *post test* diperoleh nilai $sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek, 3) Berdasarkan perhitungan uji manova angket motivasi dan *post test* diperoleh nilai keempat p-value (sig) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.³⁸

2. Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh Moh. Malik Amirudin pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngunut Tulungagung”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen penuh, desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-F 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-E 32 siswa sebagai kelas kontrol SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Teknik pengambilan sampel dengan cara *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-test dan uji manova, yang sebelumnya diuji prasyarat

³⁸ Unun Lailatul Muthmainah, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan hasil Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X MIPA 4 Di MAN 1 Trenggalek*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2019), hal. 20

yaitu normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 130,61 dan kelas kontrol sebesar 124,84. Berdasarkan perhitungan uji-t angket motivasi diperoleh nilai $sig.(2-tailed) = 0,003 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% sehingga ditolak dan diterima meskipun pengaruhnya sangat lemah karena diambang minimal, 2) Berdasarkan perhitungan uji-t *post test* diperoleh nilai $sig.(2tailed) = 0,000 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% sehingga ditolak dan diterima, artinya ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung, 3) Berdasarkan perhitungan uji manova angket motivasi dan *post test* diperoleh nilai keempat p-value (sig) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga ditolak dan diterima, artinya ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar dan hasil pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung.³⁹

3. Penelitian skripsi Nurul Afifah pada tahun 2019 Institut Agama Islam Negeri Tulungagung “Pengaruh Penggunaan Metode *role playing* terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di Mts 2 Tulungagung”. Penelitian menggunakan metode kuantitatif, jenis penelitiannya eksperimen semu. Variabel bebas : metode *role playing* (X), variabel terikat : kreatifitas belajar(Y1) dan motivasi belajar (Y2). Populasi : seluruh peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung yang berjumlah 425 orang. Sampling : *cluster random*

³⁹ Moh. Malik Amirudin, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngunut Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2019), hal. 17

sampling, sampel : 71 peserta didik. Sumber data : responden dan dokumentasi. Hasil penelitian 1) ada pengaruh metode *role playing* terhadap kreatifitas dan motivasi belajar peserta didik, dibuktikan $t_{hitung} 2,666 > t_{tabel} 1,995$ dengan signifikansi $0,10 < 0,05$. 2) ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik, dibuktikan dengan $t_{hitung} 3,457 > t_{tabel} 1,995$ dengan signifikansi $0,001 < 0,05$. 3) ada pengaruh metode *role playing* terhadap kreatifitas dan motivasi belajar peserta didik, dibuktikan dengan $F_{hitung} 8,820 > F_{tabel} 3,13$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$.⁴⁰

4. Penelitian skripsi oleh Utha Cahya Septiadi pada tahun 2014 yang berjudul Pengaruh Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Peserta didik Kelas V SD N Kestalan No. 05 Surakarta Tahun 2014/2015. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas V SD N Kestalan No. 05 berjumlah 74 peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah tes, observasi dan dokumentasi. Hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $2,56 < 2,026$, maka ada pengaruh penggunaan strategi bermain peran terhadap hasil belajar tema organ tubuh manusia dan hewan peserta didik kelas V di SD N Kestalan No. 05 Surakarta. Dari perhitungan effect size ditarik kesimpulan bahwa strategi bermain peran

⁴⁰ Nurul Afifah, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kreatifitas dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung*. (Tulungagung,: Skripsi tidak diterbitkan, 2019),

memberikan pengaruh sebesar 41,15% terhadap hasil belajar tema organ tubuh manusia dan hewan peserta didik kelas V SD N Kestalan No. 05 Surakarta tahun 2014/2015.⁴¹

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

| No | Peneliti/Judul/ Instansi/Level/ Tahun | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|--|--|---|---|
| 1 | Peneliti Unun Lailatul Muthmainah judul Pengaruh metode role playing terhadap motivasi dan hasil belajar Fiqih peserta didik Kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode <i>role playing</i> berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar Fiqih peserta didik. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh 1) angket motivasi signifikansinya (<i>2-tailed</i>) sebesar $0,026 < 0,05$. 2) tes hasil belajar signifikansinya (<i>2-tailed</i>) sebesar $0,000 < 0,05$. 3) metode role playing terhadap motivasi dan hasil belajar signifikansinya (<i>2-tailed</i>) menggunakan uji manova sebesar $0,000 < 0,05$. | 1. Variabel bebas metode <i>role playing</i> 2. Pengumpulan data dengan angket motivasi. 3. Metode pendekatan kuantitatif 4. Metode penelitian <i>Quasi Eksperimen</i> | 1. Mata pelajaran Fiqih. 2. Tempat penelitian MAN 1 Trenggalek. |
| 2 | Peneliti Moh. Malik Amirudin dengan judul skripsi Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama | Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode <i>role playing</i> berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh 1) hasil | 1. Variabel bebas metode <i>role playing</i> . 2. Pengumpulan data angket motivasi | 1. Mata pelajaran PAI. 2. Tempat penelitian SMPN 1 Nginut Tulungagung. |

⁴¹ Utha Cahya Septiadi, *Pengaruh Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Siswa Kelas V SD N Kestalan No. 05 Surakarta Tahun 2014/2015*, (Surakarta, Skripsi Tidak diterbitkan, 2014), hal. 15

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| | Islam Di SMPN 1 Ngunut Tulungagung” IAIN Tulungagung, Penelitian skripsi tahun 2019 | angket motivasi belajar memperoleh signifikansi (<i>2-tailed</i>) $0,003 < 0,05$, dengan taraf signifikansi 5% maka H_a diterima. 2) Berdasarkan perhitungan uji-t <i>post test</i> diperoleh nilai signifikansi (<i>2tailed</i>) = $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% sehingga ditolak dan diterima, artinya ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. 3) Berdasarkan perhitungan uji manova angket motivasi dan <i>post test</i> diperoleh nilai keempat p-value signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga ditolak dan diterima, artinya ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar dan hasil pada mata pelajaran PAI. | 3. Metode pendekatan kuantitatif . | |
| 3 | Peneliti Nurul Afifah Judul “Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MtsN 2 Tulungagung”. IAIN | Hasil penelitian 1) ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap kreatifitas dan motivasi belajar peserta didik, dibuktikan dengan $t_{hitung} 2,666 > t_{tabel} 1,995$ dengan signifikansi $0,10 < 0,05$. 2) ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar peserta didik, dibuktikan dengan $t_{hitung} 3,457 > t_{tabel} 1,995$ dengan | 1. Variabel bebas metode <i>role playing</i> . 2. Variabel terikat motivasi belajar. 3. Metode pendekatan kuantitatif. 4. Teknik pengumpulan | 1. Mata pelajaran akhlak. 2. Tempat penelitian di MTsN 2 Tulungagung. 3. Jenjang sekolah |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| | Tulungagung. Penelitian Skripsi Tahun 2019 | signifikansi $0,001 < 0,05$. 3) ada pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap kreatifitas dan motivasi belajar peserta didik, dibuktikan dengan $F_{hitung} 8,820 > F_{tabel} 3,13$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. | data angket, observasi dan dokumentasi | |
| 4 | Peneliti Utha Cahya Septiadi, judul skripsi “Pengaruh Strategi Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Peserta didik Kelas V SD N Kestala No. 05 Surakarta Tahun 2014/2015” Universitas Muhammadiyah Surakarta, Tahun 2014. | Hasil penelitian 1) hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar $2,56 < 2,026$ ada pengaruh penggunaan strategi bermain peran terhadap hasil belajar tema organ tubuh manusia dan hewan, sedangkan dari perhitungan effect size strategi bermain peran memberikan pengaruh sebesar 41,15% terhadap hasil belajar tema organ tubuh manusia dan hewan kelas V SD N Kestalan No. 05 Surakarta. | 1. variabel bebas metode <i>role playing</i> . 2. teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi | 1. tempat penelitian 2. Mata pelajaran |

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah argumentasi dalam merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang diajukan. Kerangka berfikir juga merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting, selain itu kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan

secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.⁴² Berlandaskan teori penelitian diatas. Peneliti yakin dengan metode *role playing* sebagai variabel bebas memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI sebagai variabel terikat.

Peserta didik di dalam pembelajaran harus aktif dan mempunyai semangat yang kuat untuk memecahkan masalah yang diberikan. Namun, pada kenyataannya saat proses pembelajaran peserta didik cenderung bosan. Salah satu penyebab yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu monotonnya metode mengajar yang digunakan pendidik. Di dalam proses belajar mengajar metode pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Maka dari itu, pendidik harus pandai-pandai dalam menentukan metode yang sesuai untuk menyampaikan materi tertentu supaya peserta didik mudah memahami. Seperti pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, selama ini dianggap oleh peserta didik sebagai pelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, pendidik harus memilih metode yang tepat dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Metode ini mampu menumbuhkan peserta didik untuk berfikir kritis, berkomunikasi, bertanggung jawab dan bekerja kelompok. Melihat paparan di atas, maka kerangka berfikir dari penelitian ini seperti gambar berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

- | |
|---|
| 1. Kurangnya keaktifan dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran |
|---|

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfa Beta, 2006) hal.64.

