

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Pustaka

Sejauh telaah pustaka yang dilakukan peneliti belum menemukan tulisan atau penelitian yang sama. Namun untuk mencegah adanya plagiasi, ada beberapa penelitian yang ada keterkaitan metode *Role Play* dan Motivasi, diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan Nur Baeti (2015) pada Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol. 16, No. 4, April 2015. Jurnal yang berjudul *Peningkatan Motivasi Penerapan Konsep Makan Dan Minum Melalui Metode Role Playing SMP Negeri 1 Wiradesa*. Hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Ketuntasan belajar siswa sebelum penerapan metode *role play* sebesar 43,33%, setelah penerapan metode *role play* pada siklus belajar, ketuntasan belajar dari siswa pada siklus pertama mencapai 66,67% dan pada siklus kedua 93,33%, jadi ada peningkatan 27%. Persamaan penelitian pada jurnal ini metode *role playing* sebagai metode mengajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai pengaruh yang positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi akan pengamalan materi pelajaran dan juga penguasaan materi pembelajaran. Dari kegiatan tindakan kelas yang telah

dilakukan, ketuntasan belajar siswa setelah penerapan metode *role playing* mengalami peningkatan yang signifikan.

Persamaan Penelitian Nur Baeti dengan penelitian ini yaitu terletak pada aspek motivasi belajar, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan penerapan metode belajar *role playing*. Perbedaan penelitian Nur Baeti dengan penelitian ini terletak pada Subjek penelitian. Penelitian Nur Baeti mengambil lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Wiradesa sedangkan penelitian ini mengambil lokasi penelitian di SD Negeri Tukangan Yogyakarta. Selain itu, penerapan kooperatif pada penelitian Nur Baeti dengan penelitian ini fokus pada prestasi belajar, sedangkan penelitian ini tidak sampai dengan prestasi belajar.

Penelitian yang ditulis oleh Siti Hasanatul Mardiah (2015) pada *skripsi* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Skripsi* yang berjudul *Implementasi Metode Role-Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa*, menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada penyebaran angket minat belajar siswa yaitu pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada penyebaran angket minat belajar siswa yaitu pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II, rata-rata persentase angket minat belajar PAI siswa, yang jumlah nilai angket minat belajar siswa terendah pada saat pra siklus sebesar 98% dengan jumlah nilai angket 34, untuk siklus I sebesar 106% dengan jumlah nilai angket 37,

sedangkan untuk siklus II sebesar 120% dengan jumlah nilai angket 42. Dan untuk rata-rata persentase angket minat belajar PAI siswa, yang jumlah nilai angket minat belajar siswa tertinggi pada saat pra siklus sebesar 152% dengan jumlah nilai angket 53, untuk siklus I sebesar 175% dengan jumlah nilai angket 61, sedangkan untuk siklus II sebesar 183% dengan jumlah nilai angket 64. Sedangkan untuk skor rata-rata nilai terendah mengalami penurunan sebesar 12,8% ketika diterapkan metode *role play*, dan untuk skor rata-rata nilai tertinggi mengalami peningkatan sebesar 20,6% ketika diterapkannya metode *role playing*.

Persamaan Penelitian Siti Hasanatul Mardiyah dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode yang dipakai yaitu *role playing*. Perbedaan penelitian Astutik dengan penelitian ini terletak pada Subjek penelitian. Penelitian Astutik mengambil lokasi penelitian di VIII A di SMPN 1 Cimarga Lebak– Banten, sedangkan penelitian ini mengambil lokasi penelitian di SD Negeri Tukangan Yogyakarta. Selain itu, variabel pada penelitian Siti Hasanatul Mardiyah dengan penelitian berbeda. Penelitian Siti Hasanatul Mardiyah fokus ke minat belajar PAI sedangkan penelitian ini fokus pada motivasi belajar.

Hasil penelitian yang juga relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Noviana Kusumawati (2012) yang berjudul *Penerapan Metode Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menangani Surat/Dokumen Kantor Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Menangani Surat/ Dokumen Kantor. Pada Siklus keaktifan belajar siswa mencapai 74,48% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,76%. Peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 8,28%.

Persamaan Penelitian Noviana Kusumawati dengan penelitian ini yaitu terletak pada aspek metode yang digunakan yaitu *roleplaying*. Perbedaan penelitian Astutik dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitian. Penelitian Astutik yang bervariasi peningkatan keaktifan belajar siswa, sedangkan penelitian ini mengambil variabel motivasi belajar. Selain itu penelitian Noviana Kusumawati mengambil mata pelajaran menangani surat/dokumen kantor kelas XI program keahlian administrasi perkantoran. sedangkan penelitian ini mengambil mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Kerangka Teori

1. Motivasi

a. Pengertian motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor penentu dalam pencapaian prestasi belajar. Motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Ngalim (2007: 70) mengatakan bahwa

“motivasi merupakan pendorong, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.

Mc. Donald (dalam Sardiman, 2007:73) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini, terdapat tiga elemen penting motivasi, yaitu:

- 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi dalam diri setiap individu,
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya “*feeling*”, afeksi seseorang, dan
- 3) Motivasi akan dirangsang dengan adanya tujuan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri siswa untuk mendapat perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

b. Fungsi motivasi

Ada beberapa peran penting motivasi dalam pembelajaran. Menurut Uno (2015: 27-29) peran motivasi dalam belajar dan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Peran Motivasi dalam Menentukan Penguat Belajar.

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

2) Peran Motivasi dalam Memperjelas Tujuan Belajar.

Peran motivasi ini erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

3) Motivasi menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah memiliki motivasi belajar akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan orang tekun belajar, namun sebaliknya jika anak tidak termotivasi untuk belajar maka akan mudah tergoda akan hal diluar belajar untuk dikerjakan. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.

Sardiman (2007: 84) mengemukakan bahwa peran motivasi dibedakan menjadi tiga, antara lain sebagai berikut.

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, dengan kata lain sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 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.

Dalam kegiatan Dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, motivasi belajar mempunyai peranan yang sangat penting, baik bagi guru maupun siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2006:85) mengemukakan bahwa fungsi motivasi belajar bagi siswa antara lain sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat belajar.

5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (disela-selanya adalah istirahat dan bermain) yang bersinambungan.

Bagi guru, motivasi belajar mempunyai fungsi antara lain:

- 1) membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil,
- 2) mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas yang bermacam-macam,
- 3) meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik, dan
- 4) memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa pedagogis.

Berdasarkan berbagai sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi itu penting, karena sebagai pendorong dan memberikan arah pada kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan adanya motivasi belajar yang kuat, seorang siswa dapat memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar, dan pemberian motivasi yang tepat dapat membuat siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini, guru mempunyai peranan yang penting bagi siswa dalam memberikan motivasi yang tepat dalam kegiatan belajarnya.

c. Macam-macam motivasi

Motivasi pada intinya ialah suatu rangsangan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat terbagi dalam beberapa macam berdasarkan sudut pandangnya. Sardiman (2004: 86-91) menyebutkan macam- macam motivasi dilihat dari berbagai sudut pandang:

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pemebentukannya
 - a) Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual.
 - b) Motif-motif yang dipelajari
Motif-motif yang dipelajari adalah motif-motif yang timbul atau muncul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu dalam masyarakat.
- 2) Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah
Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Motivasi jasmaniah seperti misalnya refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan motivasi rohaniah yaitu kemauan.
- 3) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik
 - a) Motivasi Intrinsik
Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
 - b) Motivasi Ekstrinsik
Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar.

Sedangkan menurut Woodworth dan Marquis dikutip Sadirman (2004: 88) motivasi terbagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi kebutuhan makan, minum, bernafas, dan seksual.
- 2) Motif-motif darurat, meliputi dorongan untuk menyelamatkan diri, membalas, dan berusaha.
- 3) Motif-motif objektif, meliputi kebutuhan melakukan eksplorasi, manipulasi, dan menaruh minat.

Menurut Djamarah (2000: 149-152), motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi dalam diri pribadi seseorang atau motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang atau motivasi ekstrinsik. Adapun pengertian intrinsik dan ekstrinsik yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Motivasi intrinsik sangat diperlukan untuk menumbuhkan motivasi belajar, peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar, keinginan untuk ini dilatarbelakangi oleh pemikiran positif bahwa semua pelajaran yang dipelajari sekarang akan berguna untuk dirinya baik untuk sekarang maupun dimasa yang akan datang.

- 2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah keinginan untuk mencapai sesuatu didorong karena ingin mendapatkan penghargaan eksternal atau menghindari hukuman eksternal. Seorang anak dikatakan memiliki motivasi

ekstrinsik untuk belajar jika peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar hal yang dipelajarinya, misalnya untuk mencapai angka tinggi, gelar dan kehormatan. Contoh motivasi yang diberikan biasanya dapat berupa pujian kepada peserta didik, hadiah, angka dan sebagainya yang berpengaruh untuk merangsang siswa untuk giat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari beberapa macam yakni dapat dilihat dari terbentuknya, jasmani dan rohani, serta sumber motivasi apakah dari dalam (intrinsik) atau dari luar (ekstrinsik). Pada dasarnya motivasi merupakan alat pendorong suatu individu untuk bergerak, melakukan, dan mendapatkan sesuatu yang menjadi kebutuhannya.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi

Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Frandsen dikutip Sardiman (2004: 46) ada beberapa hal mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar, yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- 2) Adanya sifat kreatif pada orang yang belajar dan adanya keinginan untuk maju.
- 3) Adanya keinginan mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-temannya.

- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperatif maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Sedangkan menurut Yusuf (2009: 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor internal dan eksternal:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisi meliputi nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Sosial

Merupakan faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan siswa. Faktor sosial meliputi guru, konselor, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan lain-lain.

b) Faktor Non-sosial

Faktor non-sosial merupakan faktor yang berasal dari keadaan atau kondisi fisik di sekitar siswa. Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), dan fasilitas belajar (sarana dan prasarana).

Berdasarkan pemaparan di atas ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Unsur yang mempengaruhi motivasi selalu berkait dengan soal kebutuhan, dorongan, serta tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu seorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang mereka miliki dengan apa yang mereka harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti dari motivasi.

e. Cara menumbuhkan motivasi belajar

Pembelajaran berlangsung di dalam kelas, maka siswa perlu dirangsang agar tumbuh motivasi dalam dirinya sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal. Hasil belajar akan optimal apabila terdapat motivasi yang tepat. Salah satu tugas guru adalah mendorong motivasi dalam diri siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar.

Begitu pentingnya motivasi belajar bagi setiap siswa mengharuskan guru menumbuhkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam usaha membangkitkan gairah belajar peserta didik, ada enam hal yang dapat dikerjakan guru. Menurut Djamarah (2006: 148), yaitu sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar.
- 2) Menjelaskan secara konkret kepada peserta didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- 3) Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai anak didik sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
- 4) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- 5) Membantu kesulitan belajar peserta didik secara individual maupun kelompok.
- 6) Menggunakan metode yang bervariasi.

Fathurrohman, dkk. (2007: 20) terdapat beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan tujuan kepada peserta didik
Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar.
- 2) Hadiah
Hadiah akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Di samping itu, siswa yang belum

berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.

3) Saingan/kompetisi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

4) Pujian

Siswa yang berprestasi sudah sewajarnya untuk diberikan penghargaan atau pujian. Pujian yang diberikan bersifat membangun. Dengan pujian siswa akan lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.

5) Hukuman

Cara meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan hukuman. Hukuman akan diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Bentuk hukuman yang diberikan kepada siswa adalah hukuman yang bersifat mendidik seperti mencari artikel, mengarang dan lain sebagainya.

6) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar

Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik. Selain itu, guru juga dapat membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan dengan cara menggunakan metode yang menarik dan mudah dimengerti siswa.

7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik

Kebiasaan belajar yang baik dapat dibentuk dengan cara adanya jadwal belajar.

8) Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Membantu kesulitan peserta didik dengan cara memperhatikan proses dan hasil belajarnya. Dalam proses belajar terdapat beberapa unsur antara lain yaitu penggunaan metode untuk menyampaikan materi kepada para siswa. Metode yang menarik yaitu dengan gambar dan tulisan warna-warni akan menarik siswa untuk mencatat dan mempelajari materi yang telah disampaikan.

9) Menggunakan metode yang bervariasi.

Meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang variasi. Metode yang

bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Dengan adanya metode yang baru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa.

- 10) Menggunakan media pembelajaran yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa cara meningkatkan motivasi belajar adalah membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar seperti menjelaskan manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari materi yang disampaikan, membuat anak merasa dihargai dengan memberikan hadiah atau pujian pada siswa yang aktif, dan memunculkan sifat saling membantu dalam kesusahan dalam materi, membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan, menggunakan metode pembelajaran bersifat kompetisi yang menarik, bervariasi dan mudah dimengerti sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif.

2. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai penyampaian proses informasi atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Suryosubroto (2002: 28) menyatakan “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa yang direncanakan dan disampaikan untuk menggiatkan dan mendorong belajar peserta didik yang merupakan proses merangkai situasi belajar agar belajar menjadi lebih mudah”.

Hamalik (2008: 30) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas,

perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu suatu proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan oleh guru atau pendidik dengan sengaja untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga para siswa dapat aktif mencapai kompetensi sesuai yang diharapkan

3. Metode *Role Playing*

a. Pengertian metode *role playing*

Banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sulit apabila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu di dramatisasikan, atau dipartisipasikan peserta didik untuk berperanan dalam peristiwa sosial itu. Sanjaya (2010: 160) menyatakan “metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari bentuk simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.”

Ada beberapa definisi tentang *Role playing*, diantaranya disebutkan bahwa *Role play* adalah “suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam *Role play*, peserta didik melakukan tawar

menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupannya biasanya dapat melakukan *role play*.” (Zaini, Munthe, Ayu, 2008: 98)

Berdasarkan dari beberapa pengertian yang diuraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasikan pada suatu kejadian dengan teknik bermain peran sehingga peserta didik dapat menghayati peran masing-masing dan pengalaman tersebut berdampak positif pada penguasaan materi tertentu, sehingga mancapai pada tujuan pembelajaran

b. Tujuan penerapan metode *role playing*

Terdapat beberapa tujuan dari penerapan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar. Hamalik (2003: 199) menyatakan bahwa tujuan *role playing* antara lain:

- 1) Belajar dengan berbuat. Para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
- 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-

prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.

- 4) Belajar melalui penkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta didik dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Menurut Sahftel dikutip Mulyasa (2004:141) tujuan metode

role playing yaitu:

- 1) Memotivasi peserta didik.
- 2) Menarik minat dan perhatian.
- 3) Memberikan kesempatan mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami kejolak emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial.
- 4) Menarik peserta didik untuk bertanya.
- 5) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi.
- 6) Melatih untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan

penerapan metode *role playing* antara lain:

- 1) Mengembangkan ketrampilan siswa untuk memahami materi
- 2) Siswa dapat belajar bermain peran tentang tokoh yang diperankan.
- 3) Siswa belajar untuk dapat mengemukakan pendapat dengan cara menyampaikan masukan atau penilaian kepada siswa lain yang bermain peran.
- 4) Siswa dapat memperbaiki hal-hal yang kurang dalam bermain peran.

c. Kelebihan dan kekurangan metode *role playing*

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan guru dalam pemilihan metode pembelajaran. Roestiyah (2001: 93) menyatakan teknik ini memiliki beberapa keunggulan, ialah:

Siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran kritik.

Roestiyah (2001: 93) menyatakan kelemahan metode *role playing* antara lain:

Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya *role playing*, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing* juga disebutkan oleh Hafiz Muthoharoh (<http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method>, tanggal 16 Januari 2010, diakses hari Rabu, 26 April 2017 pukul 00.40 WIB). Kelebannya antara lain:

- 1) Dapat terkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan maka sulit untuk dilupakan.
- 2) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinan kelas menjadi dinamis, dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.
- 5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Disamping memiliki keuntungan, metode *role playing* juga memiliki kekurangan. Kekurangan metode *role playing* antara lain:

- 1) *Role playing* atau bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik.

- 3) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan yang kurang baik, sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode *role playing*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan kelebihan metode *role playing* antara lain:

- 1) Penerapan metode *role playing*, siswa lebih tertarik, karena dapat berlatih secara langsung untuk memahami materi melalui praktik bermain peran, dapat menempatkan diri seperti watak karakter tokoh itu, dan dapat merasakan perasaan, menghargai pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama makhluk.
- 2) Dapat menciptakan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran kritik. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilan siswa tentang materi tertentu.

Sedangkan kekurangan metode *role playing* antara lain:

- 1) Apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya bermain peran.
- 2) Bermain peran memerlukan waktu yang panjang dan untuk mencapai suatu kemampuan atau ketrampilan.

d. Langkah-langkah penerapan metode *role playing*

Dalam melaksanakan metode *role playing* agar berhasil dengan efektif, maka perlu memepertimbangkan dan memperhatikan langkah-langkahnya, bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam praktik menggunakan metode *role playing*.

Roestiyah (2001: 91) menyatakan langkah-langkahnya yaitu:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan ini bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Guru menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah peserta didik tersebut tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.

- 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.
- 6) Siswa yang tidak turut harus jadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah pemeranan selesai.
- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 8) Setelah pemeranan itu dalam situasi klimaks, maka harus di hentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Pemeranan dapat dihentikan pula bila menemui jalan buntu.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi , walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat keterangan yang berbentuk sandiwara.

4. Pendidikan Agama Islam

Istilah pendidikan berasal dari kata didik dengan memberinya awalan “*pe*” dan “*kan*” mengandung arti perbuatan (hal, cara, dan sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu *paedagogie*, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan *education* yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan *tarbiyah*, yang berarti pendidikan (Ramayulis, 2004:1)

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana yang dilaksanakan oleh orang dewasa yang memiliki ilmu dan keterampilan kepada anak didik, demi terciptanya

insan kamil. Pendidikan yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah pendidikan agama Islam. Adapun kata Islam dalam istilah pendidikan Islam menunjukkan sikap pendidikan tertentu yaitu pendidikan yang memiliki warna-warna Islam.

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan, berbangsa, dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. (Majid, 2014: 135)

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah mempunyai peranan yang sangat strategis dan signifikan dalam pembentukan akhlak dan pribadi siswa, khususnya di SD Negeri Tukangan. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara umum dapat dipahami sebagai upaya untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pada dasarnya melalui Pendidikan Agama Islam, siswa dibekali ilmu pengetahuan agama Islam sekaligus praktik langsung mengenai ibadah. Kegiatan keagamaan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, oleh karena itu peserta didik wajib

untuk mempelajari tentang agama Islam agar siswa dapat menghayati mengamalkan di masyarakat nantinya.

C. Kerangka Pikir

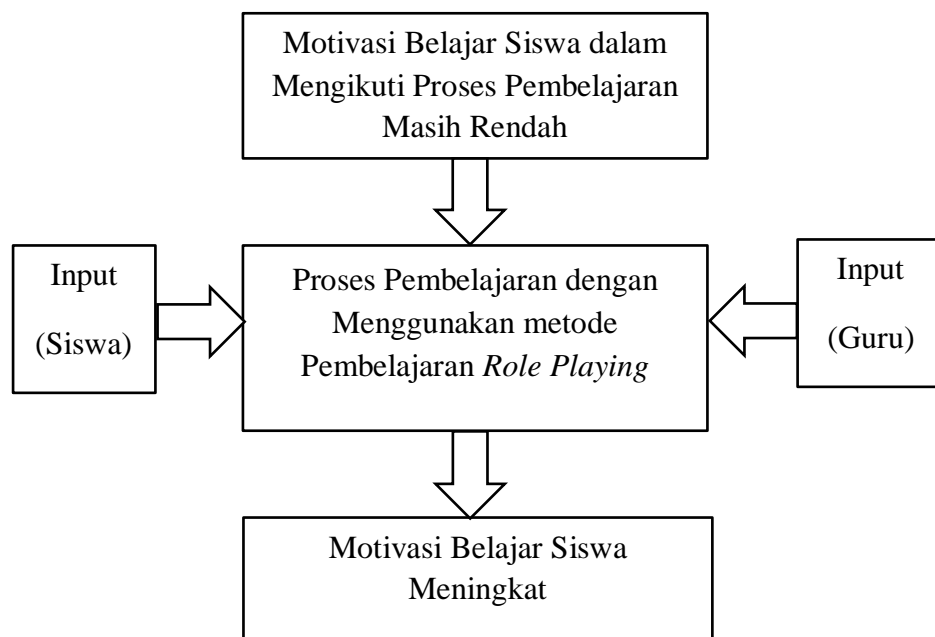
Pencapaian prestasi belajar ditentukan oleh intensitas motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri siswa atau dorongan dari luar yang menimbulkan kegiatan belajar untuk menghasilkan perubahan tingkah laku sehingga dapat tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar siswa bisa berubah sesuai dengan kondisi pembelajaran dan faktor-faktor lain yang mempengaruhinya, maka perlu adanya upaya guru untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu guru diharapkan menerapkan metode yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat siswa, sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar. Metode pembelajaran sangat beragam bentuknya, salah satunya yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar diharapkan dapat membantu guru untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dengan cara bermain peran sesuai dengan materi agama. Hal tersebut akan memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi sekaligus dapat

menghayati sehingga tumbuh motivasi dalam belajar pendidikan agama islam. Pada saat penerapan metode pembelajaran *role playing* ini, siswa menjadi subjek sedangkan guru sebagai fasilitator yang merancang dan mempersiapkan pemeranan dengan metode pembelajaran tersebut.

Uraian alur kerangka pikir tersebut apabila digambarkan seperti gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Alur Kerangka Pikir Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir dan tinjauan pustaka yang telah diteliti, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan berupa “Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.