PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 TARIK SIDOARJO

Skripsi

Oleh :

MOCHAMAD RIZALLUTFIANTO
(D91217111)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : MOCHAMAD RIZALLUTFIANTO

NIM : D91217111

JUDUL :PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 TARIK SIDOARJO

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 5 Januari 2022
Pembuat Pernyataan,

Mochamad Rizallutfianto

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

NAMA : MOCHAMAD RIZALLUTFIANTO

NIM : D91217111

JUDUL :PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 TARIK SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. H. Achmad Zaini, MA	**Amrullah, M.Ag**
197005121995031002	**197309032006041001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Mochamad Rizallutfianto ini telah dipertahankan di depan TIM Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 18 Januari 2022

Mengesahkan,

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I.
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud. M.Ag., M.Pd
NIP. 196301231993031002

Penguji II

Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag
NIP. 1974042000031001

Penguji III

Dr. H. Ahmad Zaini, MA
NIP. 197005121995031002

Penguji IV

Amrullah, M.Ag
NIP. 197309032006041001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uisnby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **MOCHAMAD RIZALLUTFIANTO**
NIM : **D91217111**
Fakultas/Jurusan : **FTK / PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**
E-mail address :

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 TARIK SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada), Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntunan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Januari 2022
Penulis

(Mochamad Rizallutfianto)

ABSTRAK

Mochamad Rizallutfianto (D91217111) Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo, Dosen Pembimbing I Dr. H. Achmad Zaini, MA dan Dosen Pembimbing II Amrullah, M.Ag.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo.

Jenis dari penelitian ini adalah kualitatif. Informan penelitian ini adalah Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik, Guru PAI dan beberapa siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo adalah (a) Pertama guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang pelaksanaan metode ini. (b) kedua guru memilih siswa yang akan menjalankan metode tersebut dan sebagian siswa lainya sebagai penonton sekaligus pemberi saran (c) ketiga guru mencari masalah yang dianggap penting. (d) Keempat guru memberikan contoh tentang adegan yang diperankan. (e) kelima siswa yang tidak bermain peran dapat memberikan kritik dan saran kepada pemain peran. (f) Kemudian siswa berdiskusi dan melakukan tanya jawab. (2) Peningkatan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Tarik Sidoarjo dilakukan dengan cara (a) Mengembangkan cita-cita dan aspirasi belajar siswa disekolah, (b) Memberikan reward atau penghargaan kepada siswa yang pandai, (c) Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan banyak disukai siswa, (d) Menjadikan peserta didik menjadi siswa yang aktif, (e) Menciptakan kompetisi (cerdas cermat), (f) Menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif. Dengan menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI khususnya Sejarah Kebudayaan Islam dan Akidah Akhlak maka motivasi belajar siswa dapat meningkat, hal ini dikarenakan siswa lebih antusias dan semangat dalam mempelajari materi yang akan di praktikan. (3) Kendala Pada Saat Penerapan Metode *Role Playing* di SMAN 1 Tarik Sidoarjo adalah (a) Pasif atau kurang aktifnya siswa yang hanya menjadi penonton (b) Waktu yang diberikan terbatas (c) Ruang kelas yang tergolong sempit atau kurang memadai (d) Kurang pahamnya siswa mengenai alur permainan peran (e) Kelas menjadi ramai dan cenderung mengganggu kelas sebelah dan (f) Sarana dan prasarana kurang memadai.

Kata Kunci : *Penerapan, metode Role Playing, pendidikan agama islam, motivasi belajar siswa*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR ix
ABSTRAK xi
DAFTAR ISI xii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Fokus Penelitian 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Kegunaan Penelitian 6
E. Penelitian Terdahulu 7
F. Definisi Istilah 9
G. Sistematika Pembahasan 11
BAB II KAJIAN TEORI 13
A. Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 13
1. Definisi Metode *Role Playing* 13
2. Tujuan Metode *Role Playing* Pada Materi Akidah Akhlak dan SKI 14
3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Akidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam 15
B. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa 16
1. Definisi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa 16
2. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa 18
3. Teori Motivasi Belajar 19
4. Impelentasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa 20
C. Kendala Penerapan Metode Bermain Peran 21
BAB III METODE PENELITIAN 23
A. Jenis Penelitian 23
B. Kehadiran Penelitian 24
C. Lokasi Penelitian 24
D. Subyek Penelitian 25
E. Informan Penelitian 25
F. Tahap Penelitian 26
G. Metode Pengumpulan Data 27
H. Teknik Analisis Data 30
I. Keabsahan Data 35
BAB IV HASIL PENELITIAN 37
A. Deskripsi Tempat 37
B. Hasil Penelitian 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Analisis Hasil Penelitian 49
BAB V PENUTUP.....55
A. Kesimpulan 55
B. Saran 56
DAFTAR PUSTAKA.....57
LAMPIRAN-LAMPIRAN 59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk merubah sikap serta perilaku seseorang melalui pengajaran dan latihan. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan diartikan upaya untuk merubah akhlak, pikiran dan jasmani anak supaya kesempurnaan hidup dapat terwujud.. Sedangkan menurut Nurkholis, pendidikan adalah upaya mengajarkan hal-hal baru kepada anak sejak lahir guna mencapai kedewasaan jasmani serta rohani, serta di lingkungan tempat tinggalnya.[1] Dalam dunia pendidikan salah satu faktor penentu keberhasilannya adalah dari faktor guru, untuk menanggapi hal itu perlu pengelolaan secara strategis.

Menurut Dhendhi, guru menjadi factor penentu keberhasilan siswa, karena peran guru salah satunya meningkatkan proses belajar siswa. Sehingga guru dituntut untuk memiliki serta memahami berbagai kompetensi dasar dalam proses KBM, diantaranya kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogic, kompetensi professional dan kompetensi sosial.[2] kompetensi profesional yang dimiliki guru menjadi penentu mutu pendidikan, jadi guru diharapkan menggunakan metode yang variatif agar proses pembelajaran tidak berjalan monoton, karena selama ini guru kebanyakan

[1] Nurkholis. 2013. "*Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknolog".* Jurnal Kependidikan. Vol.01, No.01. 26. Diakses dari : http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473/

[2] Dhendhi Bagus Prasojo, Skripsi: *"Pengaruh Pemberian Kompensasi Non Finansial Terhadap Kinerja Guru Smp Negeri Se Kecamatan Bantul",* (Yogyakarta: Universsitas Negeri Yogyakarta, 2012), 23. Di akses dari: http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/fipmp/article/download/455/420 pada tanggal 17 april 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan metode ceramah dengan menempatkan siswa sebagai pendengar. Oleh karena itu siswa cepat bosan dan tidak aktif dikelas. Pada kenyataannya siswa juga dituntut untuk mencapai nilai yang maksimal, karena dalam proses belajar keberhasilan siswa juga sangat penting.

Menurut Martinis Yamin, mengemukakan bahwa untuk memperoleh kecakapan, sikap serta keterampilan maka ditempuh melalui proses belajar yang dapat dimulai pada saat masa kecil hingga akhir hayat dan tidak terbatas usia. Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan dari perilaku seseorang dari pengalaman yang didapatkan melalui proses mendengar, meniru, membaca dan pengamatan.[3] Seperti yang terdapat pada Q.S Al Baqarah: 31.

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَآءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰٓئِكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَآءِ هٰٓؤُلَآءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ

Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"

Disini belajar menjadi sebuah proses mendapatkan ilmu pengetahuan supaya bias merubah seseorang menjadi lebih baik lagi. Dalam hal ini yaitu pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam proses mengajar, guru harus mampu mampu menciptakan suasana yang aktif, pembelajaran efektif dan menyenangkan. Strategi, metode dan teknikpun sangat diperlukan dalam pembelajaran khususnya pendidikan agama Islam (PAI).[4]

[3] Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004) 97.
[4] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011) 2-3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu metode pembelajaran efektif bagi siswa dan bias menjadikan siswa lebih aktif dikelas yaitu dengan metode pembelajaran *role playing*. Menurut Jill Hadfield, metode *role playing* merupakan permainan yang melibatkan unsur gerak dan didalamnya ada aturannya, tujuan, dan menyenangkan[5]. *Role playing* mengikutsertakan siswa dalam permainan peran mendensmontrasi masalah-masalah sosial. Sedangkan menurut Abdul Aziz, *Role Playing* adalah upaya menghidupkan suasana di ddalam kelas dengan cara berakting sesuai dengan pembagian peran yang sebelumnya sudah ditentukan.[6] Jadi yang di maksud metode *role playing* dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang dilakukan guru dengan melibatkan siswa dalam bentuk permainan atau drama sehingga dapat mengihudupkan suasana kelas dan tidak monoton.

Metode *role playing* lebih efektif jika digunakan dalam pembelajaran karna dengan penerapan metode ini maka siswa secara langsung dapat memahami semua materi yang diberikan guru. Selain itu dengan menggunakan metode ini motivasi belajar siswa lebih tinggi. Karna siswa langsung berhubungan dengan materi tersebut melalui percakapan yang dibuat guru. Sehingga membuat siswa lebih kritis saat pembelajaran berlangsung. Materi pembelajaran yang sering dipraktekkan siswa akan membuat siswa lebih mudah mengingat kembali pelajaran-pelajaran yang sudah dipelajari..[7]

Jhon W. Santrock menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa merupakan perubahan energy dari seorang siswa untuk dapat bertahan melakukan tugas nya sebagai seorang pelajar yang diselaraskan dengan tujuan belajar yang ingin dicapai. Dalam hal ini, belajar bukanlah salah satu proses yang terjadi tampa disengaja dalsm mencapai tujuan belajar

---

[5] Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran", http://penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-roleplaying.html?m=1
[6] Abdul Aziz Wahab, Metode dan Model-Model Mengajar,....., hlm. 109.
[7] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014),18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti yang di tegaskan oleh Aliah B Purwakaniah Hasan, bahwa belajar merupakan merubah perilaku secara permanen melalui pengalaman, praktik atau observasi.[8]

Keadaan tersebut juga terjadi di SMAN 1 Tarik Sidoarjo, SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo merupakan salah satu sekolah yang menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Akidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam, Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara dengan guru PAI, diperoleh kenyataan bahwa dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam, permasalahan yang sering dijumpai yaitu bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi nya kepada siswa secara baik, tidak monoton serta menarik. Jika siswa kurang merespons ketika proses KBM berlangsung maka proses belajar menjadi kurang menarik sehingga dalam hal ini siswa akan menjadi pendiam dan kurang berpartisipasi, maka metode pembelajarannya harus diperbarui.

SMAN 1 Tarik telah berhasil menerapkan metode *Role Playing* tersebut, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya semangat serta minat belajar siswa akan materi yang dipelajari, siswa sangat antusias dan berperan aktif di dalam kelas saat kegiatan KBM berlangsung. Menurut salah satu guru PAI di SMAN 1 Tarik menjelaskan bahwa Metode ini digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan membuat suasana kelas saat pembelajaran menjadi lebih aktif karena apabila guru mengunakan sistem ceramah akan membuat siswa menjadi bosan dan pasif. Waktu yang tepat dalam pelaksanaan metode *Role Playing* ini tergantung materi yang akan di pelajari siswa, biasanya lebih ke materi Akidah Akhak dan Sejarah Kebudayaan Islam. Siwa sangat

[8] Achamad Badruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Jakarta: Abe Kreatifindo, 2015), 11-14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atusias dalam pelaksanaan metode ini karena siswa merasa di libatkan dan tidak hanya menjadi pendengar ketika pembelajaran dikelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka penelitian ini terfokus pada penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X, yang diuraikan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo?
2. Bagaimana Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Tarik Sidoarjo?
3. Apa Saja Kendala Pada Saat Penerapan Metode *Role Playing* di SMAN 1 Tarik Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk Mengetahui dan Mendeskripsikan mengenai Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo.
2. Untuk Mengetahui dan Mendeskripsikan mengenai Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Tarik Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Untuk Mengetahui dan Mendeskripsikan Mengenai Kendala Yang Dihadapi Pada Saat Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas X di SMAN 1 Tarik Sidoarjo.

D. Kegunaan Penelitian

1. Segi Teoritis

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan Pendidikan Agama Islam.

2. Segi Praktis

a. Sebagai acuan untuk menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
b. Sebagai peningkatan kualitas/ kompetensi pribadi guru dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab dengan baik.
c. Sebagai input bagi lembaga-lembaga pendidikan guna dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rujukan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari sumber yang tidak relevan meskipun terdapat beberapa perbedaan pada objek penelitian, metode penelitian serta teknik analisis data. Adapun penelitian terdahulu yang diambil yaitu:

Pertama, Penelitian Windri Antika pada tahun 2018 yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bantarsoka Purwokerto Barat. Hasil dari Penelitian Windri Antika yaitu bagaimana Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar SKI Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat. Penelitian ini sama-sama membahas tentang metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa. Namun pada penelitian ini juga memiliki perbedaan, dimana penelitian Windri Antika berfokus pada pengaruh strategi pembelajaran bermain peran (*role playing)* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan metode bermain peran (*role playing)* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian Windri Antika menggunakan metode kuantitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pada penelitian ini. Penelitian Windri Antika menggunakan teori Joice dan Weil pada pembelajaran bermain perannya sedangkan penelitian ini menggunakan teori dari Jill Hadfield. Adapun objek penelitian yang dilakukan peneliti Windri Antika berlokasi di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMAN 1 Tarik Sidoarjo.

Kedua, Penelitian AR Alghofar pada tahun 2018 yang berjudul Pengembangan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Hasil dari penelitian AR Alghofar yaitu bagaimana Pengembangan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Penelitian ini sama-sama membahas tentang metode bermain peran (*role playing)* terhadap hasil belajar siswa. Namun pada penelitian ini juga memiliki perbedaan, dimana penelitian AR Alghofar fokus penelitiannya pada pengembangan metode role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini fokus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitiannya pada penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan AR Alghofar memiliki kesamaan dengam metode yang di gunakan oleh peneliti yaitu penelitian kualitatif. Peneliti AR Alghofar menggunakan teori dari K.N Roestiyah sedangkan penelitian ini menggunakan teori dari Jill Hadfield. Adapun objek penelitian yang di gunakan peneliti Peneliti AR Alghofar berlokasi di SMA Muhamadiyah 3 Surakarta, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMAN 1 Tarik Sidoarjo.

Dari beberapa penelitian terdahulu diatas, ditemukan beberapa perbedaan dan kesamaan dengan penelitian ini, yang di jelaskan sebagai berikut:

1. Kedua penelitian tersebut mengunakan jenis penelitian yang berbeda dengan penelitian ini yaitu kuantitatif. Namun satu penelitian lainya mengunakan jenis penelitian yang sama yaitu penelitian kualitatif. Dengan pendekatan yang berbeda, yakni mengunakan pendekatan studi kasus. Sedangkan penelitian pada penelitian ini mengunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.
2. Pada hakikatnya kedua jenis penelitian di atas memiliki pembahasan yang sama yaitu tentang metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa. Namun pada penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, penelitian terdahulu memiliki fokus strategi pengembangan metode bermain peran (*role playing)* untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan pada penelitian ini memiliki fokus pada penerapan metode bermain peran (*role playing)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain fokus penelitian, teori yang digunakan oleh penelitian ini juga berbeda dengan penelitian terdahulu mengunakan teori dari K.N Roestiyah sedangkam penelitian ini mengunakan teori yang di kemukakan oleh Jill Hadfield.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kedua penelitian tersebut memiliki objek penelitian yang berbeda sehingga analisis dan data yang di kemukakan di lapangan juga berbeda.

F. Definisi Istilah

1. Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut Wahab dan Van Meter mengemukakan bahwa penerapan adalah langkah yang dilakukan seseorang maupun sekelompok orang yang mengarah pada pencapaian tujuan yang sudah diambil keputusannya. Sedangkan Menurut Afi Pamawi mengemukakan, Penerapan yaitu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang sudah dirumuskan.[9]

Menurut Jill Hadfield menjelaskan bahwa metode *role playing* merupakan permainan yang melibatkan unsur gerak dan didalamnya ada aturannya, tujuan, dan menyenangkan.[10] Sedangkan menurut Abdul Aziz, *Role Playing* adalah upaya menghidupkan suasana di dalam kelas dengan cara berakting sesuai dengan pembagian peran yang sebelumnya sudah ditentukan.[11]

Sedangkan yang dimaksud penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimaksud peneliti yaitu cara yang dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar Pendidikan Agama Islam secara kondusif untuk menciptakan efektifitas dan efisiensi pengajaran dengan melibatkan adanya interaksi di antara dua orang atau lebih sesuai dengan tema. Dalam hal ini siswa melakukan peran masing-masing yang nantinya di sesuaikan dengan tokoh yang akan dilakoni,

---

[9] Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020) 67.
[10] Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran", http://penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-roleplaying.html?m=1
[11] Abdul Aziz Wahab, Metode dan Model-Model Mengajar,....., hlm. 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

interaksi yang mereka lakukan secara terbuka, para murid diikutsertakan dalam permainan peran dengan tujuan meghidupkan kembali Susana pembelajaran pendidikan agama islam dikelas, agar kegiatan KBM menjadi lebih menyenangkan karena siswa lebih aktif di kelas.

2. Motivasi Belajar Siswa

Menurut Mc. Donald dan Syiful menjelaskan, motivasi merupakan suatu perubahan energy pada seseorang yang ditandai dengan adanya keinginan untuk mencapai tujuan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi disebabkan oleh proses pencapaian tujuan yang disebabkan oleh perubahan energy pada diri seseorang. Sedangkan Jhon W. Santrock menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa merupakan perubahan energy dari seorang siswa untuk dapat bertahan melakukan tugas nya sebagai seorang pelajar untuk mencapai cita-cita nya. Dalam hal ini, belajar bukanlah salah satu proses yang terjadi tanpa disengaja dalsm mencapai tujuan belajar seperti yang di tegaskan oleh Aliah B Purwakaniah Hasan, bahwa belajar merupakan merubah perilaku secara permanen melalui pengalaman, praktik atau observasi.[12] Jadi yang di maksud motivasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah perubahan siswa yang untuk meyelesaikan tugasnya sesuai dengan tujuan belajar, yang ingin dicapai seseorang melalui beberapa metode pembelajaran yang di minati siswa.

[12] Achamad Badruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Jakarta: Abe Kreatifindo, 2015), 11-14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian bisa terarah dan menjadi suatu pemikiran yang terpadu, serta untuk mempermudah dalam memahami isi tulisan ini, maka penulis sajikan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, dalam bab satu peneliti akan membahas secara global isi skripsi ini yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori, dalam bab dua ini akan diulas mengenai perspektif teoritis yang meliputi: bagian *pertama* membahas tentang definisi metode *Role Playing* pada pendidikan agama islam, tujuan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI, faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI, dan langkah-langkah pelaksanaan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI. Bagian *Kedua* membahas tentang definisi peningkatan motivasi belajar siswa, tujuan dari peningkatan motivasi belajar siswa, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dan impelentasi peningkatan minat belajar siswa. Bagian *ketiga* akan membahas mengenai penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bab III Metode Penelitian, dalam bab tiga membahas tentang metode penelitian yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian; obyek penelitian; informan penelitian; tahap-tahap penelitian; teknik pengumpulan data; dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, dalam bab ini peneliti memberikan laporan tentang hasil penelitian di lapangan (SMAN 1 Tarik Sidoarjo) yang meliputi gambaran umum dari objek

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian, penyajian data tentang penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta analisis data tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bab V Penutup, dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian di lapangan dan juga saran yang peneliti tujuan untuk lembaga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Definisi Metode *Role Playing*

Menurut Supriyati menjelaskan bahwa metode *Role Playing* adalah suatu permainan yang menjadikan tokoh atau benda sebagai obyek sehingga dapat menumbuhkan imajinasi serta suatu pemahaman mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.[13] Menurut Andry Wicaksono mengemukakan bahwa metode *Role Playing* merupakan sebuah proses dalam kegiatan KBM yang tergolong kedalam metode simulasi. Disini metode simulasi diartikan sebagai proses pengajaran dengan menirukan tingkah laku.[14]

Sedangkan Jill Hadfield menyebutkan bahwa metode *role playing* merupakan permainan yang melibatkan unsur gerak dan didalamnya ada aturannya, tujuan, dan menyenangkan.[15] Sedangkan menurut Abdul Aziz, *Role Playing* adalah upaya menghidupkan suasana di dalam kelas dengan cara berakting sesuai dengan pembagian peran yang sebelumnya sudah ditentukan.[16]

Kemudian yang dimaksud penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimaksud peneliti yaitu cara yang

---

[13] Ni Putu Desy R, dkk, *pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A,* JURNAL Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 2, 2016. Hal 2.
[14] Andri Wicaksono, *Teori Pembelajaran Bahasa* (Jakarta,2015), 412.
[15] Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran", http://penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-roleplaying.html?m=1
[16] Abdul Aziz Wahab, Metode dan Model-Model Mengajar,....., hlm. 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar Pendidikan Agama Islam secara kondusif untuk menciptakan efektifitas dan efisiensi pengajaran dengan melibatkan adanya interaksi di antara dua orang atau lebih sesuai dengan tema

2. Tujuan Metode *Role Playing* Pada Materi Akidah Akhlak dan SKI

   Terdapat beberapa tujuan metode *Role Playing*, menurut Syaiful yaitu:

   a. Siswa dapat menghargai perasaan teman lainnya.
   b. Belajar akan sebuah rasa tanggung jawab terhadap perannya masing-masing.
   c. Siswa belajar mengambil keputusan dengan cara yang tepat
   d. Merangsang siswa untuk mencari jawaban atas suatu permasalahan yang terjadi.

   Kemudian, Endraswara menjelaskan bahwa tujuan dari penggunaan metode *Role Playing* antara lain:

   a. Melatih kemampuan siswa agar dapat berinteraksi dengan orang lain.
   b. Meningkatkan motivasi belajar siswa
   c. Menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa
   d. Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri[17]

   Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode *role playing* yaitu melatih kemampuan siswa, Belajar akan sebuah rasa tanggung

[17] Wina Dwi Puspitasari, dkk. *Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1, No. 1, 2015. Hal. 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawab terhadap perannya masing-masing,menumbuhkan sikap percaya diri serta siswa dapat belajar dalam pengambilan keputusan secara tepat.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Akidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Suharto, terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan metode *Role Playing*, yaitu:

a. Diawal pembelajaran, guru memberi penjelasan pada siswa mengenai cara melaksanakan metode *Role Playing* ini. Mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi.
b. Guru akan menunjuk beberapa siswa yang meragakan metode *Role Playing*, dimana setiap siswa akan mencari jalan keluar untuk memecahkan masalah sesuai perannya masing-masing. kemudian siswa yang menjadi penonton tetap diberikan tugas masing-masing..
c. Guru akan mencari masalah yang *urgent* sehingga dapat menarik minat siswa. Misal mengenai bab dakwah Nabi Muhammad SAW dan pada saat itu Nabi Muhammad melewati berbagai rintangan hingga hampir dibunuh.
d. Guru dapat menceritakan peristiwa yang diperankan, dan juga memberikan contoh adegan yang diperankan. Misalnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah Dakwah Nabi Muhammad SAW maka sebelum KBM dimulai guru harus menjelaskan secara detail bagaimana kisah dakwah Nabi hingga siswa benar-benar memahami.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Siswa yang menjadi penonton harus tetap aktif serta dapat memberikan saran dan kritik kepada siswa yang bertugas meragakan peran. Jadi bukan hanya menjadi penonton dan pendengar saja.

f. Sebagai tindak lanjut siswa dapat berdiskusi kemudian melakukan tanya jawab, sebagai bahan evaluasi.[18]

B. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

1. Definisi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Mc. Donald dan Syiful menjelaskan, motivasi merupakan suatu perubahan energy pada seseorang yang ditandai dengan adanya keinginan untuk mencapai tujuan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi disebabkan oleh proses pencapaian tujuan yang disebabkan oleh perubahan energy pada diri seseorang.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah usaha untuk meningkatkan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan, termasuk didalamnya tujuan belajar. Secara khusus motivasi belajar berarti segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong dan memberikan semangat kepada seseorang dalam kegiatan belajar agar prestasi menjadi lebih baik lagi.

Sedangkan Jhon W. Santrock menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa merupakan perubahan energy dari seorang siswa untuk dapat bertahan melakukan tugas nya sebagai seorang pelajar untuk mencapai cita-cita nya. Dalam hal ini, belajar bukanlah salah satu proses yang terjadi tanpa disengaja dalsm mencapai tujuan belajar

[18] Ibid, 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti yang di tegaskan oleh Aliah B Purwakaniah Hasan, bahwa belajar merupakan merubah perilaku secara permanen melalui pengalaman, praktik atau observasi[19].

Jadi yang di maksud motivasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah perubahan siswa yang untuk meyelesaikan tugasnya sesuai dengan tujuan belajar, yang ingin dicapai seseorang melalui beberapa metode pembelajaran yang di minati siswa. Seperti yang telah dijelaskan pada Q.S Al-Maidah ayat 11 bahwa:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan*

2. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

Menurut Kompri yang dikutip oleh Amna Emda, menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang memepengaruhi motivasi belajar siswa, diantaranya yaitu:

a. Cita-cita serta aspirasi siswa : dengan adanya cita-cita yang ingin dicapai,maka akan memperkuat timbulnya motivasi siswa dalam belajar. Baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Seperti yang dijelaskan pada Q.S Al-Insyiraah ayat 5-6

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

[19] Achamad Badruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Jakarta: Abe Kreatifindo, 2015), 11-14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan" (QS. Al-Insyirah: 5-6)

Dari penjelasan tersebut, bahwa setiap kesulitan pasti ada kemudahan yang mengandung arti bahwa setinggi-tinggi nya orang mencapai cita-cita tidak luput dari cobaan, serta cobaan yang diberikan Allah SWT tidak akan melebihi kemampuan hambahnya.

b. Kemampuan siswa : dalam mencapai suatu keinginan, maka diperlukan adanya kemampuan serta kecakapan siswa. Seperti yang dijelaskan pada Q.S Yusuf ayat 87:

يٰبَنِيَّ اذْهَبُوْا فَتَحَسَّسُوْا مِنْ يُّوْسُفَ وَاَخِيْهِ وَلَا تَايْـَٔسُوْا مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِۗ اِنَّهٗ لَا يَايْـَٔسُ مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ الْكٰفِرُوْنَ

Artinya*: Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir."*

Dalam Ayat tersebut dijelaskan bahwa dalam mencapai suatu keinginan tentu dibutuhkan kecakapan serta usaha, sehingga dalam hal ini Allah akan menyertai Rahmat-Nya.

c. Kondisi siswa : dalam proses pembelajaran setidaknya siswa memiliki kondisi kesehatan yang baik. Baik jasmani maupun rohani.

d. Kondisi lingkungan siswa : dalam hal ini lingkungan siswa meliputi ligkungan alam, lingkungan tempat tinggal, kehidupan bermasyarakat dan pergaulan sebaya.

Sedangkan, menurut Emna emda membagi dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu faktor individual dan sosial. Faktor individual seperti pertumbuhan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motivasi, kecerdasan, latihan serta faktor-faktor pribadi. Untuk faktor sosialnya meliputi keadaan keluarga, alat-alat dalam belajar, serta motivasi sosial.[20]

3. Teori Motivasi Belajar

Menurut Maslow mengemukakan bahwa teori hierarki pada kebutuhan manusia bertingkat dari kebutuhan yang paling sedikit hingga yang aling banyak, dimana jika salah satu kebutuhan sudah tercukupi, maka kebutuhan manusia itu tidak menjadi acuan dalam pemenuhan motivasi. Terdapat beberapa hierarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Maslow sebagai berikut:

a. Kebutuhan fisik serta biologis, merupakan kebutuhan utama yang akan menjadi penunjang kehidupannya manusia contohnya sandang, pangan, papan.
b. Kebutuhan keselamatan serta keamanan, merupakan kebutuhan akan rasa aman pada diri manusia.
c. Kebutuhan sosial, merupakan kebutuhan untuk dapat diterima pada suatu pergaulan.
d. Kebutuhan akan penghargaan, merupakan kebutuhan akan rasa dihargai pada masyarakat.
e. Kebutuhan akan aktualisasi diri, merupakan kebutuhan akan pengakuan terhadap potensi dan kemampuan yang dimiliki seseorang.[21]

4. Impelentasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.

[20] Amna Emda, *Kadudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Jurnal Latanida, Vol. 5, No. 2, 2017. 174.
[21] Isa Anggraini, *Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan, Unipa, 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Mengembangkan cita-cita belajar siswa disekolah.

b. Memberikan suatu penghargaan ke siswa yang pandai

c. Menggunakan model belajar yang lebih diminati siswa.

d. Menjadikan peserta didik menjadi siswa yang aktif

e. Menciptakan kompetisi (cerdas cermat)

f. Menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif.[22]

C. Kendala Penerapan Metode *Role Playing*

Pada penerapan *Role Playing* tentunya terdapat beberapa kendala yang sering dihadapi guru dan sangat bervariasi. Menurut syaiful sagala kendala metode *Role Playing* meliputi:

1) Siswa yang menjadi penonton akan lebih pasif dari pada siswa yang bermain peran. Siswa yang menjadi penonton menjadi kurang aktif tanpa disertai dengan pembagian tugas. Maka dari itu disini siswa juga harus bisa memberikan kritik/saran kepada pemain agar dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi kegiatan berikutnya.

2) Metode ini membutuhkan waktu yang lama karena sebelum *role playing* dilaksanakan perlu mepersiapkan materi pembelajaran yang akan di gunakan

   Dalam hal ini manajemen waktu harus dapat digunakan dengan baik. Guru harus mampu menyesuaikan waktu yang diberikan pada mata pelajaran tersebut dengan metode pembelajaran yang digunakan.

3) Membutuhkan kelas yang luas

[22] Dimyati & mudjiono, *op.cit*, h. 102-107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode *Role Playing* ini tidak bisa dilaksanakan pada kelas yang tergolong sempit, untuk itu ukuran kelas juga harus disesuaikan atau pembelajaran bisa dilaksanakan secara dilur kelas sesuai kesepakatan bersama.

4) Suara bising yang terjadi saat di kelas dapat menggangu kelas yang lain.[23]

Adapun langkah efektif untuk mengatasi masalah ini, meliputi:

1) Guru harus memberikan penjelasan secara detail kepada murid, karena dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa memiliki keterampilan lebih saat berbicara (guru memilih siswa untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya).
2) Guru dapat megambil masalah yang di anggap penting dan bisa menjadi daya tarik siswa.
3) Guru dapat memberikan contoh untuk langkah awal dalam metode bermain peran, agar siswa bisa memahami peristiwa yang akan dilakonkan.
4) Materi yang diberikan guru harus disesuaikan dengan waktu yang ada.[24]

[23] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran,* (Bandung: Alfabeta, 2011). 11.
[24] Ibid, 232.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Noeng Muhajir, metode penelitian merupakan cara untuk menemukan atau menguji suatu kebenaran ilmu pengetahuan secara ilmiah.[25] Adapun metode penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Jenis Penelitian

Topik yang dibahas pada penelitian ini yaitu Penerapan metode bermain peran dan motivasi belajar siswa, maka penelitian ini menggunakan metode kualitatif karna data yang dikaji berupa data diskriptif dari lisan orang-orang atau prilaku yang bisa diamati.[26]

Metode deskriptif dalam penelitian ini dapat mengambarkan situasai suatu objek tertentu yang didasarkan pada kenyataan sebagaimana mestinya kemudian dilanjutkan dengan pengambilan kesimpulan berdasarkan fakta tersebut oleh karenannya analisis data yang digunakan bersifat induktif. Analisis data tersebut dikembangkan berdasarkan pola tertentu.[27]

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian kualittif lebih mudah digunakan jika berhadapan pada kenyataan yang ada, pendekatan ini menyajikan langsung korelasi Antara responden dan peneliti, pendekatan kualitatif lebih dapat menyesuaikan diri.

[25] Prof. Dr. Noeng Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyyakarta: Roke Sarasin, 2000), 5.
[26] Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002), 3.
[27] Hadari Nawawi dan Mimi Martini. *Penelitian Terapan*. (Yogyakarta : Rajawali Press, 1992), 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk itu peneliti secara langsung akan menganalisis, menggambarkan, serta memaparkan data yang telah diperoleh dari SMAN 1 Tarik yang berkaitan dengan Penerapan metode *Role Playing* dan motivasi belajar siswa.

B. Kehadiran Peneliti

Pada penelitian ini, peneliti sebagai pengumpul data yang mempunyai peran sebagai pengambil fenomena yang telah diamati, kemudian dilakukan pengamatan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu kehadiran peneliti sangat diperlukan.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian di lakukan di SMAN 1 Tarik Sidoarjo yang beralamat di Jl. Raya Janti, Janti, Kec. Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Sekolah ini berstatus swasta dan terakreditasi A. Peneliti mengambil SMAN 1 Tarik Sidoarjo karena sekolah tersebut sebagai salah satu sekolah yang menerapkan system pembelajaran *role playing*.

D. Subyek Penelitian

Subyek yang akan menjadi focus pada penelitian ini yaitu sebagian orang yang ada di SMAN 1 Tarik Sidoarjo yang juga menjadi informan penelitian. Data yang disajikan pada penelitian ini diperoleh melalui metode observasi, wawancara serta dokumentasi.

Pada tahapan wawancara, peneliti mengambil beberapa informan yang berkompeten untuk menghasilkan data relevan dengan judul penelitian yaitu "Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Tarik Sidoarjo".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini berjumlah 3 partisipan terdiri atas Kepala Sekolah, guru PAI kelas X, dan beberapa siswa.

Tabel 1. Informan Penelitian

No	Sumber Data/Informan Penelitian
1	Kepala Sekolah
2	Guru
3	Siswa

E. Informan Penelitian

Informan pada penelitian ini yaitu orang atau narasumber yang dapat memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi latar belakang.[28] Informan penelitian kali ini adalah: Kepala Sekolah, Guru PAI kelas X dan siswa.

F. Tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah menguraikan proses penelitian. Moleong mengemukakan bahwa ada 3 tahapan dalam penelitian[29] yaitu:

1. Tahap pra-lapangan

   Pada tahapan ini peneliti menetapkan apa saja yang harus dilakukan sebelum terjun ke lapangan. Ada 7 tahapan yang harus dilakukan diantaranya: merencanakan rancangan penelitian, memilih loksi penelitian, memberikan surat izin, mengobservasi keadaan lapangan, memilih informan serta persiapan perlengkapan penelitian.[30]

2. Penelitian

[28] Burhan Bungin. *Penelitian Kualitatif*. (Jakarta : Prenada Media Group, 2011). H. 107
[29] Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002). H. 85
[30] Moh. Kasiram. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. (Yogyakarta : Sukses Offset, 2010). H. 284

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini peneliti perlu menyiapkan beberapa hal: memahami latar penelitian dan persiapan diri ketika memasuki lapangan, peneliti juga berperan saat pengumpulan data dan analisis data.

Peneliti ini dilakukan di SMAN 1 Tarik Sidoarjo dengan melibatkan beberapa informan untuk menggali informasi. Lalu data di identifikasi dan dianalisis untuk dijadikan laporan penelitian..

3. Penulisan laporan

Fungsi dari penulisan laporan yaitu untuk kepentingan akademis peneliti, melalui beberapa langkah yaitu menyusun materi yang akan digunakan, kemudian menyusun kerangka laporan dan menulis laporan penelitian.

G. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa prosedur yang telah ditentukan untuk menghindari data yang tidak dipakai, pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi:

1. Metode Observasi

Metode observasi yaitu proses pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan. Peneliti melakukan penelitian terkait penerapan *role playing* minat belajar siswa di SMAN 1 Tarik Sidoarjo. Hasil pengamatan ini menjadi bahan untuk mendiskripsikan kenyataan yang ada dilapangan. Disini peneliti berperan sebagai pengamat sehingga peneliti memperoleh semua informasi yang di butuhkan.

Peneliti menggunakan metode observasi untuk memperoleh data tentang :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2. Indiktor Kebutuhan Data Observasi

No	Kebutuhan data
1	Data Mengenai penerapan metode *role playing*
2	Data mengenai motivasi belajar siswa kelas X

2. Metode Wawancara

Pada penelitian ini metode wawancara yang dimaksud yaitu kegiatan untuk mendapatkan informasi langsung yang di berikan melaluhi pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber dan di lakukan secara lisan. Agar data yang diperoleh sesuai harapan maka peneliti harus mempunyai kesabaran, keuletan, ketabahan, serta harus menguasahi teori.[31]

Tabel 4. Indikator Data Kebutuhan Wawancara

No.	Informan	Kebutuhan Data
1	Kepala Sekolah	1. Data mengenai profil lembaga, visi dan misi sekolah 2. Data mengenai penerapan *role playing* yang dilakukan guru pada saat pembelajaran dikelas
2	Guru PAI	1. Data mengenai penerapan *role playing* 2. Data mengenai pembelajaran PAI 3. Data mengenai motivasi belajar siswa
3	Siswa	1. Data mengenai motivasi belajar siswa 2. Data mengenai saran siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*

3. Dokumentasi

[31] P. Joko Subagyo. *Metode Penelitian*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode ini digunkan untuk menambah informasi data pada penelitian. contoh dokumen yang terkait seperti profil sekolah, data guru, sruktur organisasi pengurusan, dan data lainya. Untuk itu foto dari hasil dokumentasi juga diperlukan sebagai pelengkap data di lapangan.

H. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam hasil pengumpulan data adalah langkah inti untuk menyelesaikan suatu penelitian. Data awal penelitian yang akan akan di jadikan acuan sangat penting dalam proses analisis. Dengan analisis ini data yang ada akan nampak manfaatnya terutama dalam memecahkan masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir penelitian. Dalam analisis dipisahkan antara data terkait (relevan) dan data yang kurang terkait atau sama sekali tidak ada kaitannya.

Proses analisis dilakukan setelah melalui proses klarifikasi berupa pengelompokan data dan pengkategorian data kedalam kelas-kelas yang telah ditentukan. Klarifikasi data sebagai awal mengadakan perubahan dari data mentah menuju pemanfaatan data sehingga dapat terlihat kaitan satu dengan lainnya, juga tindakan ini sebagai awal penafsiran untuk analisis data.[32]

Proses analisis data dimulai sejak dari akan masuk lapangan, sedang dilapangan, dan sesudah selesai mengumpulkan data dilapangan. Sebelum masuk lapangan peneliti telah mengumpulkan data yang terkait dengan masalah yang ada pada sasaran penelitian. Kemudian masuk ke lapangan untuk menggali langsung data di sasaran dimana masalah

[32] P. Joko Subagyo. *Metode Penelitian*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006). H. 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian berada hingga selesai. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis Miles dan Huberman sebagai berikut[33] :

1. Reduksi Data

   Data yang sudah diperoleh peneliti dilapangan dikumpulkan menjadi satu kemudian di reduksi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema dan polanya. Dengan demikan data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

   Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya yaitu menyajikan data. Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya, berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

   Langkah terakhir dalam menganalisis data yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

[33] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2009). H. 246

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam analisis setelah pengumpulan data adalah sebagai berikut

a. Pengembangan sistem kategori pengkodean. Pengkodean dalam penelitian ini dibuat berdasarkan kasus latar penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data, fokus penelitian, waktu kegiatan penelitian dan nomor halaman catatan lapangan. Pengkodean yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Pengkodean Data Penelitian

No	Aspek Pengkodean	Kode
1	Kasus Latar Penelitian	
	a. Sekolah	S
2	Teknik Pengumpulan Data	
	a. Wawancara	W
	b. Observasi	O
	c. Dokumentasi	D
3	Sumber Data	
	a. Kepala Sekolah	KS
	b. Guru	G
	c. Siswa	SW
4	Fokus Penelitian	
	a. Metode Bermain Peran	Mbp
	b. Motivasi Belajar Siswa	Mbs
5	Waktu Kegiatan : Tanggal-Bulan-Tahun	(S.W.KS.Keg/ 11-12-2019)

Pengkodean ini digunakan dalam rangka kegiatan analisis data. Kode fokus penelitian digunakan untuk mengelompokkan data hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Kemudian pada bagian akhir catatan lapangan atau transkrip wawancara dicantumkan : (1) kode kasus latar penelitian, (2) teknik pengumpulan data yang digunakan, (3) sumber data yang dijadikan informan penelitian, (4) topik atau tema fokus penelitian, (5) tanggal,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bulan, dan tahun diadakan kegiatan penelitian. Berikut ini disajikan contoh penerapan kode dan cara membacanya. Contoh penerapan kode : (S.W.KS.Keg/11-12-2019) adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Contoh Penerapan Kode dan Cara Membacanya

Kode	Cara Membaca
S	Menunjukkan kode kasus latar penelitian yaitu pada sekolah
W	Menunjukkan jenis teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik wawancara mendalam;
KS	Menunjukkan identitas informan/sumber data yang dijadikan informan penelitian yaitu Kepala Sekolah
Pen	Menunjukkan fokus penelitian yaitu penerapan metode bermain peran/*role playing*
(S.W.KS.Keg/11-12-2019)	Menunjukkan tanggal, bulan dan tahun dilakukan kegiatan penelitian

b. Penyortiran data. Setelah kode-kode tersebut dibuat lengkap dengan pembahasan operasionalnya, masing-masing catatan lapangan dibaca kembali, dan setiap satuan data yang tertera didalamnya diberi kode yang sesuai. Maksud satuan data disini adalah potongan-potongan catatan lapangan yang berupa kalimat, paragraf atau alinea. Kode-kode tersebut dituliskan pada bagian tepi lembar catatan lapangan. Kemudian semua catatan lapangannya di fotocopy. Hasil copynya di potong-potong berdasarkan satuan data, sementara catatan lapangan yang asli disimpan sebagai arsip. Potongan-potongan catatan lapangan tersebut dipilah-pilah atau dikelompokkan berdasarkan kodenya masing-masing sebagaimana tercantum pada bagian tepi kirinya. Untuk memudahkan pelacakannya pada catatan yang asli, maka pada bagian bawah setiap satuan data tersebut diberi notasi.

> "*SMAN 1 Tarik telah berhasil menerapkan metode Role Playing tersebut, hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya semangat serta minat belajar siswa akan materi yang dipelajari, siswa sangat antusias dan*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berperan aktif di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung." (S.O.KS.Pen/11-02-2021)

Dengan membaca kode liputan data : S.O.KS.Pen/11-02-2021 maka dapat diketahui bahwa satuan data tersebut dikumpulkan di latar pertama, yaitu sekolah, melalui teknik observasi informannya adalah kepala sekolah dengan tema atau topik penerapan metode bermain peran yang dilakukan oleh guru PAI yang di lakukan pada tanggal 11 Februari 2021.

c. Perumusan kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan-temuan sementara pada setiap kasus tunggal dilakukan dengan cara mensintesiskan semua data yang terkumpul. Untuk kepentingan itu dibuatkan terlebih dahulu beberapa bagan konteks yang dimaksudkan untuk menggambarkan penerapan metode bermain peran serta motivasi belajar siswa.Bagan konteks tersebut dapat dilihat pada BAB IV paparan data dan temuan penelitian

I. Keabsahan Data

Dalam mengecek keabsahan temuan penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengecekan sebagai berikut :

1. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Adapun langkah pengujian keabsahan triangulasi ada 3 yaitu :

a) Triangulasi dengan sumber. Patton mengemukakan ada 5 langkah dalam triangulasi sumber yaitu : membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dikatakannya secara pribadi, membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu, membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.[34]

b) Triangulasi dengan metode. Menurut Patton terdapat dua strategi yaitu : pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.[35]

c) Triangulasi dengan teori. Menurut Lincoln dan Guba berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori. Patton berpendapat lain yaitu bahwa hal itu dapat dilaksanakan dan hal itu dinamakan penjelasan banding. Hal itu dapat dilakukan dengan menyertakan usaha pencarian cara lainnya untuk mengorganisasikan data yang barangkali mengarahkan pada upaya penemuan penelitian lainnya.[36]

2. Referensi

Dalam penelitian ini penliti juga menguji keabsahan data dengan kecukupan referensi. Peneliti memperbanyak referensi yang berasal dari orang lain maupun referensi yang diperoleh selama penelitian seperti : gambar dan video lapangan, rekaman wawancara, maupun catatan-catatan harian di lapangan. Hal itu dimaksudkan untuk menguji dan mengoreksi hasil penelitian yang telah dilakukan.

---

[34] Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002). H. 178
[35] Ibid. 178
[36] Burhan Bungin. *Penelitian Kualitatif*. (Jakarta : Prenada Media Group, 2011). H. 258

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pengecekan Anggota

Pengecekan dengan anggota yang terlibat dalam proses pengumpulan data sangat penting dalam pemeriksaan derajat kepercayaan. Para anggota yang terlibat yang mewakili rekan-rekan mereka dimanfaatkan untuk memberikan reaksi dari segi pandangan dan situasi mereka sendiri terhadap data yang telah diorganisasikan oleh peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Identitas Sekolah[37]

NPSN	: 20501704
Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Tarik
Alamat	: Jl.Raya Janti
Kelurahan/Desa	: Janti
Kecamatan	: Tarik
Kabupaten/Kota	: Sidoarjo
Provinsi	: Jawa Timur
Telepon/HP	: 03170966113
Jenjang	: SMA
Status (Negeri/Swasta)	: Negeri
Tahun Berdiri	: 2004/2005
Hasil Akreditasi	: A

2. Sejarah SMA Negeri 1 Tarik [38]

Awal berdirinya SMA Negeri 1 Tarik dimulai dari ide pemikiran Bapak Bambang Soedjarwo selaku Kepala Cabang Dinas Kecamatan Tarik pada tahun 2002 kala itu yang

[37] Hasil Observasi Profil Sekolah di SMA Negri 1 Tarik tanggal 11 Februari 2021
[38] Hasil Observasi Sejarah Sekolah di SMA Negri 1 Tarik tanggal 11 Februari 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian berkoordinasi dengan Camat Tarik yang dipimpim oleh Bapak Drs. Samsul Rizal. Dari hasil diskusi kedua tokoh ini kemudian di lanjutkan rapat oleh Kepala Desa yang dipimpin oleh Camat Tarik. Hasil rapat pun diputuskan akan didirikan SMA di Desa Kemuning. Setelah semua disepakati maka dibuatkah proposal yang akan di ajukan ke Pemerintah Kabupaten Sidoarjo. Hasil proposal ditindak lanjuti oleh kunjungan Bupati Win Hendararso untuk melihat langsung tempat yang dimaksud di dalam proposal. Setelah melihat langsung Bapak Bupati tidak berkenan, maka oleh saran Pak Win dengan alasan otonomi daerah Bupati menunjuk Tanah milik Departemen Perikanan Prop Jatim di desa Janti yang peruntukanya sudah tidak sesuai dengan wilayah Tarik dan beliau pun akan bertanggung jawab dalam pendirian SMA. Pada waktu itu banyak warga desa yang ingin bergabung dengan Kab. Mojokerto begitu kata Bapak Bambang yang beliau saat itu menjabat sebagai Kabag Umum Sekertaris Dewan DPRD Kab. Sidoarjo. Peran Muspika Kec. Tarik ikut mendukung adanya sekolah setingkat SMA, maka pada saat itulah dimulai pembangunan gedung SMA pada tahun 2003 dan kemudian pada tahun pelajaran 2004-2005 gedung ini sudah dapat digunakan dan dioprasikan.

Secara garis besar pada tahun 2003 SMA Negeri 1 Tarik dibangun. Dalam pembangunan ini tidak lain untuk memajuhkan pendidikan masyarakat kususnya Desa Janti Kec. Tarik Sidoarjo.

Pada tahun 2004-2005 SMA Negeri 1 Tarik mulai beroprasi. Sejak awal berdiri sampai saat ini SMA Negeri 1 Tarik pernah berganti kepala sekolah sebanyak 3 kali. Yang pertama yaitu Dr.Hj.Ani Kadarwati,M.Pd. yang menjabat kepala sekolah pada tahun 2004-2006. Yang kedua yaitu Drs. Rustamadji M.Pd. yang selanjutnya menjabat sebagai kepala sekolah pada tahun 2006-2012. Yang ketiga digantikan oleh Dr.Hj.Ani Kadarwati,M.Pd.

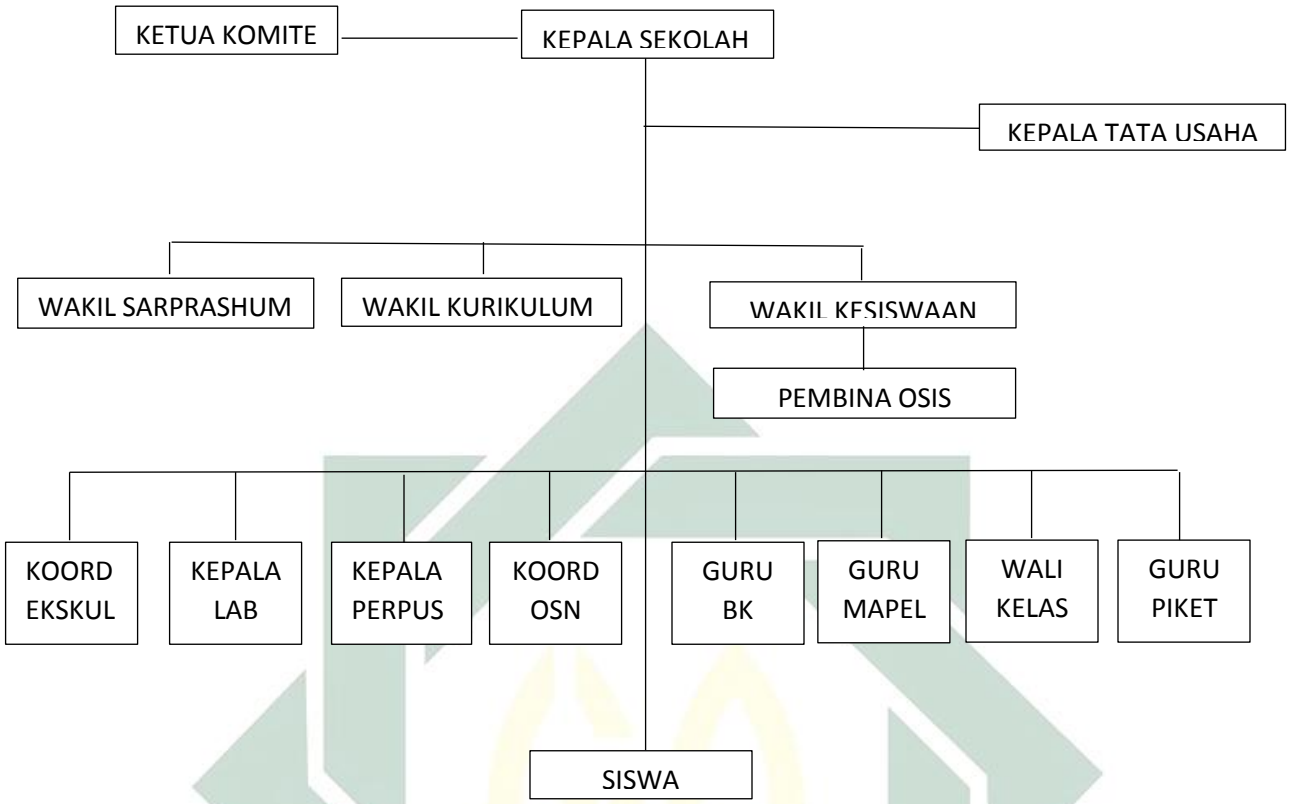
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kembali sebagai kepala sekolah pada tahun 2012 sampai saat ini yang dulunya pernah menjabat kepalah sekolah di SMA Negeri 1 Tarik padatahun 2004-2006.

Sejak SMA Negeri 1 Tarik berdiri sudah banyak sekali perstasi yang sudah diraih baik tingkat Kabupaten, Propinsi dan Nasional. Prerstasi itu diraih tak luput dari kerjasama seluruh komponen sekolah dan masyarakat. Baik dari profesionalisme kerja guru pada metode pengajaran, keunggulan prestasi peserta didik, bahkan kelengkapan sarana prasarana pendidikan. Sekolah ini juga sudah terakeditasi "A" Tanggal SK. Akreditasi 17-11-2017 dengan No. SK. Akreditasi 164/BAP-S/M/SK/XI/2017. Hingga saat ini. Hal ini tak luput dari peran semua komponen sekolah dan Dr.Hj.Ani Kadarwati,M.Pd. selaku kepala sekolah degan kejujuran dan keseriusanya dalam mengembangkan sekolah. Melaluhi program-program yang berkaitan dengan mutu siswa terus dikembangkan juga dukungan orang tua wali siwa (wali murid) yang mempunyai kepedulian sanggat besar dalam pengembangan program pembelajaran di SMA Negeri 1 Tarik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Struktur Organisai SMA Negeri 1 Tarik[39]



4. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Tarik[40]

Visi SMA Negeri 1 Tarik:

1. Terwujudnya peningkatan mutu pembelajaran dengan berbasis Iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Terwujudnya akhlaq mulia dan nilai-nilai budaya religius dalam kehidupan di sekolah dan di masyarakat.
3. Terwujudnya pribadi yang kreatif dalam kehidupan sekolah dan di masyarakat.

[39] Hasil Observasi Struktur Sekolah di SMA Negri 1 Tarik tanggal 11 Februari 2021
[40] Di akses dari : https://sman1tarik.sch.id/about/visi-dan-misi/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Terwujudnya peningkatan prestasi dibidang akademik, olah raga, seni, bahasa, dan karya ilmiah di tingkat regional, nasional.
5. Terwujudnya pribadi yang unggul dalam penguasaan ilmu dan pengetahuan berbasis teknologi informatika dengan berbahasa nasional dan internasional.
6. Terwujudnya sistem pembelajaran yang edukatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
7. Terwujudnya pribadi yang disiplin dengan mentaati tata tertib dan kode etik sekolah.
8. Terwujudnya layanan sekolah yang amanah dengan mampu memberikan solusi alternatif dalam mewujudkan visi dan misi sekolah.
9. Terwujudnya pribadi yang pedulidalam pembelajaran di lingkungan sekolah maupun bermasyarakat.

Misi SMA Negeri 1 Tarik:

1. Membentuk pribadi peserta didik yang beriman dan bertaqwa melalui kegiatan keagamaan sesuai dengan keyakinan dan kepercayaan masing-masing.
2. Meningkatkan penumbuhan budi pekerti peserta didik menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur melalui kegiatan gerakan literasi sekolah, sekolah ramah anak, sekolah sehat, sekolah aman dan 5S (salam, senyum, salim, sapa, dan santun).
3. Meningkatkan peran aktif peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler.
4. Meningkatkan jiwa kewirausahaan (enterpreneurship) kepada peserta didik dan pelibatan publik.
5. Meningkatkan kreatifitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran aktif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Meningkatkan kreatifitas kinerja tenaga kependidikan.
7. Meningkatkan peran aktif peserta didik dalam kegiatan intra dan ekstra kurikuler.
8. Meningkatkan peran aktif pendidik dan tenaga kependidikan dalam kegiatan intra dan ekstra kurikuler.
9. Meningkatkan prestasi peserta didik dalam bidang akademik dan non akademik di tingkat regional, nasional.
10. Meningkatkan pemahaman potensi diri warga sekolah melalui sikap disiplin dan tertib dalam kehidupannya.
11. Meningkatkan aktualisasi potensi diri warga sekolah melalui kegiatan kurikuler.
12. Meningkatkan pengelolaan sekolah yang partisipatif dan demokratif seluruh warga sekolah.
13. Meningkatkan profesionalisme warga sekolah untuk mewujudkan nilai budaya mutu sekolah.

B. HASIL PENELITIAN

1. Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo

   a. Definisi Penerapan Metode *Role Playing*

   Menurut Jill Hadfield menyebutkan bahwa metode bermain peran (role playing) adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang,[41]. Bermain peran lebih menekankan kenyataan dimana para

[41] Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran", http://penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-roleplaying.html?m=1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemostrasikan masalah-masalah sosial. Sedangkan menurut Abdul Aziz, mengemukakan bahwa Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.[42]

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan teknik wawancara dengan kepala sekolah SMAN 1 Tarik, menerangkan bahwa:

Menurut saya metode pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai peraga dalam permainan peran sesuai dengan topic yang di pelajari, hal ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas dan siswa lebih memahami daripada metode ceramah. (S.W.KS.Mbp/24-05-2021)[43]

Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 1 Tarik juga menambahkan bahwa:

Menurut saya metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan kritis saat belajar dikelas, dengan menjalankan peran-peran yang dimainkan sesuai dengan materi serta permasalahan yang dihadapi sesuai dengan kemampuannya (S.W.G.Mbp/24-05-2021)[44]

Dari beberapa penjelasan di atas tentunya dapat di simpulkan bahwa penerapan metode bermain peran merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar pendidikan agama islam secara kondusif untuk menciptakan efektifitas dan efisiensi pengajaran dengan melibatkan interaksi yaitu Antara dua orang atau lebih sesuai dengan tema.

b. Tujuan Penerapan Metode Bermain Peran

Dalam penerapan metode bermain peran ini tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai, diantaranya Antara lain:

1) Untuk mengembangkan kemampuan siswa

[42] Abdul Aziz Wahab, Metode dan Model-Model Mengajar,....., hlm. 109.
[43] Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[44] Hasil Wawancara dengan Guru SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Menciptakan rasa tanggung jawab pada diri siswa

3) Melatih siswa pada proses pengambilan keputusan dengan baik dan benar

4) Meningkatkan motivasi belajar siswa

Hal ini senada dengan kepala sekolah SMAN 1 Tarik, bahwa :

Tujuannya diharapkan siswa lebih menyerap materi yang di berikan oleh guru melalui praktik permainan peran, dengan metode ini siswa lebih antusias serta tidak mudah bosan. Dapat melatih tanggung jawab siswa, menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa, memotivasi siswa dalam hal belajar. (S.W.KS.Mbp/24-05-2021)[45]

Hal ini juga disampaikan oleh Guru Pendidikan Agama Islam, bahwa:

Tujuan diadakan metode role playing ini agar siswa lebih aktif serta memahami materi yang disampaikan guru dari pada metode ceramah. Dapat melatih kreativitas siswa, melatih siswa dalam pengambilan keputusan dengan baik dan benar serta siswa menjadi pecaya diri untuk tampil didepan teman-temannya. (S.W.G.Mbp/24-05-2021)[46]

c. Penerapan Metode *Role Playing*

Penerapan metode *Role Playing* dalam hal ini terfokus pada materi Sejarah Kebudayaan Islam dan Akidah Akhlak. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memehami materi yang diberikan oleh guru dan di harapkan siswa menjadi lebih aktif kreatif serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Lagkah langkah penerapan metode bermain peran dalam hal ini antara lain:

a. guru memberi penjelasan kepada siswa mengenai teknik pelaksanaan metode *Role Playing* ini. Mulai dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi

b. Guru membagi siwa menjadi dua kelompok. Kelompok pertama sebagai pemain atau sebagai siswa yang akan meragakan metode *Role Playing* sedangkan

[45] Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[46] Hasil Wawancara dengan Guru SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok kedua sebagai penonton. Kemudian masing-masing siswa akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya masing-masing. Hal ini dilakukan secara bergantian.

c. Guru dapat menceritakan peristiwa yang diperankan, sambil memberikan contoh adegan yang diperankan atau guru memberikan praktik kepada siswa. Misalnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah Dakwah Nabi Muhammad SAW maka sebelum KBM dimulai guru harus menjelaskan secara detail bagaimana kisah dakwah Nabi hingga siswa benar-benar memahami.

d. Siswa yang tidak bermain peran harus menjadi penonton yang aktif dan harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran. Jadi bukan hanya menjadi penonton dan pendengar saja.

e. Sebagai tindak lanjut siswa dapat berdiskusi kemudian melakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan berupa sandiwara.

Hal ini seperti yang di jabarkan oleh kepala sekolah SMAN 1 Tarik bahwa :

Langkah-langkah nya bisa dimulai dari guru memberikan penjelasan materi kepada siswa terlebih dahulu, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Ada kelompok pemeran, ada juga yang sebagai penonton. Setelah itu guru memberikan praktik permainan perannya terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan siswa. Lalu siswa yang sebagai penonton tadi dapat memberikan saran/kritik pada siswa yang memainkan peran. (S.W.KS.Mbp/24-05-2021)[47]

Kemudian guru PAI juga memberikan penjelasan bahwa:

Pertama guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang pelaksanaan metode ini, kedua guru memilih siswa yang akan melilih metode tersebut kemudian sebagian siswa lainya sebagai penonton sekaligus pemberi saran, ketiga guru mencari masalah yang dianggap penting. Keempat guru memberikan contoh tentang adegan yang diperankan, selanjutnya siswa yang tidak bermain peran

[47] Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat meberikan kritik dan saran kepeda pemain peran. (S.W.G.Mbp/24-05-2021)[48]

Penerapan metode *Role Playing* di SMAN 1 Tarik lebih difokuskan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan Akidah Akhlaq. Seperti yang dijelasan oleh guru Pendidikan Agama Islam bahwa :

Pembelajaran dengan menggunakan metode role playing difokuskan pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan Akidah Akhlaq. (S.W.G.Mbp/24-05-2021)[49]

2. Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Tarik Sidoarjo

a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

motivasi belajar siswa merupakan perubahan energy dari seorang siswa untuk dapat bertahan melakukan tugasnya sebagai seorang pelajar dan diseuaikan dengan arah tujuan belajar yang ingin dicapainya secara sadar maupun tidak sadar.[50]

Hal ini seperti yang dijelaskan oleh kepala sekolah SMAN 1 Tarik bahwa:

Motivasi menurut saya dapat diartikan sebagai daya penggerak agar siswa mempunyai minat belajar yang tinggi, untuk mencapai cita-citanya. (S.W.KS.Mbp/24-05-2021)[51]

Selain itu guru pendidikan agama islam SMAN 1 Tarik juga menjelaskan bahwa:

Menurut saya motivasi belajar merupakaan daya pengerak yang ada di diri siswa yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar siswa serta memberikan arahan dalam kegiatan belajar sehingga tujuan tercapai atau dengan istilah lain, motivasi sebagai dorongan siswa untuk terus belajar mencapai keinginan sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. (S.W.G.Mbp/24-05-2021)[52]

b. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui:

[48] Hasil Wawancara dengan Guru SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[49] Hasil Wawancara dengan Guru SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[50] Achamad Badruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Jakarta: Abe Kreatifindo, 2015), 11-14.
[51] Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[52] Hasil Wawancara dengan Guru SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Memberikan reward pada kepada siswa yang pandai

2) Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan banyak disukai siswa

3) Menjadikan peserta didik menjadi siswa yang aktif

4) Menciptakan kompetisi (cerdas cermat)

5) Menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif.

Hal ini seperti yang dijelaskan oleh kepala sekolah SMAN 1 Tarik bahwa:

Hal ini tergantung strategi guru masing-masing. Setiap guru tentunya punya cara unik meningkatkan motivasi belajar siswanya. bisa dengan pemberian reward kepada siswa yang pandai pada saat melakukan penilaian harian, menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan yang banyak disukai siswa, menjadikan peserta didik sebagai siswa yang aktif, menciptakan kompetisi (cerdas cermat), Hal ini bertujuan agar siswa termotivasi dalam belajarnya. (S.W.KS.Mbp/24-05-2021)[53]

Guru pendidikan PAI SMAN 1 Tarik juga menambahkan bahwa:

Bisa dengan cara menerapkan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Masing-masing guru punya strategi sendiri dalam pembelajaran guru juga berusaha mengembangkan cita-cita dan aspirasi belajar, merubah suasana belajar menjadi lebih kondusif dan nyaman, hal ini diharapkan dapat menciptakan generasi yang cerdas yang telah dicita-citakan. (S.W.G.Mbp/24-05-2021)[54]

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI khusus nya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan Akidah Akhlaq tentunya dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa lebih antusias, lebih memahami serta memiliki semangat untuk belajar. Kemudian, sebelum dipraktikan siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari materi yang akan dipaktikan karena masing-masing siswa memiliki tanggung jawab masing-masing terhadap perannya. Seperti yang dijelaskan oleh guru Pendidikan Agama Islam, bahwa:

[53] Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[54] Hasil Wawancara dengan Guru SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan metode role playing dalam hal ini dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan metode ini siswa lebih antusias lebih semangat dalam mempelajari masing-masing materi yang akan diperankan. Sehingga motivasi siswa dalam belajarnya jadi meningkat. (S.W.KS.Mbp/24-05-2021)[55]

3. Kendala Pada Saat Penerapan Metode *Role Playing* di SMAN 1 Tarik Sidoarjo

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari kendala yang ada. Untuk itu dibutuhkan persiapan yang matang terutama dengan memperhatikan managemen waktu yang terbatas. Beberapa kendala yang sering dihadapi seperti: pasif atau kurang aktifnya siswa yang hanya menjadi penonton, kemudian waktu yang terbatas, kelas yang tergolong sempit, kurang pahamnya siswa mengenai alur permainan peran serta suasa kelas menjadi ramai dan cenderung mengganggu kelas sebelah. Kemudian untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, siswa harus bisa fokus serta pemberian tugas kepada siswa yang kebagian menjadi penonton, menggunakan manajemen waktu yang diberikan dengan baik serta dapat memperhitungkan apakah kelas yang dipakai untuk penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran ini cukup memadai.

Seperti yang di sampaikan oleh kepala sekolah SMAN 1 Tarik, bahwa :

Untuk factor penghambatnya sepertinya mungkin siswa yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif, waktu yang diberikan kurang serta kondisi kelas yang mungkin kurang luas juga menjadi kendala. Suasana kelas menjadi ramai, Untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus aktif dan tetap memberikan tugas kepada siswa sesuai yang hanya menjadi penonton, misal siswa yang jadi penonton harus dapat memberikan saran, kemudian guru harus bisa menggunakan managemen waktu dengan sebaik mungkin dan jika ruang kelas kurang luas, bisa dilakukan diluar kelas. (S.W.KS.Mbp/24-05-2021)[56]

Guru pendidikan agama islam juga menjelaskan bahwa:

untuk factor penghambatnya bisa dari siswa sendiri yang malas belajar namun masalah tersebut bisa diatasi dengan cara memberikan motivasi kepada siswa itu sendiri, dalam pembelajaran role playing kelas lain juga sering terganggu oleh suara para pemain dan

[55] Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[56] Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penonton yang terkadang bertepuk tangan dan berperilaku lainnya, kurang pahamnya siswa akan alur peranan yang dijalankan. Sebagian besar anak didik yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang kreatif. Namun hal tersebut bisa diatasi, setiap guru mempunyai cara sendiri dan cara tersebut tergantung jenis permasalahannya. (S.W.G.Mbp/24-05-2021)[57]

C. ANALISIS HASIL PENELITIAN

1. Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo

Penerapan merupakan tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan. Sedangkan Menurut Afi Pamawi mengemukakan, Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud mencapai tujuan yang telah dirumuskan[58]. Kemudian Menurut Supriyati menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan suatu permainan yang memerankan tokoh atau benda sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan daya imajinasi serta suatu penghayatan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.[59]

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, penerapan metode bermain peran adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar pendidikan agama islam secara kondusif untuk menciptakan efektifitas dan efisiensi pengajaran dengan cara memerankan tokoh atau benda sekitar siswa serta dapat menumbuhkan daya imajinasi pada siswa.

---

[57] Hasil Wawancara dengan Guru SMAN 1 Tarik Sidoarjo pada 24 Mei 2021.
[58] Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020) 67.
[59] Ni Putu Desy R, dkk, *pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A,* JURNAL Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 2, 2016. Hal 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan proses-proses tersebut tentunya tidak terlepas dari tujuan-tujuan yang akan dicapai, berdasarkan hasil analisis penelitian, tujuan dari penerapan metode bermain peran dalam pendidikan agama islam di SMAN 1 Tarik adalah agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, siswa menumbuhkan sikap tanggung jawab pada diri siswa,melatih siswa dalam pengambilan keputusan dengan baik dan benar, menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa ketika tampil di depan teman-temannya serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Hal tersebut senada dengan pendapat Endraswara yang menjelaskan bahwa tujuan penerapan metode bermain peran meliputi Mengembangkan kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa, membantu siswa untuk mengidentifikasi serta kesalahpahaman dengan benar serta mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri.[60] Sedangkan menurut Syiful, tujuan dari penerapan metode bermain peran adalah siswa dapat menghargai perasaan teman lainnya, dapat belajar mengenai sebuah tanggung jawab, siswa dapat belajar dalam pengambilan keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang siswa untuk mencari jawaban atas suatu permasalahan yang terjadi.[61]

Dalam penerapan metode bermain peran tentunya ada langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Suharto terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan metode bermain peran agar berhasil dengan baik, yaitu:

---

[60] Wina Dwi Puspitasari, dkk. *Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1, No. 1, 2015. Hal. 71.
[61] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran,* (Bandung: Alfabeta, 2011). 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Diawal pembelajaran, guru memberi penjelasan kepada siswa mengenai teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
b. Guru menunjuk siswa yang akan meragakan metode bermain peran, dimana masing-masing siswa akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya masing-masing. Sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas masing-masing. Dan dapat dilakukan secara bergantian.
c. Guru harus mencari masalah yang *urgent* sehingga menarik minat siswa
d. Guru dapat menceritakan peristiwa yang diperankan, sambil memberikan contoh adegan yang diperankan.
e. Siswa yang tidak bermain peran harus menjadi penonton yang aktif dan harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran. Jadi bukan hanya menjadi penonton dan pendengar saja.
f. Sebagai tindak lanjut siswa dapat berdiskusi kemudian melakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan berupa sandiwara.[62]

Berdasarkan analisis hasil penelitian melalui wawancara dan observasi maka langkah-langkah dalam penerapa metode bermain peran adalah:

a. Pertama guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang pelaksanaan metode ini.
b. kedua guru memilih siswa yang akan menerapkan metode tersebut kemudian sebagian siswa lainya sebagai penonton sekaligus pemberi saran
c. ketiga guru mencari masalah yang dianggap penting.

[62] Ibid, 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Keempat guru memberikan contoh tentang adegan yang diperankan.

e. selanjutnya siswa yang tidak bermain peran dapat memberikan kritik dan saran kepada pemain peran.

f. Kemudian siswa berdiskusi dan melakukan tanya jawab.

2. Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 1 Tarik Sidoarjo

Sedangkan Jhon W. Santrock menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa merupakan perubahan energy dari seorang siswa untuk dapat bertahan melakukan tugasnya sebagai seorang pelajar dan diseuaikan dengan arah tujuan belajar yang ingin dicapainya secara sadar maupun tidak sadar. Dalam hal ini, belajar bukanlah salah satu proses yang terjadi tanpa disengaja dalam mencapai tujuan belajar seperti yang di tegaskan oleh Aliah B Purwakaniah Hasan, bahwa belajar merupakan perubahan permanen dalam perilaku yang disebabkan karna pengalaman (penguangan, praktik, menuntut ilmu atau observasi) dan bukan karena hereditas atau perubahan fisikologis karena cidera.[63]

Menurut analisis hasil penelitian di SMAN 1 Tarik maka diperoleh bahwa motivasi belajar merupakan dorongan atau daya pengerak pada siswa agar memiliki keinginan dalam belajar serta mencapai tujuan yang di inginkan. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa setidaknya ada berbagai macam cara yang digunakan guru, diantara nya melalui:

a. Mengembangkan cita-cita dan aspirasi belajar siswa disekolah.

b. Memberikan reward atau penghargaan kepada siswa yang pandai

[63] Achamad Badruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Jakarta: Abe Kreatifindo, 2015), 11-14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan banyak disukai siswa

d. Menjadikan peserta didik menjadi siswa yang aktif

e. Menciptakan kompetisi (cerdas cermat)

f. Menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif

3. Kendala Pada Saat Penerapan Metode *Role Playing* di SMAN 1 Tarik Sidoarjo

Dalam penerapan metode bermain peran (*Role playing*) tidak terlepas dari kendala yang dihadapi dan sangat bervariasi. Namun tentunya hal tersebut dapat di atasi serta di jadikan pengalaman dalam penerapan metode *role playing* kedepannya.

Menurut syaiful sagala kendala metode bermain peran meliputi :

a. Sebagian besar anak yang tidak bermain peran mereka menjadi kurang aktif.

Siswa yang tidak bermain peran mendapat giliran sebagai penonton, namun dalam hal ini menjadi kurang aktif tanpa disertai dengan pembagian tugas. Maka dai itu disini siswa juga harus bisa memberikan kritik/saran kepada pemain agar dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi kegiatan berikutnya.

b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.

Dalam hal ini manajemen waktu harus dapat digunakan dengan baik. Guru harus mampu menyesuaikan waktu yang diberikan pada mata pelajaran tersebut dengan metode pembelajaran yang digunakan.

c. Memerlukan tempat yang cukup luas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode bermain peran ini tidak bisa dilaksanakan pada kelas yang tergolong sempit, untuk itu ukuran kelas juga harus disesuaikan atau pembelajaran bisa dilaksanakan secara dilur kelas sesuai kesepakatan bersama.

d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.[64]

Berdasarkan analisis data dan hasil wawancara di SMAN 1 Tarik diperoleh bahwa kendala yang sering dihadapi antara lain:

a. Pasif atau kurang aktifnya siswa yang hanya menjadi penonton
b. Waktu yang diberikan terbatas
c. Ruang kelas yang tergolong sempit atau kurang memadai
d. Kurang pahamnya siswa mengenai alur permainan peran
e. Kelas menjadi ramai dan cenderung mengganggu kelas sebelah
f. Sarana dan prasarana kurang memadai.

Setiap sesuatu yang mengalami kendala pasti ada penyelesaiannya. Dalam hal ini setiap guru memiliki cara sendiri untuk mengatasi masing-masing kendala tersebut, diantaranya yaitu:

a. Memotivasi siswa agar semangat dalam belajar
b. Guru harus bisa memperhitungkan volume ruangan yang dijadikan sebagai tempat pembelajaran dengan metode *role playing*

[64] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran,* (Bandung: Alfabeta, 2011). 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Guru dapat memastikan bahwa siswa benar-benar bisa memahami materi yang diberikan beserta alur yang akan di praktikan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*

d. Guru dapat bekerjasama dengan siswa untuk saling melengkapi sarana dan prasarana yang digunakan dalam metode bermain peran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan di SMAN 1 Tarik Sidoarjo tentang penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan belajar siswa dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo adalah (a) Pertama guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang pelaksanaan metode ini. (b) kedua guru memilih siswa yang akan menjalankan metode tersebut dan sebagian siswa lainya sebagai penonton sekaligus pemberi saran (c) ketiga guru mencari masalah yang dianggap penting. (d) Keempat guru memberikan contoh tentang adegan yang diperankan. (e) kelima siswa yang tidak bermain peran dapat memberikan kritik dan saran kepada pemain peran. (f) Kemudian siswa berdiskusi dan melakukan tanya jawab.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Tarik Sidoarjo dilakukan dengan cara (a) Mengembangkan cita-cita dan aspirasi belajar siswa disekolah, (b) Memberikan reward atau penghargaan kepada siswa yang pandai, (c) Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan banyak disukai siswa, (d) Menjadikan peserta didik menjadi siswa yang aktif, (e) Menciptakan kompetisi (cerdas cermat), (f) Menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif. Dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran PAI khususnya Sejarah Kebudayaan Islam dan Akidah Akhlak maka motivasi belajar siswa dapat meningkat, hal ini dikarenakan siswa lebih antusias dan semangat dalam mempelajari materi yang akan di praktikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kendala Pada Saat Penerapan Metode *Role Playing* di SMAN 1 Tarik Sidoarjo adalah (a) Pasif atau kurang aktifnya siswa yang hanya menjadi penonton (b) Waktu yang diberikan terbatas (c) Ruang kelas yang tergolong sempit atau kurang memadai (d) Kurang pahamnya siswa mengenai alur permainan peran (e) Kelas menjadi ramai dan cenderung mengganggu kelas sebelah dan (f) Sarana dan prasarana kurang memadai.

B. SARAN

Akhir dari penulisan skripsi ini, peneliti memberikan saran serta rekomendasi terkait penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo dengan harapan agar metode bermain peran (*role playing*) menjadi lebih baik ke depannya dan memunculkan inovasi-inovasi baru untuk kedepannya. Berikut adalah saran dari peneliti:

1. Untuk Sekolah

   Sebagai lembaga yang diteliti khususnya kepala madrasah dapat menggunakan hasil penelitian sebagai inovasi terhadap metode role playing dalam media pembelajaran serta dapat mengembangkannya secara tepat dan efektif agar berjalan optimal.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

   Pada penelitian ini terfokus pada penerapan metode *role playing* pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti terkait efektivitas peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran role playing tersebut dan sebagai referensi serta pengembangan ide untuk penelitian lebih lanjut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Isa. *Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan, Unipa, 2016.

Badruddin, Achamad. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Jakarta: Abe Kreatifindo, 2015).

Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif*. (Jakarta : Prenada Media Group, 2011).

Desy R, Ni Putu dkk. *pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A*, JURNAL Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 2, 2016.

Dimyati & mudjiono, *op.cit*,.

Emda, Amna. *Kadudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Jurnal Latanida, Vol. 5, No. 2, 2017.

Kasiram, Moh. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. (Yogyakarta : Sukses Offset, 2010).

Martini, Mimi dan Hadari Nawawi. *Penelitian Terapan*. (Yogyakarta : Rajawali Press, 1992).

Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002).

Muhajir, Prof. Dr. *Noeng.Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyyakarta: Roke Sarasin, 2000).

Mukhan, Suhadi. Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran, http://penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-roleplaying.html?m=1

Nurkholis. *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknolog.* Jurnal Kependidikan. Vol. 01, No.01. 2013. Diakses dari : http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473/

Pamawi, Afi. *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

Prasojo,Dhendhi Bagus. Skripsi: *"Pengaruh Pemberian Kompensasi Non Finansial Terhadap Kinerja Guru Smp Negeri Se Kecamatan Bantul",* (Yogyakarta: Universsitas Negeri Yogyakarta, 2012). Di akses dari: http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/fipmp/article/download/455/420

Puspitasari, Wina Dwi dkk. *Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1, No. 1, 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2011).

Subagyo, P Joko. *Metode Penelitian* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2009).

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014).

Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011)

Wahab, Abdul Aziz. *Metode dan Model-Model Mengajar*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2006).

Wicaksono, Andri.*Teori Pembelajaran Bahasa* (Jakarta,2015).

Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id