

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**Volume 3, Nomor 1, January 2025, P. 1292-1298**E-ISSN: [2986-6340](#)

Licenced by CC BY-SA 4.0

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14729071>

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ski Kelas VIII di MTS Al-Washliyah Sorkam

^{1,2}Cantika Rafika Dewi, ²Charles^{1,2}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M.DJamil DJambek BukittinggiEmail: dewi.cf2002@gmail.com , charlesmalinkayo.cc@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi siswa kelas VIII MTs Al-Washliyah Sorkam yaitu kurangnya strategi pembelajaran yang membuat siswa enggan belajar SKI menjadi pendorong penelitian ini. Karena kurangnya keterlibatan instruktur dalam metode tradisional dan ketidakmampuan untuk menarik perhatian siswa, siswa menjadi kurang terlibat, fokus, mengantuk, dan lesu. Peneliti berupaya mengatasi hal ini dengan menggunakan strategi pembelajaran yang meningkatkan semangat belajar siswa. Tekniknya adalah bermain peran. Pertanyaan penelitiannya adalah apakah Dinasti Al-Ayyubiyah yang menjadi topik pelajaran kelas VIII mempengaruhi keinginan belajar siswa dengan menggunakan pendekatan role play. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode role play mempengaruhi keinginan siswa kelas VIII dalam mempelajari Dinasti Al-Ayyubiyah. Dengan desain perbandingan kelompok statis, penelitian ini bersifat eksperimental. Pengumpulan data untuk penelitian ini melibatkan penggunaan dokumentasi dan kuesioner. Kuesioner diubah sesuai dengan rekomendasi validator setelah diverifikasi oleh mereka. Untuk memastikan apakah pendekatan role-playing berdampak terhadap keinginan belajar siswa, digunakan uji T untuk mengevaluasi apakah hipotesis diterima atau ditolak. Uji-t kuesioner menghasilkan hasil yang signifikan berdasarkan penyelidikan yang dilakukan. Pada taraf signifikansi 5%, (2-tailed) = 0,000 < 0,05, menolak Ho dan menerima Ha. Dari data terlihat jelas bahwa pendekatan pembelajaran role play di MTs Al-Washliyah Sorkam memberikan dampak yang besar terhadap semangat belajar siswa. Selanjutnya menurut nilai Thitung sebesar 14,727 > Ttabel 1,666. Dengan demikian berdasarkan thitung terdapat pengaruh yang cukup besar yang menunjukkan Ho ditolak dan Ha diterima.

Kata Kunci : Metode Role Playing, Motivasi Belajar, Dan Pembelajaran Ski

Abstract

Problems with class VIII MTs Al-Washliyah Sorkam, namely the dearth of instructional strategies that deter students from learning SKI, served as the impetus for this study. Due to the traditional method's lack of instructor involvement and inability to grab students' attention, pupils become less engaged, focused, drowsy, and lethargic. Researchers attempt to address this by using instructional strategies that boost students' enthusiasm to study. The technique is role-playing. The study question is whether the Al-Ayyubid Dynasty, which is the topic of class VIII, influences students' desire to learn while using the role-playing approach. The purpose of this study is to ascertain how the role-playing method's application affects class VIII students' desire to learn about the Al-Ayyubid Dynasty. With a static group comparison design, this study is experimental. Data collection for this study involves the use of documentation and questionnaires. The questionnaire was changed in accordance with the validator's recommendations after being verified by them. To ascertain if the role-playing approach has an impact on students' desire to study, a T-test is used to evaluate whether the hypothesis is accepted or rejected. The questionnaire t-test yielded a significant result based on the conducted investigation. At the 5% significance level, (2-tailed) = 0.000 < 0.05, rejecting Ho and accepting Ha. It is clear from the data that the role-playing learning approach at MTs Al-Washliyah Sorkam has a big impact on students' enthusiasm for study. Furthermore, according to the Tcount value of 14,727 > Ttable 1,666. Thus, based on tcount, there is a considerable effect, indicating that Ho is rejected and Ha is accepted.

Keywords: Role Playing Method, Learning Motivation, And Ski Learning

Article Info

Received date: 29 December 2024

Revised date: 30 December 2024

Accepted date: 15 January 2025

PENDAHULUAN

Setiap keberadaan dan evolusi ilmu pengetahuan di setiap zaman bergantung pada pendidikan, yang merupakan suatu proses yang sangat diperlukan. Dari lembaga formal maupun informal,

pendidikan juga disebut sebagai upaya manusia untuk memperluas ilmu pengetahuan yang diperoleh seseorang dalam menunjang proses transformasi sehingga dapat tercapai kualitas yang diinginkan. (Anwar, 2014).

Kehidupan manusia sebagian besar dapat dikembangkan melalui pendidikan. Kemajuan generasi agar sesuai dengan kebutuhan zaman terutama bergantung pada pendidikan. (Hasanah, 2017). "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bermartabat" tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 (Sidiknas, Pasal 3). Orang-orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa mempunyai akhlak yang baik dan merupakan orang-orang yang terhormat.."

(Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31 Allah menyatakan dalam surat-suratnya yang menjelaskan tentang pendidikan.:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : "Setelah mengajari Adam semua nama—benda—kemudian dia menunjukkannya kepada para Malaikat dan berkata, "Beri tahu Aku nama benda-benda ini jika kamu benar-benar orang yang berbudi luhur." (Depertemen Agama RI, 2007).

Al-Misbah berkata bahwa Dia—yakni Allah—mengajari Adam nama-nama segala sesuatu, yaitu, Dia memberinya kemampuan mengetahui nama-nama atau kata-kata yang digunakan untuk menunjuk suatu benda, atau mengajarnya untuk mengenali tujuan sesuatu. (Shihab, 2011). Bab ini mengungkapkan bahwa Allah telah menganugerahkan kepada manusia kemampuan untuk mengetahui nama atau tujuan dan ciri-ciri suatu benda. Misalnya saja api, angin, air, dan lain sebagainya. Dia memiliki keterampilan linguistik yang sangat hebat. Pendekatan pengajaran bahasa kepada anak kecil ini mengajarkan nama terlebih dahulu, bukan kata kerja. Khususnya ayah, ibu, mata dan lain sebagainya. Itulah diantara makna yang dipahami para akademisi dari firman-Nya: Dia memberi Adam nama-nama setiap makhluk.

Dalam hal ini, mengajar adalah suatu proses mengubah tingkah laku siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan. Kegiatan dalam proses belajar mengajar membantu siswa untuk berkembang sesuai tugas perkembangannya, melatih kemampuan intelektual dan motoriknya, sehingga memberdayakan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang penuh daya saing dan menginspirasi mereka sehingga dapat memecahkan berbagai permasalahan.

Wina Sanjaya mengartikan teknik sebagai sarana untuk mewujudkan gagasan yang dikembangkan dalam tindakan nyata sehingga hasil yang diinginkan tercapai dalam kondisi sebaik-baiknya. Dalam proses belajar mengajar, metode dapat berfungsi sebagai instrumen untuk mencapai tujuan antara pengajar dan siswa. (Sanjaya, 2008).

Antara pengajar dan pelajar, metode juga merupakan instrumen untuk mencapai tujuan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan strategi harus sesuai dan sejalan dengan sifat peserta didik, lingkungan dan keadaan pendidikan, kapasitas dan kepribadian pengajar, serta pusat dan prasarana yang digunakan. Strategi tersebut dapat diterapkan di ruang belajar, yang diharapkan dapat meningkatkan derajat bertanya dan pengalaman siswa, serta pemilihan metode harus dipersiapkan dengan baik dalam kegiatan mengajar dan menguasai proses belajar mengajar sebagai alternatif pembelajaran pengetahuan tentang pendekatan. yang dapat memotivasi siswa.

Dua jenis role-playing yang dapat membantu siswa dalam merepresentasikan tokoh atau tokoh sejarah antara lain pendekatan pembelajaran Role Playing, yaitu memerankan percakapan tokoh sejarah atau sebagai sejarawan. Siswa akan merasa seperti pemain sejarah dan menemukan inspirasi hebat dalam hal ini. (Abdul Latif, 2015). Dalam pendekatan pembelajaran ini, siswa lebih banyak berpartisipasi dibandingkan guru. Siswa diinstruksikan untuk mempelajari dan memahami isi yang akan diberikan kemudian berdiskusi dan menunjukkan temuan yang ingin diterima sepanjang kelas.

MTs mengajarkan salah satu disiplin ilmu—SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)—antara lain. Secara umum SKI merupakan bidang kajian agama Islam yang meliputi catatan perkembangan jalan hidup umat Islam dari berbagai zaman, dalam beribadah, muamalah dan akhlak serta dalam membangun sistem penghidupan dan penyebaran ajaran Islam berdasarkan aqidah. . Melalui cabang

penelitian ini, motivasi menjadi elemen penting dalam pendidikan karena tanpa motivasi, siswa tidak akan terdorong untuk memperoleh pengetahuan. Selain itu memotivasi anak-anak untuk bertindak atau mencapai apa pun adalah dorongan. (Sanjaya, 2008).

Dalam latihan belajar, motivasi sangatlah penting. Seseorang tidak mungkin terlibat dalam proses pembelajaran tanpa dorongan. Dengan demikian, strategi pengajaran menjadi alat untuk menginspirasi siswa agar mata pelajaran dapat diserap dan dipahami dengan lebih baik. Dorongan belajar yang kuat akan menjadikan pembelajaran efektif bagi anak.

Motivasi dapat dilihat sebagai kekuatan pendorong internal bahwa seseorang harus melakukan tugas-tugas tertentu untuk mencapai suatu target. Seseorang bahkan mungkin melihat motif sebagai keadaan inter, atau persiapan. (Fathurrohman & Sutikno, 2007). Salah satu sumber inspirasi utama adalah tujuan yang diakui dan disetujui di kalangan siswa. Pemahaman terhadap tujuan yang ingin dicapai—yang dianggap bermanfaat dan menguntungkan—akan menginspirasi siswa dalam menimba ilmu. (Arief M Sardiman, 2019).

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan peneliti di MTs Al-Washliyah pada bulan November 2023 hingga Desember 2023, peneliti yang juga mengajar mata kuliah SKI kelas VIII di MTs Al-Washliyah Sorkam berpendapat bahwa siswa pada umumnya menghadapi permasalahan yang sebagian besar berkaitan dengan keinginan belajar. rendah, dimana siswa kurang minat (interest) terhadap mata pelajaran SKI dan kurang mendengarkan guru ketika menjelaskan sehingga kurang memahami materi yang telah disampaikan, masih rendahnya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik dengan topik SKI. cenderung pasif dan tidak aktif. Peneliti menggunakan teknik role play, sedangkan teknik dan taktik yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah Mts Al-Wahsliyah meliputi ceramah, tugas dan hafalan saja. Meskipun hal tersebut telah menjadi kebiasaan mereka, pendekatan dan prosedur konvensional dipandang kurang memberikan inspirasi bagi siswa. Akibatnya, penggunaan pendekatan dan teknik baru mungkin tampak aneh dan menimbulkan kesulitan baru di kelas. Boleh dikatakan derajat gairah mahasiswa terhadap topik Sejarah Peradaban Islam masih dibawah ideal. Jika guru ingin mencapai tujuan yang diinginkan, mereka harus menggunakan teknik yang dapat meningkatkan keaktifan dan efisiensi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Hal ini memberikan landasan bagi penulis untuk mengetahui bagaimana strategi pembelajaran role play mempengaruhi motivasi belajar pada kelas SKI kelas VIII MTs Al-Washliyah Sorkam.

METODE PENELITIAN

Hal ini membantu penulis untuk mengetahui bagaimana pendekatan pembelajaran role play mempengaruhi motivasi belajar SKI kelas VIII MTs Al-Washliyah Sorkam. lingkungan terkendali. Besarnya pengaruh konsumsi media grafis Terhadap hasil belajar siswa, metode menjamin eksperimen. Dua kelompok akan diselidiki dalam proyek ini. dengan memanfaatkan teknik bermain peran, kelompok pertama dipekerjakan sebagai kelompok eksperimen; kelompok kedua menerima terapi dengan menggunakan pendekatan tradisional sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian kuantitatif jenis ini, data dianalisis menggunakan metode statistik ilmiah dan hasilnya berupa nilai numerik. (Hermawan, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada faktor yang mempengaruhi satu sama lain.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengaruh perlakuan dengan variabel bebas; variabel bebasnya adalah strategi pembelajaran role play, khususnya variabel X. Variabel terikat penelitian ini adalah motivasi belajar siswa atau variabel (Y). Khususnya tujuan pembelajaran (Y) dan metode bermain peran (X). Bagian dari gaya penelitian kuasi-eksperimental dengan menggunakan desain kontrol posttest saja, kedua kelompok—kelompok eksperimen dan kelompok kontrol—dipilih secara acak atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukan bagian dari pendekatan ini. (Sugiyono, 2014)

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan informasi motivasi belajar dengan menggunakan angket. Pada akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pengisian angket. Penulis menyelidiki apakah pertanyaan kuesioner yang ditawarkan valid dan dapat diuji untuk kelas eksperimen dengan menggunakan uji validitas. Berdasarkan data yang penulis kumpulkan, terdapat 25 pertanyaan yang memiliki jawaban sah. Uji reliabilitas untuk memastikan apakah penelitian ini menghasilkan temuan yang konsisten atau tidak. Hasil ketergantungan dari temuan penelitian adalah 0,921.

Table. 1 Uji Reabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	25

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,921 > 0,60$ sehingga dapat dikatakan derajat ketergantungannya kuat sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengumpulkan data guna mengamati pengaruh medium yang ditunjuk.

Uji normalitas dilakukan dengan rumus uji Shapiro-Wilk setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Sementara itu, ujian homogenitas bertujuan untuk memastikan apakah Siswa kelas VIII A dan VIII B memiliki beberapa ciri yang sama. Statistik post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol materi Dinasti Ayyubiyah digunakan dalam uji homogenitas ini.

Kebenaran hipotesis yang diajukan dibuktikan melalui pengujian hipotesis. Penulis menguji hipotesis ini dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk melihat apakah teknik yang diterapkan berdampak atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen atau kelas yang mendapat perlakuan dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol tanpa perlakuan. Distribusi kuesioner memudahkan pengumpulan data. Khusus untuk mengetahui dampak strategi role-playing terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran SKI, angket yang digunakan peneliti berupaya mengumpulkan data mengenai unsur-unsur yang menimbulkan kesulitan. Penelitian ini dilakukan terhadap enam puluh siswa kelas VIII MTs Al-Washliyah Sorkam dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data.

2. Hasil Analisis Data

a. Hasil Uji Normalitas

Seseorang menggunakan uji normalitas untuk menentukan apakah data penelitian berasal dari populasi yang benar-benar normal. Uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal (Suhartanto, 2017).

Dua kelas yaitu kelas VIII A dan VIII B kemudian dilakukan uji normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk menjamin distribusi sampel yang normal. Klausul pengambilan keputusan uji normalitas, khususnya yang berkaitan dengan:

- Data secara umum normal jika nilai Asymp sig. (2-ekor) $> 0,05$.
- Data tersebut tidak terdistribusi secara umum jika nilai Asymp, sig. (2-ekor) $< 0,05$.

Penulis menggunakan SPSS versi 22 untuk uji normalitas; hal ini mungkin dibenarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel .2 Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi	ESPERIMEN	.101	60	.200*	.974	60	.233
	KONTROL	.104	60	.173	.978	60	.354

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel di atas menyajikan data kenormalan kelas VIII A dan kelas VIII B; di kelas VIII A sig. 0,233 dan pada kelas VIII B sig. 0,354 sehingga menunjukkan bahwa kedua variabel mempunyai nilai sig. Nilainya melampaui 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kategori data tersebut seringkali cukup normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Diketahui bahwa melakukan uji homogenitas varians dua kelas sampel dengan SPSS menghasilkan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dimulai dengan.

- Varians dua kelompok data populasi atau lebih dikatakan berbeda jika nilai signifikansi turun kurang dari 0,05.
- Jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka varians dua atau lebih kelompok data populasi dapat dianggap sama..

Tabel. 3 Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

MOTIVASI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.853	1	58	.179

Nilai sig didapat dari perhitungan di atas. 0,179 melampaui 0,05. Berdasarkan nilai signifikansi yang lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang variansinya sama atau kedua kelompok bersifat homogen.

Dengan menggunakan uji sampel berpasangan menggunakan SPSS versi 22, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Perhitungan uji-t pada kelas sampel menunjukkan bahwa bekal materi Dinasti al-Ayyubiyah dipengaruhi oleh pendekatan role-playing sebagai berikut..

- Ha: Penerapan teknik role play berpengaruh besar terhadap motivasi belajar topik SKI di kelas VIII MTs Al-Washliyah Sorkam.
- Ho: Penggunaan pendekatan role play tidak mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar topik SKI di kelas VIII MTs Al-Washliyah Sorkam.

Tabel. 4 Uji Paired

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test- Post Test	-13.000	4.323	.789	-14.614	-11.386	-16.470	29	.000

Dengan nilai Thitung 16,470 > Ttab 1,699 dan standar deviasi 5,318 maka nilai rata-rata dampak selisih pree-test dan post-test kelas eksperimen sebesar 13.000 berdasarkan tabel diatas. Ho ditolak sedangkan Ha diterima. Nila Sig. (dua sisi) 0,000 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan role-playing mempengaruhi motivasi belajar siswa di MTs Al-Washliyah Sorkam dengan faktor sebesar 14,300.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di MTs Al-Washliyah Sorkam dengan variabel bebas yaitu teknik akting peran dan variabel terikat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII. Penelitian ini berupaya untuk memastikan apakah teknik bermain peran diikuti mempengaruhi motivasi belajar siswa pada materi Dinasti Abbasiyah.

Penerapan pendekatan role playing dari kelas eksperimen Pre-Test menghasilkan nilai mean sebesar 84,50 dengan standar deviasi sebesar 4,783; rata-rata motivasi belajar hasil post test sebesar 98,80 dengan standar deviasi sebesar 5,397. Hal ini menghasilkan selisih rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan teknik role-playing atau G-Score sebesar 14,3 poin. Hal ini menunjukkan

bahwa pendekatan role play berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Al-Washliyah Sorkam.

Dengan variasi standar sebesar 6,276 rata-rata nilai pre-test motivasi belajar siswa pada kelas kontrol tanpa terapi sebesar 76,17. Dengan standar deviasi sebesar 4,980, sedangkan rata-rata post-test sebesar 85,40. Dari sini, G-Score kelas kontrol dihitung sebesar 9,23 poin, variasi antara nilai sebelum dan sesudah tes.

Temuan penelitian dengan jelas menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Rata-rata skor perbandingan pre-test dan post-test jelas menunjukkan hal tersebut. Dibandingkan dengan kondisi sebelumnya (pre-test), pendekatan role-playing menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan.

Dengan signifikansi sebesar 0,000 maka nilai Thitung yang diperoleh dari data uji hipotesis adalah sebesar 14,300. Oleh karena itu H_a diterima berdasarkan temuan Uji hipotesis yang dipadukan dengan uji t sampel menunjukkan bahwa penggunaan teknik bermain peran meningkatkan motivasi belajar siswa.

Variasi motivasi belajar siswa yang digunakan menggunakan pendekatan tradisional dan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pendekatan role-playing berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan memperoleh nilai G-Score sebesar 14,3, sedangkan nilai G-Score yang diperoleh melalui cara tradisional sebesar 9,23. Tingkat perbedaan yang dihasilkan oleh pendekatan bermain peran terhadap motivasi belajar siswa melebihi perbedaan yang dihasilkan oleh pendekatan tradisional.

Uji hipotesis menghasilkan T hitung kelas eksperimen sebesar 1,666, kelas kontrol sebesar 6,666. Hal ini menunjukkan bahwa temuan pengujian hipotesis uji t sampel independen diterima dalam penelitian ini H_a disetujui, sehingga pendekatan bermain peran terbukti lebih unggul dibandingkan pendekatan yang lebih tradisional dalam motivasi belajar siswa.

Proses belajar mengajar mencakup beberapa unsur yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, antara lain bahan ajar, alat pengajaran, dan teknik (metode) didaktik. Mulyasa mengatakan “ada empat asumsi di balik pendekatan bermain peran yang membantu menciptakan perilaku dan nilai-nilai sosial yang baik, dan setara dengan model pendidikan lainnya.” (Handayani, 2017).

Dalam studi ini, permainan peran berupaya mendramatisasi perilaku untuk membantu siswa meningkatkan konsep diri mereka, sehingga mendorong hasil yang lebih positif dan stabilitas emosional. Dalam pembelajaran, latihan dramatik (akting) membiarkan siswa berlatih, menafsirkan dan memainkan peran tertentu. Dengan cara memperkuat kreativitas dan apresiasi siswa, pendekatan bermain peran membantu seseorang mempelajari materi pelajaran. Siswa melakukan pengembangan ini dengan menggunakan benda mati atau kepribadian hidup.

Penulis sampai pada kesimpulan bahwa bermain peran dapat membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat pengetahuan, sehingga membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Pendekatan ini membantu siswa untuk secara bebas merasakan dan mengkomunikasikan ide-idenya. Siswa akan lebih mudah memahami jika mereka memerankan orang hidup atau benda mati karena hal ini membantu mereka membangun kreativitas dan apresiasi.

Temuan uji t sampel independen dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 terlihat jelas dengan pengumpulan hasil menggunakan pendekatan bermain peran. Landasan pengambilan keputusan adalah apakah nilai sig (2-tailed) $> 0,05$; dalam hal ini H_0 diterima; jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Karena sig konsekuensi (2-tailed) 0,000 $< 0,05$ berbeda pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka motivasi belajar pada kelas eksperimen berbeda. Melalui metodologi permainan peran, perhitungan ini menghasilkan hasil yang penting (2-tailed) sebesar 0,000 $< 0,05$, melampaui metode konvensional dengan 0,000.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh yang nyata terhadap penggunaan metode role playing berdasarkan rumusan masalah, hasil data dan pembahasan yang disajikan pada bab sebelumnya serta hasil penelitian yang telah dilakukan. Nilai yang diperoleh adalah Sig. (2-ekor) 0,000 $< 0,05$. H_a disahkan dan H_0 ditolak tergantung pengambilan keputusan berdasarkan nilai tanda 2

sisi kurang dari 0,05. Dengan demikian terlihat jelas bahwa metode role play berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Al-Waashliyah Sorkam. Akibatnya, ada yang berpendapat bahwa cara siswa belajar memotivasi mereka secara signifikan bergantung pada teknik bermain peran. Oleh karena itu, khususnya dalam mengatasi motivasi siswa dengan menggunakan teknik role-playing, nampaknya terdapat hubungan sebab-akibat.

REFERENSI

- M.Abdul Latif, (2015). Metode Pembelajaran Tanggal atau SKI. Jurnal Compasiana.
- anwar, C. (2014). Sifat Manusia dalam Pembelajaran: LIKE–Press.
- Arief M. Sardiman. 2019: Motivasi dan Interaksi dalam Belajar Mengajar Belum ada judulnya. PT Raja Gra Findo Persada.
- Kementerian Agama Republik Indonesia 2007. Al-Qur'an dan Cara Penerjemahannya. diponegoro.
- Sutikno, M.S.; Fathurrohman, P. (2007). Strategi mewujudkan pembelajaran bermakna dengan menanamkan gagasan luas dan prinsip keislaman merupakan sarana belajar mengajar. Refikata Aditama.
- Handayani, T.2017 Menggunakan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Tingkat Kompetensi Pembelajaran Mata Kuliah HRM Jurnal Utilitas, 3 (1), 4.
- Hasanah, U. 2017 “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Melalui Penerapan Metode PQRS (Preview, Question, Read, Summarise, Test) Pada Siswa Kelas V Mi Ismaria Al-Qur'aniyah Islamiyah Raja Basa Bandar Lampung Tahun 2016 /Tahun Pelajaran 2017." Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, delapan (1), 1–14.
- Hermon, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan: Campuran, Kualitatif, dan Kuantitatif. Hidayatul Quran Kurang ajar.
- Sanja, W. (2008). Strategi Pembelajaran Dirancang untuk Memenuhi Pedoman Pendidikan. Media Pendahuluan.
- Shohab, MQ (2011). Jilid I Tafsir Al-Misbah Lentera Hati :
- Sugiyono (2014). Strategi Litbang, Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif.
- Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. tanda tahun 2003. pemerintahan terpusat.