

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PAI SD GIRIPURNO II
BOROBUDUR MAGELANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

USWATUN HASANAH
NIM: 06410058

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatun Hasanah

NIM : 06410058

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Yogyakarta, 25 Oktober 2010
Yang menyatakan



Uswatun Hasanah
NIM. 06410058

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatun Hasanah

NIM : 06410058

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Semester : IX

Dengan ini menyatakan bahwa pas foto yang diserahkan dalam daftar munaqosyah itu benar- benar pas foto saya. Dan saya berani menanggung resiko dari pas foto tersebut.

Demikia surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharapkan maklum adanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 27 Oktober 2010
Yang Membuat,



Uswatun Hasanah
NIM: 06410058



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :
Lamp : 3 eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Uswatun Hasanah

NIM : 06410058

Judul Skripsi : Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 27 Oktober 2010
Pembimbing

Dra. Hj. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 19630705 199303 001



PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: UIN.2/DT/PP.01.1/04/2011

Skripsi dengan judul : Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Uswatun Hasanah

NIM : 06410058

Telah dimunaqsyahkan pada : Hari Rabu Tanggal 22 Desember 2010

Nilai Munaqsyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQSYAH:

Ketua Sidang

Dra.Hj. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 19630705 199303 2 001

Penguji I

Suwadi, M.Ag
NIP. 19701015 199603 1 001

Penguji II

Munawwar Khalil, SS.,M.Ag
NIP. 19790606 200501 1 009

Yogyakarta, 20 JAN 2011

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Dr. Sutrisno, M.Ag.
NIP. 19631107 198903 1 003

MOTTO

فَسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: “... Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”

(Q.S An-Nahl (16): 43)¹

Semua anak itu cerdas dan ajarilah/didiklah setiap anak sesuai dengan keunikan talentanya masing-masing.²

¹ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Mekar Surabaya, 2004), hal. 370.

² Theo Riyanto, “*Pendidikan dan Pembelajaran Atraktif*”, [www. Bruderfic.or. id](http://www.Bruderfic.or.id). Dalam Google.com, diakses pada tanggal 23 Agustus 2010 pukul 16.00

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini kupersembahkan kepada:
Almamater Tercinta
Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*

ABSTRAK

USWATUN HASANAH. Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010

Proses pembelajaran PAI di SD Giripurno II Borobudur Magelang pada umumnya hanya ditekankan pada aspek kognitif dan kurang memperhatikan aspek- aspek yang lain. Metode yang dipakai guru selama ini sangat monoton yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang kreatif sehingga motivasi belajar menjadi rendah. Melihat hal tersebut peneliti merasa khawatir dan mencoba memperbaiki keadaan tersebut dengan menerapkan metode *role playing*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Giripurno II. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, yaitu menghitung data dengan angka, kemudian menggambarkan data dengan menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber dan metode.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode *role playing*. Adapun cara yang ditempuh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode *role playing* adalah dengan menerapkan metode tersebut selama tiga siklus dan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Skor rata- rata motivasi belajar siswa sebelum menerapkan metode *role playing* adalah 75,03 dan meningkat menjadi 98,97 pada skor gabungan siklus I, II, III. Dari hasil skor tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keyword: *role playing*, motivasi belajar, pembelajaran PAI

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، اشهد أن لا إله إلا الله واشهد أن محمداً رسول
الله والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى آله
وأصحابه أجمعين، أما بعد

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya, Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun umatnya menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi ini merupakan laporan dari penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Drs. Sabarudin, M.Si, selaku Penasehat Akademik
4. Ibu Dra. Hj. Sri Sumarni, selaku Pembimbing Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, mengarahkan serta membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
6. Bapak Kepala Sekolah beserta bapak Guru PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam melakukan penelitian.

7. Adik- adik siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang atas partisipasinya dalam proses penelitian
8. Kedua orang tua dan saudara-saudara penulis atas kasih sayang, dukungan moral maupun materialnya serta ketulusan setiap lantunan do'anya
9. Seseorang yang selalu ada di setiap penulis merasa letih dan memerlukan bantuan serta dengan penuh kesabaran mendengarkan setiap keluh kesah penulis. Semoga jalan yang kita tempuh mendapat ridho-Nya
10. Teman-teman PAI-2 2006, teman- teman PPL-KKN Integratif, teman- teman penghuni kos Griya Nindya, semoga kebaikan selalu menyertai kita semua, dan semoga kita tetap mengingat setiap saat kebersamaan kita
11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak disebutkan di atas

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat menambah pahala dari Allah SWT dan selalu mendapat limpahan rahmat dari-Nya. Amin

Yogyakarta, 25 Oktober 2010
Penulis

Uswatun Hasanah
NIM. 06410058

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	8
E. Landasan Teori	11
F. Hipotesis Tindakan	27
G. Definisi Operasional	27
H. Metode Penelitian	28
I. Sistematika Pembahasan	39
BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH	
A. Letak Geografis	41
B. Sejarah Berdiri	42
C. Visi dan Misi	44
D. Struktur Organisasi	45
E. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan	46
F. Sarana Prasarana	51

**BAB III PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PAI SD GIRIPURNO II BOROBUDUR
MAGELANG**

A. Keadaan Pra Tindakan	55
B. Hasil Penelitian	61
1. Deskripsi hasil penelitian Siklus I.....	62
a) Perencanaan tindakan siklus I.....	63
b) Pelaksanaan dan pengamatan tindakan siklus I	63
c) Analisis data I.....	74
d) Refleksi Siklus I.....	76
2. Deskripsi hasil penelitian Siklus II	77
a) Perencanaan tindakan siklus II.....	77
b) Pelaksanaan dan pengamatan tindakan siklus II.....	78
c) Analisis data II	89
d) Refleksi Siklus II.....	91
3. Deskripsi hasil penelitian Siklus III.....	92
a) Perencanaan tindakan siklus III	92
b) Pelaksanaan dan pengamatan tindakan siklus III.....	93
c) Analisis data III.....	106
d) Refleksi Siklus III	107
C. Hasil Observasi, Wawancara dan Angket.....	109
1. Hasil Observasi	109
2. Hasil Wawancara	109
3. Hasil Angket	110
D. Pembahasan.....	112
1. Deskripsi Hasil Proses Pembelajaran.....	114
2. Analisis Hasil Pembelajaran	118
a) Deskripsi Tes Awal.....	118
b) Deskripsi Tes Akhir	119

1) Tes Akhir siklus I.....	119
2) Tes Akhir Siklus II.....	119
3) Tes Akhir Siklus III.....	120
4) Tes Akhir Siklus gabungan	120
5) Uji "t"	120
E. Keterbatasan Peneliti.....	122
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	123
B. Saran- Saran	124
C. Kata Penutup	125
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Daur pelaksanaan tindakan kelas	36
Gambar 2	: Siswa sedang melafalkan azan di depan kelas	68
Gambar 3	: Siswa sedang melafalkan iqamah di depan kelas	72
Gambar 4	:Peneliti memberikan pengarahannya kepada siswa tentang pementasan.....	86
Gambar 5	: Diagram motivasi belajar siswa	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kisi-kisi instrument penelitian	32
Tabel 2	: Keadaan guru	48
Tabel 3	: Keadaan siswa	50
Tabel 4	: Sarana dan prasarana	53
Tabel 5	: Jadwal pengamatan pra tindakan	55
Tabel 6	: Analisis angket motivasi sebelum penerapan <i>role playing</i>	60
Tabel 7	: Jadwal pelaksanaan tindakan kelas	62
Tabel 8	: Analisis angket motivasi belajar siswa siklus I	75
Tabel 9	: Analisis angket motivasi belajar siswa siklus II	90
Tabel 10	: Analisis angket motivasi belajar siswa siklus III	106
Tabel 11	: Analisis motivasi belajar siswa siklus I-III.....	110
Tabel 12	: Skor motivasi belajar siswa siklus III	107
Tabel 13	: Rekapitulasi motivasi belajar siswa siklus III	109
Tabel 14	: Skor motivasi belajar siswa siklus I – III.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Tabulasi Data Angket
- Lampiran II : Skor Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran III : Analisis Data dengan uji “t”
- Lampiran IV : Profil SD Giripurno II
- Lampiran V : Bagan Struktur Organisasi
- Lampiran VI : Instrumen Pengumpulan Data
- Lampiran VII : Bukti Seminar Proposal
- Lampiran VIII : Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran IX : Surat Persetujuan Perubahan Judul
- Lampiran X : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran XI : Surat Ijin Penelitian
- Lampiran XII : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran XIII : Sertifikat- Sertifikat
- Lampiran XIV : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.¹

Dalam lembaga persekolahan, tugas utama guru adalah mendidik dan mengajar. Dan agar tugas tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, ia perlu memiliki kualifikasi tertentu yaitu profesionalisme: memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan, kredibilitas moral, dedikasi dalam menjalankan tugas, kematangan jiwa (kedewasaan), dan memiliki ketrampilan teknis mengajar serta mampu membangkitkan etos dan motivasi anak didik dalam belajar dan meraih kesuksesan.²

Di setiap aktivitas pendidikan terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam pola interaksi namun faktor utamanya terletak pada pendidik dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Pemilihan strategi ataupun metode yang baik akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas. Hal tersebut bukan hanya berlaku pada pendidikan umum tetapi juga

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>, Diakses pada hari Senin 11 Oktober 2010 pukul 15.24 WIB.

² Marno, Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 20

pada pendidikan agama seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintah tentang pendidikan agama dan keagamaan, bahwa pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreatifitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk sukses.³ Motivasi dalam pengajaran mengandung nilai-nilai yang sangat penting kaitannya dengan keberhasilan atau kegagalan belajar siswa, pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan daya imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh untuk mencari cara yang relevan dan sesuai guna meningkatkan dan memelihara motivasi belajar siswa.

Anak usia sekolah dasar atau masa kanak-kanak tahap akhir dengan berbagai keunikannya pasti jelas berbeda dengan keunikan orang dewasa. Anak pada umumnya selalu dihiasi dan diwarnai dengan potret kegembiraan dan suka cita. Kegembiraan dan suka cita pada anak pada dasarnya akan selalu muncul dan diekspresikan melalui dunia permainan.⁴

Kegiatan bermain bagi anak merupakan salah satu hak anak tanpa dibatasi usia. Mengenai hak bermain bagi anak, dalam pasal 31 Konferensi Hak-hak Anak (1990) disebutkan:” Hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”.⁵

Mengenai kegiatan bermain pada anak, para pakar pendidikan telah sepakat pentingnya bermain bagi anak serta peranannya dalam menumbuhkan

³ Peraturan Pemerintah tentang *Pendidikan Agama dan Keagamaan* pasal 5 ayat 7.

⁴ Syafi'ah, “Manfaat Aktivitas Bermain pada Anak Menurut Tinjauan Psikologi”, *Majalah Annida*, Desember 1997-Januari 1998, hal. 29.

⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2003), hal. xvi.

potensi anak, baik jasmani, intelektual, tingkah laku maupun sosial.⁶ Banyak pakar baik muslim maupun non muslim menaruh perhatian terhadap kegiatan bermain anak. Dari kalangan non muslim misalnya, seorang filsuf, yaitu Aristoteles yang berpendapat bahwa anak-anak perlu dorongan untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni pada masa dewasa nanti. Tokoh lain adalah Frobel, ia mengemukakan bahwa bermain dapat meningkatkan minat dan pengetahuan anak.⁷

Namun pada anak usia sekolah dasar, anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menurut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis dan menghitung)⁸. Pada periode sekolah dasar juga merupakan masa pembentukan nilai-nilai agama sebagai kelanjutan periode sebelumnya. Kualitas keagamaan anak akan sangat dipengaruhi oleh proses pembentukan atau pendidikan yang diterimanya. Berkaitan dengan hal tersebut, pendidikan agama di sekolah dasar mempunyai peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, pendidikan agama (pengajaran, pembiasaan dan penanaman nilai-nilai) di sekolah dasar harus menjadi perhatian semua pihak yang terlibat dalam pendidikan di Sekolah Dasar, bukan hanya guru agama tetapi kepala sekolah dan guru-guru lainnya.⁹

⁶ Adnan Hasan Shalih Baharits, *Tanggung jawab Ayah terhadap Anak Laki-laki*, (Jakarta: Bina Insani Press, 1996), hal. 359.

⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain* (Jakarta: Grasindo, 2003), hal. 1-2.

⁸ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 178.

⁹ *Ibid*, hal. 183.

Metode ternyata mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan metode dengan tujuan. Metode yang dipergunakan dalam setiap proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan rumusan tujuan.

Metode *role playing* atau bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran lebih menekankan pada kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial.¹⁰

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, guru yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang masih menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini diakuinya kurang memotivasi siswa. Dan cenderung mengakibatkan para siswa sering menyibukkan diri dengan bermain-main atau membuat keributan di kelas.¹¹

Kemudian peneliti melakukan observasi dengan mengikuti proses belajar mengajar yang sedang berlangsung di kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, guru yang mengampu mata pelajaran PAI menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pada dasarnya mereka cukup menyukai pelajaran PAI namun karena metode yang digunakan monoton

¹⁰ Zuhairini, dkk, *Metodik khusus pendidikan agama Islam dilengkapi dengan sistem modul dan permainan simulasi*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hal. 101-102

¹¹ Hasil wawancara dengan bapak Sunarto selaku guru mata pelajaran PAI pada tanggal 25 Januari 2010

mereka merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan mereka lebih tertarik untuk bermain sendiri seperti mengganggu teman yang lain dan berjalan-jalan di kelas.¹²

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan melihat pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena metode ini menggunakan konsep permainan tetapi menjadi lebih terarah. Mereka juga masih dapat melakukan gerakan-gerakan atau berjalan-jalan di kelas tanpa merasa dikekang atau takut dimarahi tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Disamping itu mereka cukup tertarik dengan metode ini karena mereka bebas berekspresi dan menyampaikan apa yang mereka pikirkan tanpa takut disalahkan. Siswa juga dapat menerima karakter, perasaan dan ide orang lain dalam situasi yang khusus dan lebih menyenangkan. Penelitian ini mengkaji tentang hal tersebut melalui penelitian yang mengungkap tentang penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

¹² Hasil observasi di kelas V SD Giripurno II pada tanggal 26 Januari 2010.

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang dalam pembelajaran PAI sebelum diterapkan metode *role playing*?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II dalam pembelajaran PAI melalui metode *role playing*?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang dalam pembelajaran PAI setelah diterapkan metode *role playing*?
4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang dalam pembelajaran PAI antara sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang dalam pembelajaran PAI sebelum diterapkan metode *role playing*
- b. Untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II dalam pembelajaran PAI melalui metode *role playing*

- c. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang dalam pembelajaran PAI setelah diterapkan metode *role playing*
- d. Untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang dalam pembelajaran PAI setelah diterapkan metode *role playing*

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara akademis, maupun praktis:

a. Secara Akademis

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi para pengelola pendidikan pada umumnya dan pendidikan Islam pada khususnya, di tingkat sekolah dasar maupun tingkat sekolah lanjutan.
- 2) Memberikan manfaat bagi guru agama Islam yaitu dengan memberi wawasan baru tentang metode-metode dalam pembelajaran

b. Secara Praktis

- 1) Untuk meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang
- 2) Memberikan wawasan dan informasi bagi penulis dan pihak lain khususnya yang berkaitan dengan metode *role playing*.

D. Kajian Pustaka

Guna melengkapi skripsi ini, penulis melakukan pengkajian terhadap penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

Skripsi yang ditulis oleh Devi Lutviana, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Yogyakarta, tahun 2008, yang berjudul "*Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanan Kulon Blitar*". Skripsi ini membahas tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI dengan didasarkan pada aspek perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan agama siswa serta problem yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran beserta cara mengatasinya.¹³

Skripsi yang ditulis oleh Anip Dwi Saputro, Jurusan Tadris MIPA Program studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Yogyakarta, tahun 2007, yang berjudul "*Pengaruh Metode Simulasi Role Playing terhadap Hasil Pembelajaran Biologi Kelas X di SMAN I Balong Ponorogo Tahun Ajaran 2006/2007*". Skripsi ini membahas tentang perbedaan pada hasil kognitif pembelajaran siswa kelas X SMAN 1 Balong Ponorogo antara pembelajaran dengan metode *role playing* dengan metode konvensional pada materi pokok aliran energi dan daur biogeo kimia.¹⁴

¹³ Devi Lutviana, "Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanan Kulon Blitar", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008

¹⁴ Anip Dwi Saputro, "Pengaruh Metode Simulasi *Role Playing* terhadap Hasil Pembelajaran Biologi Kelas X di SMAN I Balong Ponorogo Th Ajaran 2006/2007", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007

Skripsi yang ditulis oleh Ulfah Umurohmi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Yogyakarta, tahun 2004, yang berjudul "*Metode Bermain Peran dalam pembelajaran PAI di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta*". Skripsi ini membahas tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI beserta faktor penghambat dan kelebihan serta hasilnya.¹⁵

Skripsi yang ditulis oleh Lia Anggraini Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 2004, yang berjudul "*Pengajaran Muhadatsah dengan Metode Role Play di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Walisongo Pontianak Kalimantan Barat*". Skripsi ini membahas tentang persiapan guru dalam perencanaan pengajaran *muhadatsah* dengan metode *role play*, pelaksanaannya, serta hasil evaluasi dalam pengajaran *muhadatsah* dengan metode *role play*.¹⁶

Skripsi yang ditulis oleh Diana Widawati, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Yogyakarta, tahun 2004, yang berjudul "*Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran PAI di SLTP Piri Banguntapan Bantul*". Skripsi ini membahas tentang tingkat motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PAI di SLTP Piri

¹⁵ Ulfah Umurohmi, "Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PAI di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2004

¹⁶ Lia Anggraini, "Pengajaran Muhadatsah dengan Metode *Role Play* di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Walisongo Pontianak Kalimantan Barat", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2004.

Banguntapan Bantul serta faktor dominan yang mendorong dan menghambat proses pembelajaran PAI.¹⁷

Skripsi yang ditulis oleh Minatul Husna Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Yogyakarta, tahun 2007, yang berjudul “*Upaya Guru Fikih dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di Mts Wonokromo*”. Skripsi ini membahas tentang upaya yang dilakukan guru fikih dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara pemberian nilai angka pada setiap hasil yang dicapai siswa.¹⁸

Berdasarkan hasil survey pustaka di atas, penelitian dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran PAI Kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang” belum pernah dilakukan dan bukan hasil *plagiasi* dari penelitian lain. Adapun letak perbedaannya adalah pada metode penelitian dan fokus penelitian. Pada penelitian yang sudah ada menggunakan metode penelitian lapangan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus penelitian yang akan dilakukan adalah pada peningkatan motivasi dengan penerapan metode *role playing*, yang jelas berbeda dengan penelitian terdahulu.

¹⁷ Diana Widawati, “Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran PAI di SLTP Piri Banguntapan Bantul”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2004.

¹⁸ Minatul Husna, *Upaya Guru Fikih dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di Mts N Wonokromo*, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

E. Landasan teori

1. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian yang utama menurut ukuran-ukuran Islam.¹⁹

Menurut Al-Ghazali Pendidikan Agama Islam adalah proses memanusiakan manusia menuju pendekatan diri kepada Allah sehingga menjadi manusia yang sempurna.²⁰

Di dalam GBPP PAI di sekolah umum, dijelaskan bahwa PAI adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.²¹

Dalam dokumen kurikulum 2004, standar kompetensi untuk mata pelajaran PAI disebutkan bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadis melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.

¹⁹ Ahmad D Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Al-Ma'arif, 1987), hal. 23.

²⁰ Abidin Ibnu Rusd, *Pemikiran Al-Ghazali tentang Pendidikan*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hal. 56.

²¹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam, mengefektifkan PAI di sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal 75-76.

Dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²²

Meningkatkan bekal pengetahuan, penghayatan dan pengalaman agama dalam kehidupan serta mampu mencari hubungan agama dengan ilmu pengetahuan dan teknologi dan dengan kepentingan masyarakat merupakan tujuan dari Pendidikan Agama Islam.

a. Pembelajaran PAI

Sebelum membahas tentang pembelajaran PAI, terlebih dahulu akan dibahas mengenai pengertian pembelajaran. Pembelajaran menurut pengertian yang terdapat dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.²³

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Knirk & Gustafson dalam Sagala, 2005).²⁴

Pengertian lain dari pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang

²² Sutrisno, "Problematika Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Mata Pelajaran PAI di Sekolah", *Jurnal Pendidikan Islam* Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol 1, No 1(Mei-oktober, 2004), hal. 72-73.

²³ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989) hal. 703.

²⁴ Posted by Damajanti Kusuma Dewi at [Wednesday, February 10, 2010](http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html)
http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html. Diakses pada hari Senin 11 Oktober 2010 pada pukul 15.58 WIB.

baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Surya, 2004).²⁵

Menurut Moh. Uzer Usman, proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama.²⁶

Jadi pembelajaran agama Islam adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian yang sesuai dengan ukuran-ukuran Islam

b. Permasalahan pembelajaran PAI

Amin Abdullah dan Muhaimin (1998, hlm. 49-65), salah satu pakar keislaman non tarbiyah telah menyoroti kegiatan pendidikan agama yang selama ini berlangsung di sekolah antara lain sebagai berikut:

- 1) Pendidikan agama lebih banyak terkonsentrasi pada persoalan-persoalan teoritis keagamaan yang bersifat kognitif semata serta amalan-amalan ibadah praktis.
- 2) Pendidikan agama kurang *concern* terhadap persoalan bagaimana mengubah pengetahuan agama yang kognitif menjadi “makna” dan nilai yang diinternalisasikan dalam diri siswa lewat berbagai cara atau media dan forum.
- 3) Isu kenakalan remaja, perkelahian diantara para pelajar, tindak kekerasan, premanisme, *white colour crime*, konsumsi minuman

²⁵ *Ibid*,

²⁶ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Cet. 23, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 4.

keras dan sebagainya, walaupun tidak secara langsung ada keterkaitan dengan pola metodologi pendidikan agama yang selama ini berjalan secara konvensional-tradisional.

- 4) Metodologi pendidikan agama cenderung tidak berubah antara pra dan post modernitas.
- 5) Pendidikan agama lebih menitikberatkan pada aspek korespondensi tekstual yang lebih menekankan hafalan teks keagamaan yang sudah ada.
- 6) Sistem evaluasi, bentuk-bentuk soal ujian agama Islam menunjukkan prioritas utama pada kognitif dan jarang pertanyaan tersebut mempunyai bobot muatan dan makna spiritual keagamaan yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari.²⁷

Untuk menyikapi hal tersebut dalam UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen mewajibkan bagi guru untuk memiliki kualifikasi akademik, kompetensi sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.²⁸

Sedangkan menurut Majid 'Irsan Al-Kailani dalam bukunya *Tarbawi 'inda Ibn Taimiyah*, bahwa kode etik guru atau pendidik adalah: saling tolong menolong dalam kebajikan dan taqwa, menjadi teladan bagi peserta didik dalam kebenaran dan berusaha memelihara akhlak dan nilai-nilai

²⁷ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*, (Bandung: PT. Remadja Rosdakarya, 2008), hal. 90.

²⁸ UU RI Nomor 14 Tahun 2005, Pasal 8 Tentang Guru dan Dosen.

Islam, berusaha keras untuk menyebarkan ilmunya dan tidak menganggap remeh, berusaha mendalami dan mengembangkan ilmunya.²⁹

c. Model-model pembelajaran PAI

Ada banyak model rancangan atau perencanaan pengajaran yang dikembangkan para ahli. Beberapa model rancangan atau perencanaan pengajaran yang dikenal adalah model Briggs, model Kemp, model Glaser V, Gelder, model Dick dan Carey, model Banalty dan model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional).³⁰

Perbedaan dari masing-masing model tersebut terletak pada urutan dan kelengkapan langkah-langkah, juga istilah yang digunakan. Sedangkan persamaannya model tersebut masing-masing mengandung tiga kegiatan pokok yaitu kegiatan mengidentifikasi masalah, mengembangkan pemecahannya, penilaian pemecahan tersebut. Persamaan yang lain pada dasarnya setiap model memiliki empat unsure dasar yang sama yaitu siswa, tujuan, metode, dan kegiatan belajar mengajar dan tata cara evaluasi.³¹

2. Role Playing sebagai salah satu metode pembelajaran PAI

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau kejadian yang akan datang.³²

²⁹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam...*, hal. 96-97.

³⁰ Syuaeb Kurdi dan Abdul Aziz, *Model Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Islam di SD dan MI*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2006) hal. 71.

³¹ *Ibid*, hal. 71.

³² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2008), hal. 161.

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan sebagai teknik yang menyenangkan karena metode ini adalah sebuah istilah untuk menggambarkan satu siswa dari sebuah kelompok atau pasangan yang menginginkan identitas baru, yang mengubah latihan dan *eksploitasi* teks dalam *performasi* nyata. Aktifitas ini terdapat berbagai cara untuk melaksanakannya:

- a. Memilih peran, yaitu siswa mengadopsi atau menginginkan identitas baru dengan pilihan sendiri
- b. Bermain peran terbimbing (*guide role play*). Dalam bermain peran terbimbing terfokus pada fungsional dengan serangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa dalam situasi tertentu, bermain peran bisa diadakan dengan mengaplikasikan bentuk-bentuk bahasa yang ada di dalam dialog tersebut dalam konteks baru. Kriteria keberhasilan diukur dari efektifitas pengajaran tugas-tugas mereka.
- c. Main peran bebas. Satu keuntungan main peran bebas ini adalah siswa yang lemah membatasi diri dengan percakapan yang sederhana sedangkan yang lebih mampu dapat lebih berkreasi dan mencoba-coba. Prakteknya pembelajaran membuat sendiri skenarionya dengan melibatkan dua atau tiga pemeran dan sesuai dengan kebutuhan. Persiapan bermain peran dilakukan di rumah, setelah diberitahu seminggu sebelum pertunjukan, siswa memilih sendiri teman atau pasangan dalam bermain peran. Main peran ini tidak membutuhkan

persiapan sama sekali karena baik siswa maupun guru maju ke muka kelas memerankan peran yang sudah ditentukan dalam teks.

Menurut Linda Campbell, ada tiga tahap bermain peran yaitu:

- 1) Tahap 1, perencanaan
 - a) Menentukan sasaran pendidikan yang dikehendaki.
 - b) Menentukan alokasi waktu.
 - c) Menyiapkan peralatan dan kostum
- 2) Tahap 2, latihan dan pementasan
 - a) Cerita.
 - b) Memilih dan menetapkan pemeran.
 - c) Latihan.
 - d) Pelaksanaan.
- 3) Tahap 3, evaluasi

Evaluasi diadakan setelah selesai dengan saling mengkritik penampilan siswa yang lain.³³

Tujuan bermain peran dalam pendidikan adalah untuk memecahkan masalah melalui tindakan dan peragaan. Dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, maka anak-anak dapat dengan mudah menyerap pesan atau materi, selain itu anak belajar bekerja sama, toleransi dan memahami perasaan kawannya.

³³ Furqonul Azies, Chaedar al-Wasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif, Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1996), hal. 97.

Menurut Mel Silberman dalam *Active Learning* ada tiga macam bermain peran sebagai upaya belajar efektif yang membantu peserta didik untuk menguji perasaan, nilai dan sikap:

- 1) Bermain peran yang tidak menakutkan (*non threatening role playing*) adalah sebuah teknik bermain peran yang menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan arah skenario
- 2) Bermain peran lipat tiga (*triple role playing*) yaitu bermain peran yang memanfaatkan tiga peserta didik yang berbeda dalam situasi peran yang sama.
- 3) Permainan bergilir (*rotating role*) adalah bermain peran yang memberikan kepada peserta didik kesempatan untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang segala situasi kehidupan nyata.³⁴

Menurut Zuhairini kelebihan penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah melatih keberanian, anak menghayati suatu peristiwa sehingga memberikan kesan yang mendalam dan dengan metode ini akan lebih menarik perhatian, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup.³⁵

Metode sosiodrama dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI setelah guru tersebut menjelaskan tentang suatu hal yang menyangkut materi

³⁴ Mel Silberman, *Active Learning 101 Strategies to Teach any Subject*, penerjemah: Sardjuli dkk, (Yogyakarta: Yappendis, 2000), hal 203-207.

³⁵ Zuhairini, dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama dilengkapi system modul, dan permainan simulasi* (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hal. 36.

pelajaran. Metode ini cocok diterapkan terutama pada bidang akhlak dan sejarah Islam, karena dengan metode ini anak-anak akan lebih menghayati tentang pelajaran yang diberikan.³⁶

3. Tingkat Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua dan tiga SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting. Selain itu, perkembangan anak dari sisi sosial, terutama anak yang berada pada usia kelas awal SD antara lain mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi, dan mandiri.

Perkembangan anak usia 6-8 tahun dari sisi emosi antara lain anak telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, telah dapat mengontrol emosi, sudah mampu berpisah dengan orang tua dan telah

³⁶ *Ibid*, hal. 102.

mulai belajar tentang konsep nilai misalnya benar dan salah. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.³⁷

Berdasarkan keterangan di atas, secara lebih lengkap karakteristik anak usia sekolah dasar atau pra remaja adalah:

a. Perkembangan Intelektual

Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru yaitu, mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung), angka- angka atau bilangan. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya.

b. Perkembangan Bahasa

Usia sekolah dasar ini merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*).

c. Perkembangan sosial

Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (*egosentris*) kepada sikap yang *kooperatif* (bekerja sama) atau

³⁷<http://pembelajaran.guru.wordpress.com/2008/05/20/karakteristik-perkembangan-anak-usia-kelas-awal-sd-serta-pembelajaran-tematik-keuntungan-penggunaan>, Diakses hari minggu tanggal 25, pukul 07.51

sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Berkat perkembangan sosial, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat sekitarnya.

d. Perkembangan emosi

Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar. Emosi yang positif, seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingin tahu akan mempengaruhi individu untuk mengkonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar seperti mendengarkan penjelasan guru, membaca buku, aktif dalam kegiatan diskusi, mengerjakan tugas, dan disiplin dalam belajar. Sebaliknya, apabila yang menyertai proses itu emosi negatif, seperti perasaan tidak senang, kecewa, tidak bergairah, maka proses belajar akan mengalami hambatan.

e. Perkembangan moral

Pada anak usia sekolah dasar, anak sudah dapat mengikuti pertautan atau tuntutan dari orang tua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini, anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan.

f. Perkembangan penghayatan keagamaan

Periode usia sekolah dasar merupakan masa pembentukan nilai-nilai agama sebagai kelanjutan periode sebelumnya. Kualitas keagamaan anak akan sangat dipengaruhi oleh proses pembentukan atau pendidikan.

g. Perkembangan motorik

Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar ketrampilan yang berkaitan dengan motorik ini, seperti menulis, menggambar, melukis, mengetik, berenang, main bola, dan atletik. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun ketrampilan.³⁸

Melihat karakteristik anak usia sekolah dasar maka metode *role playing* cocok di terapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena metode ini melibatkan seluruh tingkat perkembangan baik intelektual, bahasa, sosial, emosi, motorik dan juga penghayatan keagamaan yang sudah mulai berkembang sebagai lanjutan dari pendidikan di lingkungan keluarga

4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor penentu dalam pencapaian prestasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mudah diarahkan untuk mencapai prestasi belajar.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.³⁹ Motivasi juga dapat diartikan sebagai segala tenaga yang

³⁸ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 178-184.

³⁹ Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Radja Grafindo, 2007), hal. 73.

dapat membangkitkan atau mendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan.⁴⁰

a. Ciri-ciri dan fungsi motivasi belajar

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, motivasi merupakan hal yang sangat penting. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menampakkan antusiasmenya dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini akan berpengaruh pada hasil yang dicapai siswa tersebut.

Ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman AM yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum sesuai)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa” (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap tindak kriminal, amoral dan sebagainya)
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)

⁴⁰ Sutomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), hal. 141.

- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah-masalah.⁴¹

Berdasarkan uraian diatas jelas bahwa motivasi mendorong dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Motivasi belajar yang terdapat dalam diri siswa sangat penting untuk menggerakkan diri siswa, untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung dengan tidak mengenal lelah untuk mencapai prestasi yang memuaskan.

Fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi tujuan.⁴²

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa
- 2) Kemampuan siswa
- 3) Kondisi siswa
- 4) Kondisi lingkungan siswa

⁴¹ Sardiman A. M, *Interaksi.....*, cet 1, (Jakarta: Raja Grasindo, 2007), hal. 82-83

⁴² *Ibid*, hal. 85

- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa.⁴³

c. Macam-macam motivasi

Adapun macam-macam motivasi ada dua, yaitu: Motivasi intrinsik, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena memang telah ada dalam diri individu sendiri dan motivasi ekstrinsik, timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.⁴⁴

Kedua motivasi tersebut sangat diperlukan dalam pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi intrinsik yang lebih kuat akan selalu memperhatikan apa yang disampaikan, akan tetapi kondisi siswa yang berubah-ubah dan komponen dalam proses pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa kadang jenuh dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Di sinilah pentingnya motivasi ekstrinsik dalam pembelajaran yang hal ini menjadi salah satu tugas guru untuk memotivasi siswa sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

⁴³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajarannya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) hal 97.

⁴⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 4.

d. Pembelajaran yang meningkatkan motivasi

Dalam pembelajaran guru harus senantiasa mengingat bahwa setiap motif yang baru, harus tumbuh dari keadaan anak sendiri, yaitu dari motif-motif yang sudah dimiliki, dorongan-dorongan dasarnya, sikap-sikapnya, minatnya, penghargaanannya, cita-citanya, tingkah lakunya, hasil belajar dan sebagainya.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa:

- 1) Peserta didik akan belajar lebih giat apabila kompetensi dasar yang dipelajari menarik dan berguna bagi dirinya.
- 2) Kompetensi dasar harus disusun secara jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui dengan jelas.
- 3) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang hasil belajar dan pembentukan kompetensi pada dirinya.
- 4) Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan.
- 5) Memanfaatkan sikap-sikap, cita-cita, dan rasa ingin tahu peserta didik.
- 6) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individu peserta didik, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subyek tertentu.
- 7) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan jalan memperhatikan kondisi fisiknya, memberikan rasa aman,

menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik pernah memperoleh kepuasan dan penghargaan, serta mengarahkan pengalaman belajar ke arah keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.⁴⁵

F. Hipotesis Tindakan

Dari permasalahan yang ada dan cara pemecahannya, dapat ditarik hipotesis tindakan sebagai berikut: Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Definisi Operasional

1. Metode *role playing* adalah sebuah metode pembelajaran dengan melibatkan siswa sebagai pemeran dalam peristiwa yang telah terjadi di masa lampau dalam kaitannya dengan materi pelajaran atau memerankan materi pelajaran sehingga materi pelajaran tidak hanya berupa eksploitasi teks. Bermain peran dapat dilakukan dengan berbagai cara dari yang bersifat sederhana sampai yang sangat kompleks yaitu memerankan sebuah skenario.

⁴⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, hal. 267-268.

2. Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa untuk melakukan perubahan tingkah laku dalam proses pembelajaran.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Riset* (CAR). Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.⁴⁶

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti bekerjasama dengan guru Pendidikan Agama Islam. Dalam pelaksanaannya peneliti bertugas mengobservasi, mencatat dan merekam segala aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti juga menjadi salah satu instrumen penelitian.

2. Pendekatan

Pendekatan yang penulis gunakan adalah pendekatan psikologi pendidikan. Psikologi pendidikan adalah sebuah disiplin psikologi yang menyelidiki masalah-masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan.⁴⁷

⁴⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2009), hal. 26.

⁴⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*, (Bandung: PT Rosdakarya, 1995), hal. 15.

Dalam Psikologi pendidikan yang menjadi unsur utama dalam pelaksanaan sebuah sistem pendidikan dimanapun adalah proses belajar mengajar. Ditengah-tengah proses edukatif (bersifat kependidikan) ini tidak terkecuali apakah di tempat pendidikan formal atau non formal.⁴⁸

3. Informan Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi informan penelitian adalah:

- a. Kepala sekolah SD Giripurno II Borobudur Magelang
- b. Guru PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang
- c. Siswa Kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Yang dimaksud dengan pengumpulan data adalah segala macam alat atau aktifitas yang dapat dipergunakan dalam rangka pengumpulan data atau informasi atau karangan yang diperlukan dalam penelitian. Secara garis besar, metode yang penulis gunakan adalah observasi, interview, angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah, cara menghimpun bahan-bahan karangan atau data yang dilakukan dengan menggunakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang gejala yang dijadikan pengamatan.⁴⁹

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang proses belajar mengajar PAI serta gambaran menyeluruh tentang sekolah.

⁴⁸ *Ibid*, hal. 17.

⁴⁹ Anas Sudjiono, *Tehnik Evaluasi Pendidikan Suatu Pengantar*, (Yogyakarta: UD Rama, 1986), hal. 36.

Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan sebagai alat pemantau kegiatan guru maupun siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebagai alat pemantau guru, lembar observasi digunakan untuk mencatat dan mengamati setiap tindakan yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan metode *role playing*. Sebagai alat pemantau kegiatan siswa, observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi siswa sebagai pengaruh tindakan guru dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing*.

b. Catatan Harian

Digunakan untuk mencatat setiap peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas.

c. *Interview* atau wawancara

Wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit.⁵⁰

Metode ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang latar belakang berdirinya sekolah, dasar tujuan serta aktifitas-aktifitas yang berkaitan dengan proses belajar mengajar PAI.

Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara.

Pedoman wawancara yaitu pedoman yang berbentuk daftar pertanyaan

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RD*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal.194.

yang digunakan untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas pada saat observasi.

d. *Questioner/angket*

Angket adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau dilengkapi oleh responden.⁵¹

Metode ini digunakan untuk menghimpun data, keterangan mengenai siswa dalam hal sikap, pendapat, atau pandangan atau pandangan mereka yang berhubungan dengan proses belajar mengajar.

Adapun instrumen pengumpulan datanya adalah angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.⁵²

⁵¹ M. Subana, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), hal. 135.

⁵² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* ED. I, Cet. V, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal 23.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar

Sub variabel	Indikator	Item
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Selalu mengerjakan tugas Giat belajar	1 2,3,4,5
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	Rajin membaca Termotivasi belajar oleh teman	6,7,8,9,10
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Berusaha untuk berprestasi	11, 12, 13, 14, 15
Adanya penghargaan dalam belajar	Selalu ingin tahu hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran	16, 17, 18, 19, 20
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Berusaha untuk aktif Selalu memperhatikan penjelasan guru	21, 22, 23, 24 25
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Penyampaian materi membosankan Lingkungan kelas ramai	26, 27, 28, 29 30

Angket terdiri dari 30 pertanyaan tertutup dengan menggunakan skala Likert dengan empat kategori jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah.⁵³ Siswa menjawab dengan memberi tanda silang pada jawaban yang sesuai.

Data yang berupa angket oleh peneliti dihitung dalam bentuk persentase. Persentase tersebut dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor tiap aspek}}{\text{Jumlah butir tiap aspek} \times \text{jumlah siswa} \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 134.

Selanjutnya data berbentuk angket yang diperoleh ditafsirkan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif. Tafsiran yang digunakan untuk data kualitatif terhadap data kuantitatif adalah sebagai berikut:

- 1) 80% - 100% = Baik
- 2) 40% - 79% = Cukup
- 3) 0% - 39% = Kurang⁵⁴

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah, mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan lain-lain.

Metode ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang latar belakang berdirinya SD Giripurno II, struktur organisasi, sarana prasarana, jumlah guru, jumlah siswa, dan lain-lain. Selain itu dokumentasi juga digunakan untuk mengetahui suasana kelas saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*.

Alat dokumentasi yang digunakan antara lain alat tulis untuk mencatat proses berlangsungnya wawancara.

5. Uji keabsahan data

Agar data dalam penelitian dikatakan valid, maka diperlukan uji keabsahan data. Pada penelitian ini dilakukan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hal. 224.

data dengan menggunakan berbagai sumber untuk keperluan pembandingan dengan tujuan meningkatkan kualitas penilaian. Trianggulasi juga dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan dan sumber data yang sudah ada.⁵⁵

Menurut Denzin (1978) membedakan empat macam trianggulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori⁵⁶. Penelitian ini menggunakan dua trianggulasi yaitu trianggulasi metode dan sumber. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, catatan harian, wawancara, dokumentasi dan *questioner*.

6. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif meliputi sikap siswa terhadap metode pembelajaran baru, aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar.

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Miles and Huberman yang meliputi tiga langkah, yaitu⁵⁷:

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RD*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 330.

⁵⁶ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remadja Rosdakarya, 2007), hal. 330

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RD*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 339-345.

- a. *Data Reduction* (Reduksi data) berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari pola dan temanya dan membuang yang tidak perlu.
- b. *Data Display* (penyajian data). Menurut Miles and Huberman, yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.
- c. *Concluding Drawing/ verivication*. Pengambilan kesimpulan adalah pengambilan intisari dalam bentuk kalimat.

Analisis data kuantitatif di sini digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing*. Adapun rumus yang digunakan adalah rumus uji ‘t’ untuk sampel besar yang saling berhubungan.

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

$$SE_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2} \text{ }^{58}$$

8. Rancangan PTK

Tujuan utama dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran secara praktis. Penelitian tindakan kelas harus dirancang sedemikian rupa sehingga tujuan utama dari penelitian tindakan kelas dapat dicapai secara optimal.

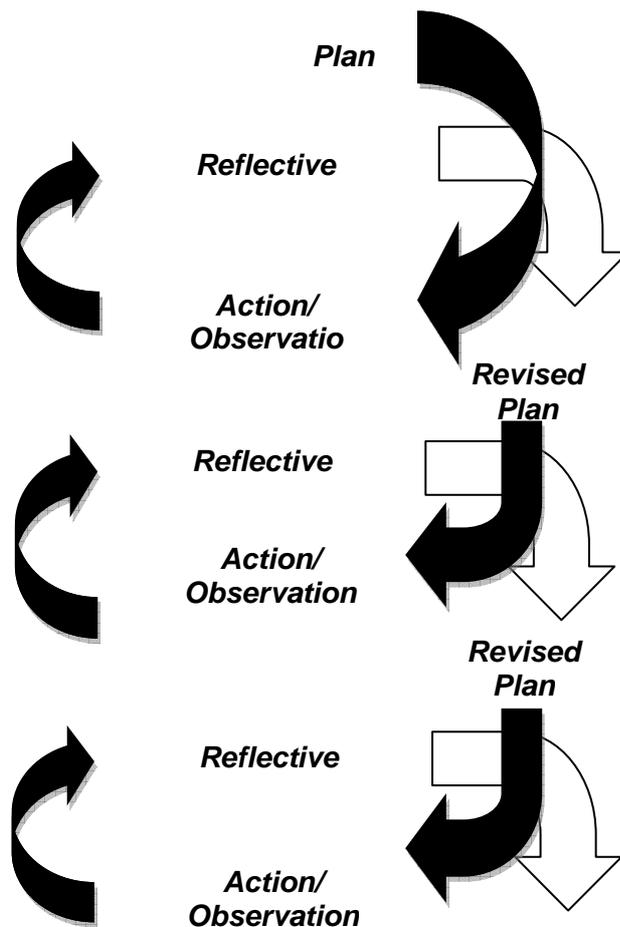
Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan terdiri dari tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

⁵⁸ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 321-322

Pertemuan pertama dan kedua digunakan untuk proses pembelajaran dengan metode *role playing*, sedangkan pada pertemuan ketiga digunakan untuk penugasan oleh guru.

a. Desain (model) Penelitian

Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Tahap-tahap tersebut membentuk spiral. Tindakan penelitian yang bersifat spiral itu dengan jelas digambarkan oleh Hopkins (1985) sebagai berikut:



Gambar I: Daur Pelaksanaan Tindakan Kelas Menurut Hopkins

b. Prosedur Penelitian

1) Menyusun rancangan tindakan (*planning*)

Penelitian ini bersifat kolaboratif, peneliti bersama guru bersama-sama merencanakan tindakan. Guru bertindak sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observator.

Rincian kegiatan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti bersama guru merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- b) Peneliti bersama guru membuat kesepakatan untuk menetapkan materi pokok.
- c) Menentukan hari dan tanggal penelitian.
- d) Mengembangkan skenario pembelajaran berupa RPP tentang materi yang akan diajarkan dengan metode *role playing*.
- e) Menyiapkan sumber data.
- f) Menyiapkan sarana dan media yang akan digunakan.
- g) Menyiapkan lembar observasi pembelajaran untuk setiap pembelajaran.
- h) Menyusun pedoman wawancara untuk mengetahui proses pembelajaran pendidikan agama Islam.
- i) Persiapan soal tes yang akan diberikan pada awal penelitian dan pada setiap siklus.

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini guru menerapkan tindakan yang mengacu pada rancangan yang telah disusun peneliti sebelumnya dan dikonsultasikan dengan guru pendidikan agama Islam. Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus.

Dalam tahap pelaksanaan tindakan, peran peneliti adalah: merancang teknik yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan, bekerja sama dengan guru dalam melaksanakan tindakan, peneliti berperan sebagai pendamping dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan pengarahan, motivasi dan stimulus, agar praktisi dapat melaksanakan perannyaberdasarkan rencana.⁵⁹

3) Analisis dan Refleksi tindakan

Guru dan peneliti mengadakan evaluasi dan mengidentifikasi masalah pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki, dan apa saja yang menjadi perhatian pada siklus I.

Perencanaan pada siklus II yaitu mempelajari hasil refleksi tindakan pada siklus I dan menggunakannya sebagai masukan pada siklus selanjutnya.

⁵⁹ *Ibid*, hal. 153.

7. Indikator Keberhasilan

Komponen yang menjadi indikator tercapainya peningkatan motivasi belajar siswa pada penelitian ini adalah:

- a. Meningkatnya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- b. Meningkatnya dorongan dan kebutuhan untuk belajar
- c. Meningkatnya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Meningkatnya penghargaan dalam belajar
- e. Meningkatnya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Meningkatnya situasi belajar yang kondusif

I. Sistematika Pembahasan

Susunan skripsi ini, terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah atau inti dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian tengah atau inti berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan. Dalam skripsi ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam empat bab. Pada tiap bab terdapat sub bab yang menjelaskan tentang pembahasan dari bab yang bersangkutan. Dengan demikian akan terbentuk satu sistem dalam penulisan, sehingga dalam penulisan nantinya akan nampak ada suatu sistem yang runtut antara satu dengan yang lainnya.

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB I skripsi ini berisi gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi tentang gambaran umum SD Giripurno II. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi, keadaan guru, program-program, keadaan peserta didik, dan sarana prasarana yang ada di SD Giripurno II. Gambaran tersebut dikemukakan terlebih dahulu sebelum membahas berbagai hal tentang peningkatan motivasi belajar dengan penerapan metode *role playing*.

Setelah membahas tentang gambaran umum lembaga, pada bab III berisi tentang pembahasan mengenai motivasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum diterapkan metode *role playing*, upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi, motivasi pembelajaran setelah diterapkan metode *role playing*, peningkatan motivasi setelah diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Giripurno II.

Dan pada bab terakhir dari bagian inti adalah bab IV. Bagian ini disebut bagian penutup yang berisi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Akhirnya, bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru PAI kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PAI sebelum menggunakan metode *role playing* termasuk dalam kategori sedang, Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 75,03 dari skor tertinggi 94 dan skor terendah 64.
2. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran selama tiga siklus dengan masing-masing siklus tiga kali pertemuan. Adapun penerapannya sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam pelaksanaan tindakan yang mencakup 3 langkah yaitu:
 - a. Tahap I, perencanaan yang mencakup tiga langkah yaitu, menentukan sasaran pendidikan, menentukan alokasi waktu, menyiapkan peralatan dan kostum.
 - b. Tahap II, Latihan dan pementasan, terdiri dari empat langkah yaitu cerita, memilih dan menetapkan pemeran, latihan dan pelaksanaan.
 - c. Tahap terakhir yaitu evaluasi.
3. Motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PAI setelah menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan, Hal ini

ditunjukkan dengan rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 80,50 siklus II sebesar 100,3 dan pada siklus III sebesar 116,50.

4. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, II dan III, motivasi belajar siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari rata-rata skor motivasi sebelum menggunakan metode *role playing* sebesar 75,03 menjadi 98,97 pada rata-rata setelah penggunaan metode *role playing*. Ini berarti penggunaan metode *role playing*, efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang.

B. Saran-saran

Sumbangan pemikiran untuk sekolah pada umumnya serta guru-guru pada khususnya terutama guru Pendidikan Agama Islam, Berikut ini dikemukakan beberapa saran:

1. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa hendaknya dilakukan secara kontinyu terlepas apakah motivasi belajar siswa memang terlihat rendah atau bahkan motivasi belajar siswa terlihat tinggi, sebab motivasi belajar siswa kerap kali mengalami pasang surut.
2. Dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa hendaknya dilakukan koordinasi antara para guru. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kontradiksi dalam pendekatan atau strategi yang ditempuh masing-masing guru.

3. Guru yang telah berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa hendaknya membagikan pengalamannya tersebut kepada guru lain. Sebaliknya juga menimba pengalaman guru lain dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa baik keberhasilan maupun kegagalannya.

C. Kalimat Penutup

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat, taufik dan hidayah Allah SWT, skripsi ini dapat penulis selesaikan. Penulis telah berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang sebaik-baiknya. Namun menyadari keterbatasan penulis, tentunya isi maupun pembagasan skripsi ini banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis terbuka dan menerima kritik serta saran yang membangun dari pembaca sekalian demi lebih sempurnanya skripsi ini.

Sebagai akhir dari penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan agar tulisan ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan Islam terutama di lingkungan sekolah. Sehingga benar-benar terbentuk generasi yang benar-benar mampu menyeimbangkan unsur-unsur kebutuhannya dan mampu mengaktifkan fungsi jiwa yang mana pada akhirnya kehidupan yang Islami betul-betul terbentuk.

Tidak ada kata lain yang dapat penulis ucapkan pada semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini selain ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia, Pengajaran Muhadatsah dengan Metode *Role Play* di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Walisongo Pontianak Kalimantan Barat, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2004.
- Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, Jakarta: Rineka cipta: 2006
- Aziz, Furkonul, Chaedar al-Wasilah, “ *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktek*”, Bandung: PT: Remaja Rosdakarya, 1996
- D Marimba, Ahmad, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Al-Ma’arif, 1987.
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Dimiyati dan Mudjiono, “*Belajar dan Pembelajarannya*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Dwi Saputro, Anip, “Pengaruh Metode Simulasi *Role Playing* terhadap Hasil Pembelajaran Biologi Kelas X di SMAN I Balong Ponorogo Th Ajaran 2006/2007”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.
- Husna, Minatul,”Upaya Guru Fikih dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di Mts N Wonokromo”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.
- [Http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran](http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran), Diakses pada hari Senin 11 Oktober 2010 Pukul 15.24 WIB
- [Http://lead.sabda.org/mengajar_dengan_permainan](http://lead.sabda.org/mengajar_dengan_permainan), Diakses pada hari Rabu 25 Agustus 2010 Pukul 11.30WIB
- [Http://pembelajaran.wordpress.com/2008/05/20/karakteristik-perkembangan-anak-usia-kelas-awal-sd-serta-pembelajaran-tematik-keuntungan-penggunaan](http://pembelajaran.wordpress.com/2008/05/20/karakteristik-perkembangan-anak-usia-kelas-awal-sd-serta-pembelajaran-tematik-keuntungan-penggunaan). Diakses pada hari Minggu 25 Juli 2010 Pukul 07.51WIB
- [Http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html](http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html).
Posted by Damajanti Kusuma Dewi at Wednesday, February 10.2010.
Diakses pada hari Senin 11 Oktober 2010 Pukul 15.58 WIB
- Ibnu Rusd, Abidin, *Pemikiran Al-Ghazali tentang Pendidikan*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 1998.

- Idris, Marno, *Strategi dan Metode Pengajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2009.
- Kurdi, Syuaeb dan Abdul Aziz, "*Model Pembelajaran Efektif di SD dan MI*", Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2006.
- Lutviana, Devi, "Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanan Kulon Blitar", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008.
- Maleong Lexi J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakaryaa, 2005.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam, mengefektifkan PAI di sekolah*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Muslich,,Masnur, "*Melaksanakan PTK itu mudah*", Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Peraturan pemerintah tentang *Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*
- Ramayulis, *Metodologi PAI*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2008.
- _____, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Prenada Media Grup, 2009
- Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Radja Grafindo, 2007.
- Shalih Baharits, Adnan Hasan, *Tanggung jawab Ayah terhadap Anak Laki-laki*, Jakarta: Bina Insani Press, 1996.
- Slameto, "*Belajar Mengajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*", Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Sobur Alek, "*Anak Masa Depan*", Bandung: Angkasa, 1991.
- Subana, M, "*Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*", Bandung: CV. Pustaka setia, 2005
- Sudjiono, Anas, "*Pengantar Statistik Pendidikan*", Jakarta: PT Raja Grafindopersada, 2006.
- _____, *Tehnik Evaluasi Pendidikan Suatu Pengantar*, Yogyakarta: UD Rama, 1986.
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan RD*", Bandung: Alfabeta, 2009.

- Sujana, Nana, ” *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*”, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Sutomo, “*Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*”, Surabaya: Usaha Nasional, 1993.
- Sutrisno, “Problematika Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Mata Pelajaran PAI di Sekolah”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol 1, No 1 (Mei-oktober, 2004).
- Syafi’ah, “Manfaat Aktivitas Bermain pada Anak Menurut Tinjauan Psikologi”, *Majalah Annida*, Desember 1997-Januari 1998.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Rosdakarya, 1995.
- Tedjasaputra Mayke S., *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2003.
- Umurohmi, Ulfah, “Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PAI di TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2004.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- _____, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, Bandung: PT Citra Umbara, 2006.
- User Usman, Moh, “*Menjadi Guru Profesional*”, Bandung: Rosdakarya, 2009.
- Yusuf LN, Syamsu *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Widawati, Diana, ”Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran PAI di SLTP Piri Banguntapan Bantul”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2004.
- Zuhairini, dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, Surabaya: Usaha Nasional, 1983.
- _____, *Metodik khusus Pendidikan Agama Islam Dilengkapi dengan Sistem Modul Dan Permainan Simulasi*, Usaha Nasional, 1983.

TABULASI DATA SIKLUS I

NO	Nama Responden	Skor untuk item no																														Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Amirudin	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	3	1	2	1	1	4	2	4	79
2	Dwi Hartati	2	2	4	4	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	2	4	1	4	4	2	2	2	4	2	4	2	1	2	1	4	87
3	Eko Andi Yanto	4	3	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	1	1	4	1	2	100
4	Hartini	1	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	3	1	2	2	2	2	64
5	Sutaryanti	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	4	89
6	Dwi Lisnawati	2	2	1	4	3	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	4	2	2	4	3	1	1	1	3	1	3	84
7	Eko Wibowo	2	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	1	2	2	4	91
8	Khoirul	2	2	3	4	2	3	2	4	3	4	2	2	4	2	4	2	3	3	2	2	2	3	4	2	2	1	1	3	1	3	77
9	Masrurroh	2	2	2	4	2	2	2	4	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	3	2	2	69
10	Mistakhul Haris	2	2	4	4	2	3	2	4	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	2	3	2	3	4	2	1	1	1	4	1	4	83
11	Maskural Falaki	2	2	2	4	2	2	3	2	3	1	3	2	2	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	71
12	Rudi Krisdiyanto	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	4	85
13	Sasa Wulandari	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	1	4	3	4	3	2	4	2	2	3	2	4	3	3	1	1	4	2	3	87
14	Tri Sulistiyo	2	2	1	3	3	4	3	4	4	3	3	1	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	1	1	4	1	3	84
15	Wahyanti	3	2	2	4	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	77
16	Armadi	2	2	3	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	1	3	2	3	74
17	Aris Alfiyanto	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	1	1	3	1	2	66
18	Agus Triyanto	2	3	2	4	3	2	3	4	3	4	3	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	3	2	1	2	2	2	79
19	Aminatussanifah	2	2	3	4	2	3	2	3	4	4	4	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	4	73
20	Didik Prasetyo	2	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	1	2	2	4	4	3	3	2	3	2	2	3	2	4	1	1	2	2	4	84
21	Fidia Dwi Saputri	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	68
22	Inandar Pradika Cahya	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	1	1	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4	83
23	Lia Ardiyanti	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	1	2	2	3	78
24	Refi Fauzul Muna	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	2	1	4	2	4	98
25	Septiana Arum Wusanti	2	2	3	4	2	3	2	4	4	4	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	74
26	Suharti	2	1	4	4	2	4	2	4	4	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	70
27	Umi solikhah	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	1	2	2	4	77
28	Wasingatul Maghfiroh	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	4	3	4	1	1	4	1	4	95
29	Wasiyah	2	2	3	4	3	3	2	4	3	4	4	1	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	4	4	3	1	2	4	2	4	92
30	Feri Suyitno Wijaya	1	1	4	4	2	4	2	4	2	4	4	1	2	2	4	3	2	4	1	2	2	2	4	2	2	2	1	4	1	4	77

TABULASI DATA SIKLUS II

NO	Nama Responden	Skor untuk item no																												Skor Total				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30		
1	Amirudin	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	3	2	2	4	3	4	103		
2	Dwi Hartati	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	4	102		
3	Eko Andi Yanto	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	3	110		
4	Hartini	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	93		
5	Sutaryanti	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	104		
6	Dwi Lisnawati	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	2	2	2	4	2	3	100		
7	Eko Wibowo	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	105		
8	Khoirul	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	2	4	101		
9	Masrurroh	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	96		
10	Mistakul Haris	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	2	4	2	4	102		
11	Maskural Falaki	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	99		
12	Rudi Krisdiyanto	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	107		
13	Sasa Wulandari	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2	2	4	3	4	107		
14	Tri Sulistiyo	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	2	4	106		
15	Wahyanti	3	2	2	4	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	77		
16	Armadi	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	2	4	3	4	77		
17	Aris Alfiyanto	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	4	2	3	96		
18	Agus Triyanto	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	105		
19	Aminatussanifah	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	98	
20	Didik Prasetyo	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	2	2	3	3	4	103
21	Fidia Dwi Saputri	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	96	
22	Inandar Pradika Cahya	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	101	
23	Lia Ardiyanti	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	103		
24	Refi Fauzul Muna	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	109		
25	Septiana Arum Wusanti	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	100		
26	Suharti	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	94		
27	Umi solikhah	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	3	4	104		
28	Wasingatul Maghfiroh	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	2	4	2	4	107		
29	Wasiyah	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	108		
30	Feri Suyitno Wijaya	2	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	4	96		

TABULASI DATA SIKLUS III

NO	Nama Responden	Skor untuk item no																														Skor Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Amirudin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	117	
2	Dwi Hartati	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	116	
3	Eko Andi Yanto	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	116	
4	Hartini	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	116	
5	Sutaryanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	118	
6	Dwi Lisnawati	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	113
7	Eko Wibowo	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119	
8	Khoirul	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	117	
9	Masruroh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	118	
10	Mistakul Haris	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	116	
11	Maskural Falaki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	118	
12	Rudi Krisdiyanto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119	
13	Sasa Wulandari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	117	
14	Tri Sulistiyo	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	115	
15	Wahyanti	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	2	4	103	
16	Armadi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	118	
17	Aris Alfiyanto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	115	
18	Agus Triyanto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	118	
19	Aminatussanifah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	117	
20	Didik Prasetyo	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	117	
21	Fidia Dwi Saputri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119	
22	Inandar Pradika Cahya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118	
23	Lia Ardiyanti	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	118	
24	Refi Fauzul Muna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	117	
25	Septiana Arum Wusanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119	
26	Suharti	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	115	
27	Umi solikhah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	118	
28	Wasingatul Maghfiroh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	116	
29	Wasiyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	118	
30	Feri Suyitno Wijaya	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	114		

SKOR TOTAL MOTIVASI BELAJAR SISWA

No	Nama Responden	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Amirudin	79	103	117
2	Dwi Hartati	87	102	116
3	Eko Andi Yanto	100	110	116
4	Hartini	64	93	116
5	Sutaryanti	89	104	118
6	Dwi Lisnawati	84	100	113
7	Eko Wibowo	91	105	119
8	Khoirul	77	101	117
9	Masruroh	69	96	118
10	Mistakhul Haris	83	102	116
11	Maskural Falaki	71	99	118
12	Rudi Krisdiyanto	85	107	119
13	Sasa Wulandari	87	107	117
14	Tri Sulistiyo	84	106	115
15	Wahyanti	77	77	103
16	Armadi	74	77	118
17	Aris Alfiyanto	66	96	115
18	Agus Triyanto	79	105	118
19	Aminatussanifah	73	98	117
20	Didik Prasetyo	84	103	117
21	Fidia Dwi Saputri	68	96	119
22	Inandar P Cahya	83	101	118
23	Lia Ardiyanti	78	103	118
24	Refi Fauzul Muna	98	109	117
25	Septiana A. Wusanti	74	100	119
26	Suharti	70	94	115
27	Umi Solikhah	77	104	118
28	Wasingatul Maghfiroh	95	107	116
29	Wasiyah	92	108	118
30	Feri Sutrisno W	77	96	114
Rata-rata		80,5	100,3	116,5

Analisis Siklus I dengan T-Test

X_2	f	$f \cdot X_2$	x	x^2	$f \cdot x^2$
64	1	64	-16,50	272,25	272,25
66	1	66	-14,50	210,25	210,25
68	1	68	-12,50	156,25	156,25
69	1	69	-11,50	132,25	132,25
70	1	70	-10,50	110,25	110,25
71	1	71	-9,50	90,25	90,25
73	1	73	-7,50	56,25	56,25
74	2	148	-6,50	42,25	84,50
77	4	308	-3,50	12,25	49,00
78	1	78	-2,50	6,25	6,25
79	2	158	-1,50	2,25	4,50
83	2	166	2,50	6,25	12,50
84	3	252	3,50	12,25	36,75
85	1	85	4,50	20,25	20,25
87	2	174	6,50	42,25	84,50
89	1	89	8,50	72,25	72,25
91	1	91	10,50	110,25	110,25
92	1	92	11,50	132,25	132,25
95	1	95	14,50	210,25	210,25
98	1	98	17,50	306,25	306,25
100	1	100	19,50	380,25	380,25
	$f = 30$	2.415			2537,50

a.
$$M_2 = \frac{\sum f \cdot X_2}{N} = \frac{2415}{30} = 80,5$$

b.
$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2537,50}{30}} = \sqrt{78,58} = 8,86$$

$$c. SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N-1}} = \frac{8,86}{\sqrt{30-1}} = \frac{8,86}{5,38} = 1,65$$

$$d. SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2} = \sqrt{1,75^2 + 1,65^2} = \sqrt{3,06 + 2,72} \\ = \sqrt{5,78} = 2,40$$

$$e. t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}} = \frac{75,03 - 80,5}{2,40} = \frac{5,02}{2,4} = 2,09$$

Analisis Tes Siklus II dg Uji T- Test

X_3	f	$f \cdot X_3$	x	x^2	$f \cdot x^2$
77	2	154	-23,30	542,89	1.085,78
93	1	93	-7,30	53,29	53,29
94	1	94	-6,30	39,69	39,69
96	4	384	-4,30	18,49	73,96
98	1	98	-2,30	5,29	5,29
99	1	99	-1,30	1,69	1,69
100	2	200	-0,30	0,09	0,18
101	2	202	0,70	0,49	0,98
102	2	204	1,70	2,89	5,78
103	3	309	2,70	7,29	21,87
104	2	208	3,70	13,69	27,38
105	2	210	4,70	22,09	44,18
106	1	106	5,70	32,49	32,49
107	3	321	6,70	44,89	134,67
108	1	108	7,70	52,29	52,29
109	1	109	8,70	75,69	75,69
110	1	110	9,70	94,09	94,09
	30	3009			1749,30

a. $M_3 = \frac{\sum f \cdot X_3}{N} = \frac{3009}{30} = 100,3$

b. $SD_3 = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1749,30}{30}} = \sqrt{58,31} = 7,64$

c. $SE_{M_3} = \frac{SD_3}{\sqrt{N-1}} = \frac{7,64}{\sqrt{29}} = \frac{7,64}{5,38} = 1,42$

d. $SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2} = \sqrt{1,75^2 + 1,42^2} = \sqrt{3,06 + 2,01}$
 $= \sqrt{5,07} = 2,25$

e. $t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}} = \frac{75,03 - 100,30}{2,25} = \frac{25,27}{2,25} = 11,23$

Analisis siklus III dengan T-test

X_4	f	$f \cdot X_4$	x	x^2	$f \cdot x^2$
103	1	103	-13,5	182,25	182,25
113	1	113	-3,5	12,25	12,25
114	1	114	-2,5	6,25	6,25
115	3	345	-1,5	2,25	6,75
116	5	580	-0,5	0,25	1,25
117	6	702	0,5	0,25	1,50
118	9	1062	1,5	2,25	20,25
119	4	476	2,5	6,25	25,00
	30	3.495			255,500

$$a. X_4 = \frac{f \cdot X_4}{N} = \frac{3495}{30} = 116,5$$

$$b. SD_4 = \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{N}} = \sqrt{\frac{255,500}{30}} = \sqrt{8,517} = 2,93$$

$$c. SE_{M_4} = \frac{SD_4}{\sqrt{N-1}} = \frac{2,93}{\sqrt{29}} = \frac{2,93}{5,38} = 0,54$$

$$d. SE_{M_1-M_4} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_3}^2} = \sqrt{1,75^2 + 0,54^2} = \sqrt{3,06 + 0,29} \\ = \sqrt{3,35} = 1,83$$

$$e. t_o = \frac{M_1 - M_4}{SE_{M_1-M_4}} = \frac{75,03 - 116,5}{1,83} = \frac{41,47}{1,83} = 22,66$$

Analisis Tes Gabungan dengan Uji T- Test

X_2	f	$f.X_2$	x	x^2	$f.x^2$
85,67	1	85,67	-13,30	176,89	176,89
89,67	1	89,67	-9,30	86,49	86,49
91,00	1	91,00	-7,97	63,52	63,52
92,33	1	92,33	-6,64	44,09	44,09
93,00	1	93,00	-5,97	35,64	35,64
94,33	2	188,66	-4,64	21,52	43,04
95,67	1	95,67	-3,30	10,89	10,89
96,00	2	192,00	-2,97	8,82	17,64
97,67	1	97,67	-1,3	1,69	1,69
98,33	1	98,33	0,02	0,04	0,04
99,00	1	99,00	0,03	0,09	0,09
99,67	4	398,68	0,70	0,49	1,96
100,67	2	201,34	1,70	2,89	5,78
101,33	1	101,33	2,36	5,57	5,57
101,67	2	203,34	2,70	7,29	14,58
103,67	3	311,01	4,70	22,09	66,27
105,00	1	105,00	6,03	36,36	36,36
105,33	1	105,33	6,36	40,45	40,45
106,00	2	212,00	7,03	53,29	106,58
108,00	1	108,00	9,03	81,54	81,54
	30	2.969,03	-		959,89

X_2 adalah gabungan/rata-rata dari skor ketiga siklus)

$$a. M_2 = \frac{\sum f.X_2}{N} = \frac{2969,03}{30} = 98,97$$

$$b. SD_2 = \sqrt{\frac{\sum f.x^2}{N}} = \sqrt{\frac{959,89}{30}} = \sqrt{31,99} = 5,65$$

$$c. SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N-1}} = \frac{5,65}{\sqrt{29}} = \frac{5,65}{5,38} = 1,05$$

$$d. SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2} = \sqrt{1,75^2 + 1,05^2} = \sqrt{3,06 + 1,10}$$

$$= \sqrt{4,16} = 2,04$$

$$e. t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}} = \frac{75,03 - 98,97}{2,04} = \frac{23,94}{2,04} = 11,73$$

Profil Sekolah Dasar Giripurno II

Secara umum profil Sekolah Dasar Giripurno II adalah sebagai berikut:

1. Nama : SD Giripurno II
2. Prop : Jawa Tengah
3. Otonomi Daerah : Magelang
4. Kecamatan : Borobudur
5. Desa : Giripurno
6. Jln/ No : -
7. Kode Pos : 56553
8. Telp : -
9. Fax : -
10. Daerah : Pedesaan
11. Status Sekolah : Negeri
12. Akreditasi : A
13. Tahun berdiri : 1980
14. Tahun penegrian : 1985
15. KBM : Pagi
16. Bangunan sekolah : Milik sendiri
17. Lokasi sekolah : Sedang
18. Jumlah keanggotaan : 12 orang
19. Organisasi penyelenggara : Pemerintah

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

A. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan kepala sekolah, guru PAI, siswa kelas V SD Giripurno II Borobudur, Magelang.

1. Kepala Sekolah

- a. Bagaimana kurikulum di SD Giripurno II Borobudur Magelang?
- b. Apakah kurikulum yang digunakan sudah berjalan dengan baik?
- c. Apakah sarana dan prasarana yang ada sudah menunjang proses pembelajaran?
- d. Bagaimana keadaan siswa SD Giripurno II Borobudur Magelang?
- e. Bagaimana keadaan guru SD Giripurno II Borobudur Magelang?
- f. Bagaimana tanggapan bapak tentang metode pembelajaran PAI di kelas V SD Giripurno II?

2. Guru PAI

- a. Bagaimana konsep pembelajaran PAI di kelas V SD Giripurno II Borobudur Magelang?
- b. Metode apa saja yang digunakan dalam pembelajaran?
- c. Apakah metode tersebut dapat menunjang proses pembelajaran?
- d. Bagaimana keadaan siswa dalam proses pembelajaran ketika diterapkan metode *role playing*?
- e. Bagaimana tanggapan anda tentang metode *role playing*?
- f. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa?
- g. Apa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*?
- h. Apakah dengan metode *role playing* materi lebih mudah disampaikan?

3. Siswa kelas V SD Giripurno II

- a. Bagaimana pendapat anda tentang metode *role playing*?

- b. Apakah pembelajaran PAI dengan metode *role playing* lebih kondusif dan menyenangkan?
- c. Apakah pembelajaran dengan metode *role playing*, sudah sesuai dengan apa yang anda inginkan?
- d. Apakah dengan metode *role playing* anda lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran?
- e. Apa yang anda rasakan ketika mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*?

B. Pedoman Dokumentasi

- 1. Sejarah dan latar belakang berdiri SD Giripurno II
- 2. Struktur organisasi SD Giripurno II
- 3. Visi dan Misi SD Giripurno II
- 4. Latar belakang pendidikan guru dan karyawan SD Giripurno II
- 5. Keadaan siswa SD Giripurno II
- 6. Keadaan sarana dan prasarana SD Giripurno II

C. Pedoman Observasi

- 1. Keadaan dan letak geografis SD Giripurno II
- 2. Keadaan sarana dan prasarana pembelajaran SD Giripurno II
- 3. Suasana lingkungan SD Giripurno II
- 4. Proses pembelajaran SD Giripurno II
- 5. Keadaan sarana dan prasarana SD Giripurno II

Angket PTK untuk Mata Pelajaran PAI

Nama :

Petunjuk Pengisian:

1. Tulis nama sebelum menjawab pertanyaan
2. Bacalah pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab
3. Isilah dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan yang sesuai dengan keadaan anda
4. Jawablah dengan jujur tanpa terpengaruh teman anda

ANGKET VARIABEL MOTIVASI BELAJAR SISWA:

MB 01

1. Sebelum berangkat sekolah saya pelajari dulu materi yang akan disampaikan guru
 1. Tidak Pernah
 2. Kadang-kadang
 3. Sering
 4. Selalu
2. Saya bangun pagi sekali untuk belajar
 1. Tidak Pernah
 2. Kadang-kadang
 3. Sering
 4. Selalu
3. Saya mencatat pelajaran dengan lengkap
 1. Tidak Pernah
 2. Kadang-kadang
 3. Sering
 4. Selalu
4. Saya mengerjakan tugas yang guru berikan
 1. Tidak Pernah
 2. Kadang-kadang
 3. Sering
 4. Selalu
5. Saya belajar tiap hari walaupun paginya tidak ada ulangan
 1. Tidak Pernah
 2. Kadang-kadang
 3. Sering
 4. Selalu

MB 02

6. Saya membaca buku- buku yang berkaitan dengan pelajaran
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |
7. Setiap ada waktu luang saya membaca buku pelajaran
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |
8. Saya belajar giat agar mendapat nilai baik
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |
9. Saya tidak ingin nilai saya dibawah teman-teman
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |
10. Saya berusaha menjadi juara kelas
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

MB 03

11. Saya terdorong lebih berprestasi dibanding teman-teman
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |
12. Saya bermain dengan teman yang berprestasi agar lebih terdorong untuk berprestasi juga
- | | |
|-----------|-------------------|
| 1. Selalu | 3. Kadang- kadang |
| 2. Sering | 4. Tidak pernah |
13. Saya mengerjakan sendiri Pekerjaan Rumah yang guru berikan
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |
14. Saya mengerjakan sendiri soal ulangan
- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

15. Saya datang tepat waktu di kelas saat pelajaran agama

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

MB 04

16. Saya akan belajar lebih giat ketika tahu akan ada ulangan

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

17. Saya belajar karena disuruh orang tua

- | | |
|-----------|-------------------|
| 1. Selalu | 3. Kadang- kadang |
| 2. Sering | 4. Tidak pernah |

18. Selain dari guru saya juga belajar dari buku paket

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

19. Saya belajar bersama teman-teman di rumah

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

20. Saya bertanya pada guru jika belum jelas

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

MB 05

21. Saya menjawab pertanyaan yang guru berikan

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

22. Saya bertanya kepada teman yang lebih pandai jika belum jelas

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

23. Saya memperhatikan penjelasan guru

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

24. Saya tidak ramai di kelas

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

25. Saya tidak mengganggu teman-teman yang sedang belajar

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

MB 06

26. Saya cepat bosan dengan pelajaran

- | | |
|-----------|-------------------|
| 1. Selalu | 3. Kadang- kadang |
| 2. Sering | 4. Tidak pernah |

27. Saya mengantuk ketika guru menerangkan

- | | |
|-----------|-------------------|
| 1. Selalu | 3. Kadang- kadang |
| 2. Sering | 4. Tidak pernah |

28. Saya mengerti apa yang guru sampaikan

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

29. Saya memandang keluar kelas ketika guru menerangkan

- | | |
|-----------|-------------------|
| 1. Selalu | 3. Kadang- kadang |
| 2. Sering | 4. Tidak pernah |

30. Saya bisa belajar dengan baik ketika kelas tenang

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Tidak Pernah | 3. Sering |
| 2. Kadang-kadang | 4. Selalu |

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Uswatun Hasanah

Tempat/ tanggal lahir : Magelang/ 19 Maret 1989

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat asal : Miriombo Kulon 01/07, Giripurno, Borobudur,
Magelang, Jawa Tengah 56553

Alamat di Yogyakarta : Jalan Bimokurdo No 27 Sopen Yogyakarta

Nama ayah : Kasiman

Pekerjaan : PNS

Nama Ibu : Mulyati

Pekerjaan : Petani

Alamat orang tua : Miriombo Kulon 01/07, Giripurno, Borobudur,
Magelang, Jawa Tengah 56553

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan :

- a. SD Giripurno II lulus tahun 2000
- b. SLTPN I Samigaluh lulus tahun 2003
- c. SMAN I Sentolo lulus tahun 2006
- d. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2006 sampai sekarang