

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN QUR'AN HADIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS X MIPA 2 MAN 1 KOTA
SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

***IMPROVING MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT
OF THE QUR'ANIC SUBJECTS OF HADITH THROUGH ROLE
PLAYING LEARNING MODELS IN CLASS X MIPA 2 MAN 1
STUDENTS OF SEMARANG CITY ACADEMIC YEAR 2018/2019***

Dr. Kadarusman, M.Ag

Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam Surakarta

Email: kadar_izzuddin@yahoo.com

ABSTRACT

Entering the ASEAN Economic Community (AEC) and the challenges of 21st century education with paradigm 4.0, learning the Qur'anic Hadith as an indigenous legacy that characterizes Islamic education is required to adapt to the current or contextual paradigm. This study aims to increase motivation and learning outcomes through learning models Role Playing on learning the Qur'an Hadith on the subject of the hadith elements of Class X MIPA 2 MAN 1 Semarang City Academic Year 2018/2019.

Referring to the first cycle and the second cycle can be concluded that the first, role playing learning models can increase student motivation on the subject of hadith elements. The increase in the excellent category was 733% from 3 students (8%) to 25 students (66%), the good category increased by 60% from 5 students (13%) to 8 students (21%). Accumulation of 87% completeness has exceeded the performance indicators set at 80% or exceeded 7%. Second, role playing learning models are very effective in improving student learning outcomes. If in the pre cycle only 2 students (5%) were very good then in cycle one and two it increased to 25 students (68%) or increased by 1150%, and also the good category from 5 students (13%) to 11 students (30 %) or increase by 120%. Therefore, the cumulative achievement of learning outcomes of 98% has exceeded the performance indicators set at 80%.

Keywords: *Role Playing Learning, effective learning, learning motivation.*

ABSTRAK

Memasuki Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau *ASEAN Economic Community* (AEC) dan tantangan pendidikan abad-21 dengan paradigma 4.0, pembelajaran Qur'an Hadis sebagai warisan *indegenious* yang menjadi ciri khas pendidikan Islam dituntut untuk beradaptasi dengan paradigma kekinian atau kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Qur'an Hadis pada pokok bahasan unsur-unsur hadis kelas X MIPA 2 MAN I Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019.

Mengacu kepada siklus pertama dan siklus kedua dapat diambil kesimpulan bahwa *pertama*, model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan unsur-unsur hadis. Peningkatan pada kategori sangat baik sebanyak 733% dari 3 siswa (8%) menjadi 25 siswa (66%), kategori baik meningkat 60% dari 5 siswa (13%) menjadi 8 siswa (21%). Akumulasi angka ketuntasan sebesar 87% telah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan 80% atau melebihi 7%. *Kedua*, model pembelajaran *role playing* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Jika pada pra siklus hanya 2 siswa (5%) yang sangat baik maka pada siklus satu dan dua meningkat menjadi 25 siswa (68%) atau meningkat sebanyak 1150%, dan juga kategori baik dari 5 siswa (13%) menjadi 11 siswa (30%) atau meningkat 120%. Oleh karena itu, capaian akumulatif capaian hasil belajar sebanyak 98% telah melampaui indikator kinerja yang dipatok di angka 80%.

Kata Kunci: Pembelajaran *Role Playing*, Pembelajaran Efektif, Motivasi Belajar.

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Mata pelajaran Qur'an Hadis merupakan salah satu dari sejumlah mata pelajaran khusus keagamaan dalam pendidikan Islam. Pendidikan agama (madrasah dan pesantren) adalah bagian integral dari pendidikan nasional sebagai satu kesatuan, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB II pasal 3 tentang Dasar, fungsi dan tujuan.¹

Di sisi yang lain, pendidikan Islam juga merupakan warisan peradaban Islam yang diwariskan secara *indegenius*. Dengan demikian, pendidikan Islam memiliki arti penting, *pertama*, sebagai pendidikan keagamaan. *Kedua*, memiliki

muatan pendidikan agama Islam dalam kurikulum nasional. *Ketiga*, merupakan ciri khas dari lembaga pendidikan dibawah naungan Kemenag dalam bentuk madrasah.²

Dalam konteks Indonesia modern, Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau *ASEAN Economic Community* (AEC) sebagai perpanjangan dari berbagai pertemuan rutin para pemimpin Negara ASEAN, dalam menjaga dan penguatan *ASEAN Community* menjadi kesepakatan yang tidak bisa ditolak. Konsep dasar dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2016 dalam sektor kerjasama terdiri dari tiga (3) poin utama, yaitu: politik, ekonomi, dan sosial budaya.³

1 Kemendikbud, *Kumpulan Permen dan Permendikbud tentang Implementasi Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas*, (Jakarta : Kemendikbud, 2014), p. 4

2 Husni Rahim, *Arah Baru Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 2001), p. 11

3 Usman Abu Bakar, "Pesantren (Dari Dulu) Siap Untuk ASEAN Economic Community (Aec) 2016 (Studi Adaptasi Nilai

Don Tapscott mengatakan, “yang pasti, anak-anak yang tidak memiliki akses ke media baru ini akan terlambat pertumbuhannya”. Masyarakat abad 21 -menurut Tapscott, harus memfasilitasi anak-anak mereka dengan alat-alat teknologi yang mereka butuhkan, dan mereka akan menjadi sumber petunjuk satu-satunya tentang cara membuat sekolah yang relevan dan efektif.⁴

Ketiga kondisi tersebut di atas memberi gambaran kepada pendidikan Islam (madrasah dan pesantren) untuk mengembangkan visi madrasah yang berkualitas, berkarakter dan mandiri sehingga memiliki daya saing yang tinggi.⁵ Tuntutan ini secara langsung akan berpengaruh kepada inti dari manajemen madrasah yaitu proses pembelajaran di kelas yang terdiri dari unsur tenaga pendidik atau guru, peserta didik dan sumber belajar.

Guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam mengelola semua sumber daya kelas dan manajemen pembelajaran. Model pengembangan guru yang strategis adalah melalui pengembangan watak guru, yaitu “watak guru yang paripurna”.⁶ Watak guru yang paripurna sebagai wujud dari profesionalismenya⁷ menuntut keberadaan guru bukan saja sebagai pribadi yang berakhlak atau fasilitator pembelajaran di kelas atau seorang administrator hasil belajar tetapi juga dituntut untuk menjadi peneliti atas persoalan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Qur'an Hadis di kelas X MA Negeri 1 Kota Semarang pada tahun pelajaran 2018-2019 -berdasarkan hasil survey awal- menunjukkan adanya motivasi rendah pada siswa dalam belajar Qur'an Hadis khususnya pada pokok bahasan unsur-unsur hadis. Hasil diskusi terbatas dan wawancara menunjukkan bahwa dari jumlah siswa 38 siswa, 8 siswa atau 21% merasa mudah belajar hadis sehingga memiliki semangat dan rasa senang yang tinggi, sementara 30 siswa atau 79% merasa tidak senang, membosankan dan tidak bersemangat sehingga mereka tergolong memiliki motivasi rendah. Beberapa alasan kenapa mereka menganggap pelajaran hadis itu sulit, yaitu *pertama*, karena banyak bertemu dengan tulisan arab, *kedua*, karena banyak bertemu dengan istilah-istilah yang asing, *ketiga*, karena banyak istilah asing menyebabkan kesulitan untuk memahami antara satu istilah dengan istilah lain.⁸ *Kedua*, rendahnya motivasi dan persepsi belajar diperjelas dengan hasil pretest; 7 siswa atau 18% dari total siswa yang memiliki nilai sama/ atau lebih tinggi dibandingkan KKM, sementara 31 siswa atau 82% di antaranya memiliki nilai di bawah KKM.⁹

Kondisi di atas menegaskan adanya hambatan belajar pada siswa baik dipengaruhi oleh rendahnya motivasi dan persepsi belajar hadis itu sulit serta metode pembelajaran yang tidak mampu mengeluarkan siswa dari kondisi tersebut. Kerangka teori tentang hambatan belajar memberikan keyakinan bahwa tindakan dan model pembelajaran yang berbeda dapat memberikan hasil yang berbeda. Prosedur awal yang perlu diidentifikasi adalah *core problem*

Pesantran Menjadi Asrama Mahasiswa”, Jurnal Ilmiah Pesantren, Vol. 3 No 1, Januari 2017, p. 301

4 Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution*, (Bandung : Penerbit Kaifa, 2000), p. 92-93

5 Lihat, Rahim, *ibid.*, p. 129

6 Ali Mudlofir, *Pendidik Profesional ; Konsep, Strategi dan Aplikasinya dalam Peningkatan Mutu Pendidik di Indonesia*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2014), p. 123

7 Profesional adalah suatu pekerjaan tertentu yang menuntut persyaratan khusus dan istimewa sehingga meyakinkan dan memperoleh kepercayaan pihak yang memerlukannya. Lihat, Mudlofir, *ibid.*, p. 3

8 Hasil diskusi tertutup dan wawancara pada siswa kelas MIPA 2 MAN 1 Kota Semarang tanggal 19 Februari 2019.

9 Lihat data hasil pre-tes pelajaran Qurdis pokok bahasan unsur-unsur hadis pada bab 4 tentang hasil penelitian.

atau problem utama yang menyebabkan hambatan belajar. Dengan memahami problem utama, dapat dirancang model pembelajaran¹⁰ yang dapat mengembalikan motivasi peserta didik sehingga menemukan kembali model belajar Qur'an Hadis yang tentu berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya.

Dalam teori pengajaran efektif terdapat tiga model pemikiran, yaitu *pertama*, analisis level permukaan yang menitikberatkan pada maksimalisasi waktu belajar efektif. *Kedua*, analisis level psikologis dengan memaksimalkan konsep-konsep, prinsip dan proses psikologis seperti rasa empati, perhatian, dan motivasi. *Ketiga*, analisis level pedagogis (keterampilan mengajar) yang menitikberatkan pada tindakan kelas melalui perancangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih metode *Role Playing Model* dalam mengembalikan motivasi belajar siswa kelas X MANegeri I Kota Semarang. Metode ini dipilih karena, *pertama*, objek materil belajar hadis adalah sanad dan matan merupakan praktek yang hidup (*living tradition*) Rasulullah SAW. *Kedua*, pembelajaran pada siswa kelas X yang memiliki umur 16/17 tahun membutuhkan proses abstraksi untuk merangsang logika siswa. *Ketiga*, belajar sambil mempraktekkan akan jauh lebih efektif dibandingkan dengan mendengar dan membaca saja.¹²

10 Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran. Lihat, Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), p. 149

11 Chris Kyriacau, *Effective Teaching : Theory and Practice*, (Ujungpandang : Penerbit Nusa Media, 2012), p. 32

12 Vernon dalam Quantum Teaching menyatakan keberhasilan belajar 10 % dari membaca, 20 % dari mendengar, 30 % dari melihat, 50 % dari melihat dan mendengar, 70 % dari yang dikatakan (komunikasi) dan 90 % dari yang dikatakan dan dipraktekkan, Gordon, *ibid.*, p. 100

B. LANDASAN TEORI

1. Konsep Dasar Model Pembelajaran *Role Playing*

Istilah model memiliki makna ganda, yaitu teladan, tiruan, bentuk, pola dan rancangan. Menurut Briggs, model dapat diartikan sebagai seperangkat prosedur secara berurutan untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran, atau suatu cara untuk membawa siswa memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berfikir mengekspresikan diri mereka sendiri sehingga dalam jangka panjang dapat meningkatkan kapabilitas mereka untuk belajar lebih mudah dan efektif.¹³

Pengertian klasik tentang pembelajaran adalah menciptakan lingkungan-lingkungan untuk mempermudah pembelajaran. Adapun model pembelajaran adalah cara membangun asuhan dan menstimulasi ekosistem di mana di dalamnya para siswa belajar dengan berinteraksi dengan komponen-komponennya. Berbagai model menarik para siswa ke dalam tipe-tipe konten tertentu (pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan) dan meningkatkan kompetensinya agar tumbuh dalam tataran kepribadian, sosial dan akademis. Model pembelajaran pada hakekatnya untuk (1) membantu para siswa mempelajari bagaimana untuk belajar. (2) membantu para siswa bertanggung jawab untuk pembelajaran dan memisahkannya. (3) membantu para siswa meraih pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman diri yang baru.¹⁴

Menurut Sagala, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam

13 L. J. Briggs, "The Theoretical and Conceptual Moral dalam Menghadapi Tantangan Zaman", *Makalah Seminar Nasional Dies Natalis ke-47 UNY*, (Yogyakarta : UNY, 19 September 2002), p. 23.

14 Bruce Joyce, *Models of Teaching*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2016), p. 6-10

mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar.¹⁵ Supriyono menyatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas. Menurut Arends (1999) ada empat ciri model pembelajaran, yaitu (1) rasional teoritis yang bersifat logis yang bersumber dari rancangan, (2) dasar pemikiran tentang tugas pembelajaran yang hendak dicapai dan bagaimana siswa belajar untuk mencapai tujuan tersebut, (3) aktivitas guru yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan, (4) lingkungan belajar diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

Model pembelajaran *Role Playing* pada level yang paling sederhana berhubungan dengan masalah melalui tindakan, suatu masalah digambarkan, diambil tindakan, dan dibahas. Sebagian siswa adalah para pemain peran, dan yang lainnya adalah pengamat. Seseorang menempatkan dirinya sendiri pada posisi orang lain yang juga bermain peran.

Dalam bermain peran, siswa mengeksplorasi masalah hubungan manusia dengan mengambil tindakan pada situasi masalah dan kemudian membahas permainan peran. Bersama-sama, siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Bermain peran sebagai model pengajaran berakar pada dimensi pendidikan pribadi dan sosial. Bermain peran

berusaha untuk membantu individu menemukan makna personal dalam dunia sosial mereka dan memecahkan dilema personal dengan bantuan kelompok sosial.¹⁷

Inti dari bermain peran adalah keterlibatan semua siswa sebagai peserta dan pengamat dalam situasi masalah dalam peran yang sebenarnya dan keinginan untuk memecahkan dan memahami nilai-nilai yang muncul dalam keterlibatan bermain peran. Proses bermain peran memberikan sampel kehidupan perilaku manusia yang berperan sebagai sarana bagi siswa untuk mengeksplorasi mengenai karakteristik pembelajaran peserta didik. Model bermain dalam pembelajaran dapat merangsang peningkatan sistem emosional dan kognitif. Secara implisit, bermain peran mendukung situasi pembelajaran berbasis pengalaman di masa “di sini dan sekarang” menjadi muatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran unsur-unsur hadis berarti menghadirkan proses periwayatan hadis yang terjadi pada abad ke-6 di masa Rasulullah SAW dalam permainan peran yang menarik.

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa terlibat aktif dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri. Dr. J. Richard dan asistennya mencoba mengaktifkan *self-learning* siswa (belajar sendiri), sehingga situasi belajar mengajar berpindah dari situasi *teacher learning* menjadi situasi *student dominated learning*.¹⁸

VVV

15 S. Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*, (Bandung : Alfabica, 2009), p. 148

16 A. Supriyono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), p. 46

17 Joyce, *ibid.*, p. 417

18 Joyce, *ibid.*, p. 418

Sintaks Model Bermain Peran :

Sintaks	Kegiatan
Fase 1 : Melatih Kelompok	Membentuk kelompok Mengidentifikasi masalah Memperjelas masalah Menerangkan bermain peran
Fase 2 : menyeleksi peserta	Menganalisis peran Memilih pemain peran
Fase 3 : mengatur setting/ panggung	Mengatur sesi-sesi tindakan Menegaskan kembali peran Memasuki situasi masalah
Fase 4 : menetapkan pengamat/ peneliti	Memutuskan apa yang dicari Menetapkan tugas pengamatan
Fase 5 : Pemeranan (Permainan Peran)	Memulai permainan peran Menyudahi permainan peran
Fase 6 : berdiskusi dan mengevaluasi	Mereview tindakan bermain peran Mendiskusikan fokus-fokus utama Mengembangkan pemeranan selanjutnya (jika ada lanjutan)
Fase 7 : Memerankan kembali	Bermain peran spt fase 5 (jika ada)
Fase 8 : Berdiskusi dan Mengevaluasi	Mengulang fase 6 (jika ada)
Fase 9 : berbagai peng-alaman dan menggeneralisasi (penyimp- pulan)	Mengeksplorasi nilai-nilai terkait mata pelajaran Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum yang berlaku. Menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman sebenarnya dan masalah yang ada

Sumber : Berdasar *Role Playing of Social Values* by Fannie Shaftel dan George Shaftel (1967)

2. Motivasi dan Hasil Belajar

Motivasi yang berangkat dari makna “motif” dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/ mendesak.¹⁹ Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer dijelaskan bahwa motivasi adalah keinginan atau dorongan yang timbul pada diri

seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu.²⁰

Mc Donald mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi pada diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan

19 Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : C.V. Rajawali, 2012), p. 67

20 Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta : Modern English, 1991), p. 997

fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang memiliki motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.²¹ Menurut Vroom, motivasi mengacu kepada proses mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki.²²

Ada banyak teori yang mengkaji tentang motivasi. Di antara teori yang akan memberikan kontribusi penting pada penelitian ini adalah, *Pertama*, Teori Abraham H. Maslow (Teori Kebutuhan)²³. Teori motivasi Maslow mendasarkan kepada pemenuhan lima hierarki kebutuhan, yaitu : (1) kebutuhan fisiologikal (*physiological needs*), seperti : rasa lapar, haus, istirahat dan sex; (2) kebutuhan rasa aman (*safety needs*), tidak dalam arti fisik semata, akan tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual; (3) kebutuhan akan kasih sayang (*love needs*); (4) kebutuhan akan harga diri (*esteem needs*), yang pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status; dan (5) aktualisasi diri (*self actualization*), dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya.

Kedua, Teori Mc Clelland (Teori Kebutuhan Berprestasi) mengatakan bahwa untuk mencapai prestasi atau *Need for Achievement (N.Ach)* terdapat motivasi berbedabeda, sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi. Menurut McClelland karakteristik orang yang berprestasi tinggi (*high achievers*) memiliki tiga ciri umum yaitu : (1) sebuah preferensi untuk mengerjakan tugas-tugas dengan derajat kesulitan moderat; (2) menyukai situasi-situasi di mana kinerja mereka

timbul karena upaya-upaya mereka sendiri, dan bukan karena faktor-faktor lain, seperti kemujuran misalnya; dan (3) menginginkan umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan mereka, dibandingkan dengan mereka yang berprestasi rendah.

Ketiga, Teori Herzberg (Teori Dua Faktor) yang mengatakan bahwa teori ini dikembangkan dengan “Model Dua Faktor” dari motivasi, yaitu faktor motivasional dan faktor hygiene atau “pemeliharaan”. Faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik atau bersumber dalam diri seseorang, sedangkan faktor hygiene adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik atau bersumber dari luar diri.

Keempat, Teori penetapan tujuan (*goal setting theory*) sebagaimana Edwin Locke mengemukakan bahwa dalam penetapan tujuan memiliki empat macam mekanisme motivasional yakni : (a) tujuan-tujuan mengarahkan perhatian; (b) tujuan-tujuan mengatur upaya; (c) tujuan-tujuan meningkatkan persistensi; dan (d) tujuan-tujuan menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan.

Kelima, Teori Victor H. Vroom (Teori Harapan) yang di dalam bukunya yang berjudul “*Work And Motivation*”, Vroom mengetengahkan suatu teori yang disebutnya sebagai “Teori Harapan”. Menurut teori ini, motivasi merupakan akibat suatu hasil dari yang ingin dicapai oleh seorang dan perkiraan yang bersangkutan bahwa tindakannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkannya itu.

Model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan prinsip dasar motivasi, yaitu bahwa setiap orang hanya mau mempelajari hal-hal yang menarik perhatiannya saja dan apa manfaat bagi dirinya. Keller (2010) berangkat dari teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan

21 Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pengantar*, (Jakarta : Rieka Cipta, 2002), p. 114.

22 Sardiman, *ibid.*, p. 72

23 Achmad Sudrajat, “Teori-Teori Motivasi”, *Artikel*, 6 Februari 2008, <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi/>, p. 1-10

harapan (*expectancy*).²⁴ Dari dua komponen tersebut Keller mengembangkannya menjadi empat komponen motivasi *attention, relevance, confidence, dan satisfaction* dengan akronim ACRS. *Pertama, attention* (perhatian) adalah bentuk pengarahan yang memusatkan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi subyek. *Kedua, Relevance* (relevansi) yaitu adanya hubungan yang ditunjukkan antara materi pembelajaran, kebutuhan dan kondisi peserta didik. *Ketiga, Confidence* (kepercayaan diri) yaitu merasa diri kompeten atau mampu untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan. *Keempat, satisfaction* (kepuasan) yaitu perasaan gembira karena merasa dirinya mendapat penghargaan.

Belajar merupakan kegiatan individu yang memberikan harapan untuk memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.²⁵ Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Oleh karena itu, keberhasilan siswa -meminjam istilah Andrias Harefa- ketika menjadi manusia pembelajar (*On Becoming Learner*).²⁶ Manusia pembelajar berusaha untuk mengenali hakekat diri, potensi dan bakat terbaiknya, dan berusaha sekuat tenaga untuk mengaktualisasikan dan menyatakan dirinya seutuh-utuhnya dengan cara menjadi diri sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan mengadakan

penilaian tes hasil belajar.²⁷ Penilaian diadakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Di samping itu guru dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Penjelasan tentang kerangka teori di atas -*role playing*, motivasi belajar dan prestasi belajar- dapat dirumuskan bahwa motivasi siswa akan mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa. Namun, motivasi siswa yang rendah dapat diperbaiki kembali dengan model pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa. Pada kondisi ini, peranan guru untuk mempertinggi motivasi belajar siswa sangat berarti.²⁸

Dalam konteks pembelajaran Qur'an Hadis, peningkatan hasil belajar siswa dapat diraih dengan pendekatan model pembelajaran *role playing*. Sebab, model ini tidak saja memberikan ruang aktualisasi diri kepada siswa seluas-luasnya tetapi juga dapat mendekatkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Oleh karena itu, prestasi belajar Qur'an Hadis adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan secara langsung/aktif seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) maupun psikomotor (keterampilan).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *collaborative*²⁹. Metode ini menghadirkan secara bersama-sama antara peneliti dan siswa dalam sebuah pembelajaran. Penelitian tindakan terhadap kegiatan belajar sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah

24 J.M. Keller, *Motivation Design for Learning and Performance, The ACRS model Approach*, (New York : Springer, 2010), baca juga Sutoyo, "Pengembangan Model Contextual Value Clarification Technique (CVCT) Berbasis Motivasional Sebagai Upaya Meningkatkan Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila", Ringkasan Disertasi, FKIP UNS 2017, p. 18-19

25 Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2005), p. 11

26 Andreas Harefa, *Menjadi Manusia Pembelajar (On Becoming Learner)*, (Jakarta : PT Kompas Media Nusantara, 2004), p. 30

27 Mudjijo, *Tes Hasil Belajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), p. 2

28 Hamzah B. Uno., *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksar, 2007), p. 12

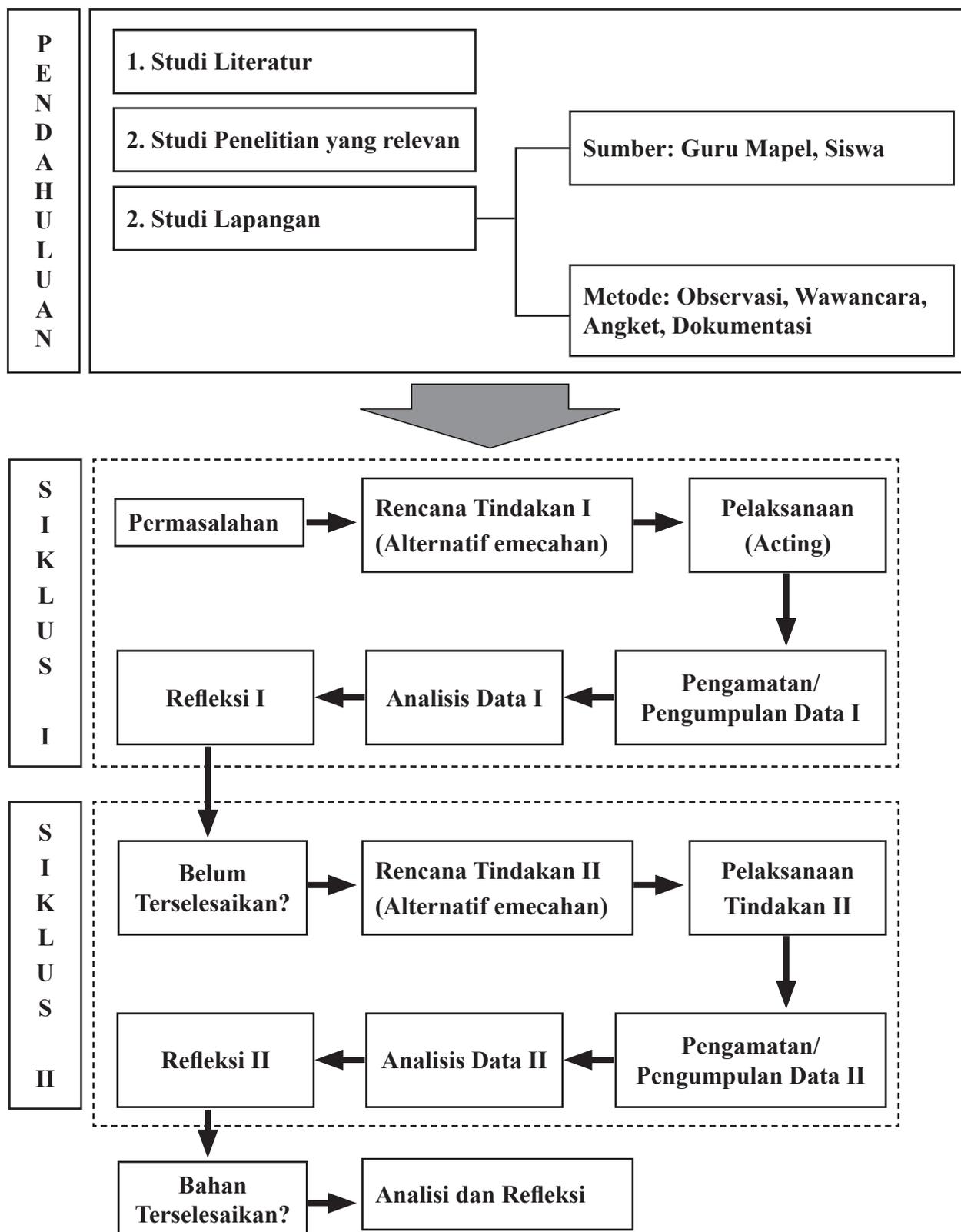
29 D. A. Hopkins, *A Teacher's Guide to Classroom Research*, 2nd Edition. (New York : Harper, 1993), p. 57-61

kelas secara bersama antara peneliti dan siswa.³⁰ Kurt Lewin menetapkan empat langkah, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau

tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*).³¹ Dalam penelitian ini menggunakan siklus sebagai berikut :

30 Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), p. 3

31 Retno Ayu Kusumaningtyas dkk, *Uji Kompetensi Guru*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2018), p. 123



Studi pendahuluan (Pra Siklus) dilakukan untuk memberi gambaran awal kondisi yang sedang terjadi di lapangan yang terdiri dari tiga kegiatan, yaitu studi literatur, studi penelitian yang relevan dan studi lapangan. Siklus I berupa penerapan instrumen pembelajaran secara bersama-sama untuk mengatasi kesulitan belajar dan prestasi yang rendah. Hasil siklus I akan menggambarkan keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama. Guru bersama peneliti menentukan rancangan untuk siklus yang kedua. PTK merupakan proses pengkajian melalui Sistem Berdaur (*Cyclical*) dari berbagai kegiatan pembelajaran. Menurut Raka Joni dkk (1998), ada lima tahapan pelaksanaan PTK yang merupakan titik-titik estafet yang terdapat dalam suatu siklus. Prosedur siklus ke 2 pada hakekatnya sama dengan siklus pertama, perbedaannya, bahwa pada siklus kedua dilakukan rekonstruksi tindakan sesuai dengan temuan kekurangan pada siklus pertama.

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin. Kurt Lewin mengatakan bahwa di dalam satu siklus PTK memiliki empat langkah, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*).³² Penelitian ini menggunakan dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Oleh karena itu, laporan penelitian ini juga akan menyampaikan hasil pelaksanaan siklus pertama dan kedua serta pembahasan.

1. Studi Pendahuluan (Pra Siklus)

Kegiatan pra siklus berupa studi literatur, studi penelitian yang relevan dan studi lapangan yang meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumen kepada guru mapel dan siswa. Hasil wawancara kepada guru mapel diperoleh informasi, yaitu (1) KKM mapel Qurdis adalah 75. (2) siswa merasakan materi hadis lebih sulit dibandingkan al-Qur'an. (3) beberapa siswa memiliki motivasi yang rendah walaupun ada juga sebagian kecil siswa yang bersemangat dan memiliki nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa terkait dengan motivasi belajar Qurdis khususnya pokok bahasan Unsur-Unsur hadis, diperoleh data sebagai berikut :

Skala	Interval	JML	%	Ket.
4	90-100	3	8%	Baik
3	75-89	5	13%	Baik
2	65-74	20	53%	Dibawah Standar
1	65	10	26%	Dibawah Standar
TOTAL		38	100%	

Tabel 1 : Tingkat Motivasi Siswa Pra Siklus

Data ini menunjukkan bahwa hanya 8 % atau 3 siswa dan 13 % atau 5 siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam pembelajaran Qurdis pada pokok bahasan Unsur-Unsur Hadis, sementara mayoritas siswa sebanyak 53 % atau 20 siswa dan 26 % atau 10 siswa memiliki motivasi rendah atau di bawah standar. Pertanyaan yang direspon siswa terkait motivasi adalah sulitnya belajar hadis yang mengakibatkan semangat menurun, perhatian ke yang lain selama pembelajaran, keuletan rendah untuk mencari ke sumber referensi, dan

32 Retno Ayu Kusumaningtyas dkk., *Uji Kompetensi Guru*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2018), p. 123

tidak adanya keinginan untuk mencapai tujuan belajar.

Hasil pre-tes menunjukkan korelasi positif dengan hasil pengukuran motivasi belajar siswa. Berdasarkan pretes yang dipakai untuk mengukur kemampuan siswa tentang unsur-unsur hadis diperoleh data sebagai berikut:

Kategori	Interval	JML	%	Ket.
Sangat Baik	90-100	2	5%	KKM
Baik	75-89	5	13%	KKM
Cukup Baik	65-74	13	34%	Dibawah KKM
Kurang Baik	— 65	18	47%	Dibawah KKM
TOTAL		38	100%	

Tabel 2 : Nilai Pre-Test Pra Siklus

Tabel di atas menunjukkan bahwa hanya 7 siswa atau 18 % saja yang memiliki nilai sama dengan atau lebih dari KKM yang ditetapkan sebesar 75. Sementara yang lainnya sebanyak 31 siswa atau 82 % memiliki nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 65, masih di bawah KKM kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar yang rendah.

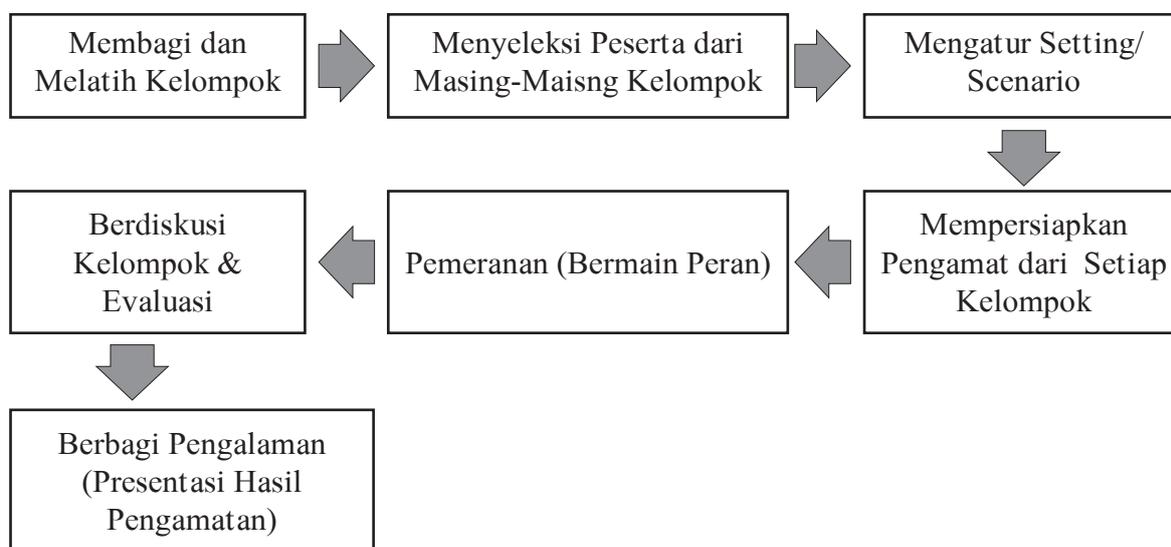
2. Kegiatan Siklus Pertama

a. Perencanaan (*Planning*) Siklus 1

Perencanaan tindakan pembelajaran kelas didasarkan kepada informasi awal yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket kepada guru dan siswa sebagaimana dijelaskan pada pembahasan pra siklus. Berdasarkan informasi pra siklus, maka pembelajaran akan memfokuskan kepada dua persoalan utama tersebut, yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Model pembelajaran yang akan digunakan dalam melakukan tindakan pembelajaran unsur-unsur hadis adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini mengajak siswa mengalami bagaimana proses periwayatan hadis dilakukan sehingga dapat merefleksikan terkait pemahaman unsur-unsur hadis dengan menyenangkan.³³ Langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

³³ Pembelajaran menyenangkan adalah satu saja ciri khas Quantum Learning yang berbasis kepada siswa (*Student Centered*) percepatan belajar (*accelerated learning*). Baca., Bobbi DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (Jakarta : Kaifa, 2000), p. 14



Gambar 1 : Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus 1

Penulis telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai perencanaan yang lengkap dan rinci terkait tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran (RPP terlampir). Beberapa hal pokok dalam perencanaan

yang tertuang dalam RPP adalah sebagai berikut :

- 1) Kompetensi Dasar dan IPK dalam pembelajaran siklus pertama adalah:

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	3.2. Memahami unsur-unsur hadis	Pertemuan I : 3.2.1. Menjelaskan pengertian sanad, matan dan rawi. 3.2.2. Merumuskan peta konsep unsur-unsur hadis. 3.2.3. Menjelaskan silsilah sanad dari awal sanad sampai akhir sanad.

Tabel 3 : KD dan IPK Siklus 1

- 2) Materi pembelajaran disusun dengan cakupan (1) Faktual tentang sanad, matan, dan rawi, (2) Konseptual tentang peta konsep sanad, matan, dan rawi, (3) Prosedur terkait penjelasan pengertian sanad, matan, rawi dan menyusun rangkaian sanad hadis, (4) Metakonsept terkait kemampuan untuk memahami unsur-unsur hadis dalam penerapan praktek sehari-hari.
- 3) Pendekatan yang digunakan adalah *Scientific Learning* yang diperkaya dengan metode diskusi, tanya jawab dan resitasi.
- 4) Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu (1) kegiatan awal selama 10 menit, (2) kegiatan inti selama 70 menit dan (3) kegiatan penutup selama 10 menit.
- 5) Kegiatan di akhir pembelajaran berupa pengerjaan soal tes sebagai alat evaluasi hasil pembelajaran.

b. Aksi Atau Tindakan (*Acting*) Siklus 1

Tindakan pembelajaran siklus pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Februari 2019 di kelas X MIPA 2 MAN 1 Kota Semarang pada jam ke 3-4 (jam 08.30-10.00). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah di dalam RPP.

Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran dilanjutkan pembentukan kelompok menjadi empat kelompok, kelompok 1 dan 2 beranggotakan 9 siswa, kelompok 3 dan 4 beranggotakan 10 siswa. Masing-masing kelompok membagi tugas kelompok, terdiri dari ketua 1 siswa, sumber hadis 1 siswa, pemain peran 5 siswa dan 2-3 siswa sebagai pengamat. Karakteristik permainan peran diskenariokan untuk dikompetitifkan untuk memacu semangat siswa dalam bermain peran.

Permainan peran dilakukan sampai pada kegiatan diskusi kelompok dan penyimpulan konsep pembelajaran

tentang sumber-sumber hadis. Di akhir pembelajaran guru dan siswa menyusun peta konsep unsur-unsur hadis. Pada akhir pembelajaran dilakukan kuis dan pengerjaan soal evaluasi pembelajaran. Semua siswa aktif mengikuti semua kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran.

c. Observasi (*Observing*) Siklus 1

- 1) Instrumen Observasi Peserta Didik
Instrumen pengamatan motivasi siswa dalam observasi proses belajar peserta didik dengan skala penilaian (1-4), dengan deskripsi bahwa 4 : sangat baik, 3 : baik, 2 : cukup dan 1 : kurang.

Skala	Interval	JML	%	Ket.
4	90-100	15	39%	Baik
3	75-89	8	21%	Baik
2	65-74	10	26%	Dibawah Standar
1	65	5	13%	Dibawah Standar
	TOTAL	38	100%	

Tabel 4 : Motivasi siswa dalam pembelajaran Siklus 1

Siklus 1 telah berhasil mengangkat 39 % atau 15 siswa dan 21 % atau 8 siswa yang memiliki motivasi baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tetapi, masih ada 26 % atau 10 siswa dan 13 % atau 5 siswa yang memiliki motivasi di bawah standar.

- 2) Instrumen Observasi Kolaborator Siklus 1

Observasi kolaborator dilakukan oleh guru mata pelajaran kelas X MIPA 2 untuk mata pelajaran Qurdis. Berdasarkan hasil observasi kolaborator dihasilkan beberapa hasil observasi yang ditungkan secara kaulitatif.

Vareabel	Deskripsi Kualitatif	Masukan
Fokus dalam Bermain peran	Permainan peran cukup menggairahkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran tetapi dengan tampilnya empat permainan peran menyebabkan fokus sistem menjadi pecah.	Disarankan agar permainan peran lebih diperkecil dan diperbanyak pengamat sehingga lebih fokus dan mendalam

Objek Bermain Peran	Peran “pesan bersambung” masih menggunakan pemain yang asli nama anak dengan pesan yang dibuat tanpa berkait dengan hadis yang sebenarnya sudah bisa menjelaskan sanad, matan dan rawi tapi belum bisa menyentuh pokok bahasan yaitu hadis Nabi.	Pada siklus II agar menjadikan hadis Nabi sebagai bahan praktek pesan bersambung.
Durasi Waktu	Permainan peran pada siklus 2 relatif singkat karena sudah terambil dengan “perkenalan” guru mapel/peneliti sehingga terkesan terburu-buru	Pada siklus dua durasi waktu diperpanjang agar refleksi anak lebih panjang lagi dan bisa lebih mendalam pemahamannya.

Tabel 5 : Hasil Observasi Kolaborator

Berdasarkan tabel hasil observasi kolaborator setidaknya terdapat tiga evaluasi dan rekomendasi perbaikan, yaitu (1) permainan peran agar lebih diperkecil dari empat bermain peran menjadi bisa satu saja dan diperbanyak pengamat sehingga lebih fokus dan mendalam. (2) agar menjadikan hadis Nabi langsung sebagai bahan praktek pesan bersambung. (3) Durasi waktu bermain peran untuk diperpanjang agar refleksi siswa lebih panjang lagi.

3) Instrumen Tes Hasil Belajar Siklus 1

Setelah proses pembelajaran siswa pada siklus 2, maka siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal tes berupa soal pilihan ganda. Tes ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketuntasan siswa dalam menguasai indikator pencapaian kompetensi. Berikut adalah hasil dari pengerjaan soal pilihan ganda pada siklus 2 :

Kategori	Interval	JML	%	Ket.
Sangat Baik	90-100	5	13%	KKM
Baik	75-89	16	42%	KKM
Cukup Baik	65-74	11	29%	Dibawah KKM
Kurang Baik	65	6	16%	Dibawah KKM
TOTAL		38	100%	

Tabel 6 : Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Tabel ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat 13 % atau 5 siswa dan 42 % atau 16 siswa yang sudah mengalami ketuntasan belajar karena nilai yang diperoleh sama dengan atau lebih dari KKM. Namun, siklus pertama masih menyisakan 29 % atau 11 siswa dan 16 % atau 6 siswa yang masih berada di bawah KKM. Siklus kedua diharapkan siswa yang sudah KKM dapat dipertahankan bahkan ditingkatkan dan memperbaiki para siswa yang memiliki nilai di bawah KKM.

d. Refleksi (*Reflecting*) Siklus 1

Kegiatan refleksi dilaksanakan bertujuan untuk menemukan kekurangan dan juga permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran. Hasil refleksi dapat berguna bagi perbaikan pembelajaran pada siklus kedua. Kegiatan refleksi mengacu kepada data hasil pengamatan kolaborator dan peneliti terhadap proses belajar siswa serta hasil tes.

Berdasarkan hasil tes menunjukkan masih ada 45 % atau 17 siswa yang belum tuntas. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dengan kolaborator didapatkan beberapa kesimpulan dan sekaligus kekurangan yang perlu diperbaiki. *Pertama*, durasi diskusi yang minim perlu ditambah untuk memberikan ruang pemahaman yang lebih banyak kepada siswa. *Kedua*, menggunakan

contoh hadis sebagai setting bermain peran sehingga siswa bisa langsung merasakan pada proses periwayatan hadis. *Ketiga*, permainan peran diperkecil dari empat permainan peran menjadi satu permainan peran yang di ambil dari setiap kelompok diskusi.

Selain persoalan hasil belajar, pada motivasi siswa juga masih ada 39 % yang bermotivasi rendah. Berdasarkan hasil pengamatan pra siklus bahwa motivasi rendah berbanding positif dengan hasil belajar, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus ditingkatkan motivasi belajarnya terlebih dahulu. Salah satu strategi meningkatkan motivasi adalah mendekati pokok bahasan unsur-unsur hadis dalam memberikan manfaat kehidupan sehari-hari. Penguatan motivasi ini dapat dilakukan di awal maupun di akhir pembelajaran.

3. Kegiatan Siklus Kedua

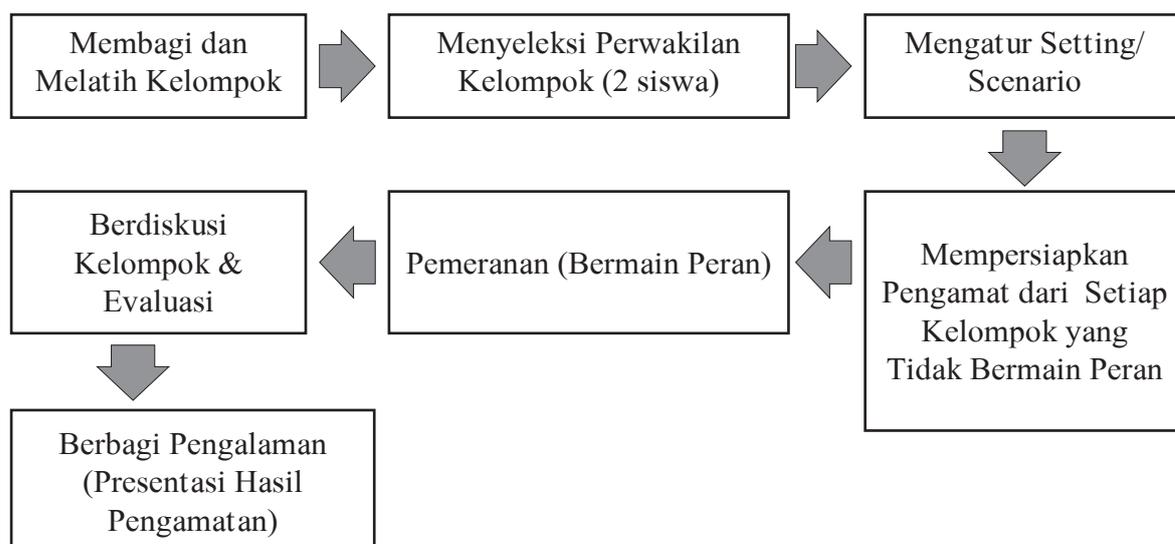
a. Perencanaan (*Planning*) Siklus 2

Kegiatan pada siklus kedua pada hakekatnya sama dengan kegiatan pada siklus pertama. Perbedaannya terletak pada penentuan tindakan yang memperbaiki kelemahan-kelemahan yang diperoleh dari evaluasi siklus pertama. Berdasarkan hasil diskusi dengan kolaborator, evaluasi hasil observasi pembelajaran dan hasil belajar, maka beberapa perbaikan yang akan dilakukan pada siklus kedua adalah:

Unsur	Kelemahan Siklus 1	Perbaikan Siklus 2
Fokus dalam Bermain peran	Fokus siswa terpecah karena dalam satu kali bermain peran ada empat empat permainan peran.	Permainan peran satu setting bermain peran sehingga dapat mempusatkan fokus siswa sebagai pengamat
Objek Bermain Peran	Siswa belum secara langsung mencerna cara kerja sanad, matan dan rawi karena bermain peran “pesan bersambung” masih menggunakan pemain yang asli nama anak dengan pesan yang dibuat tanpa berkait dengan hadis yang sebenarnya	Mengambil satu hadis tentang keutamaan menggosok gigi sebagai skenario bermain peran dengan nama pemain sesuai dengan nama para rowi dalam hadis.
Durasi Waktu	Waktu bermain peran dari setting sampai bermain peran sangat singkat singkat (7-10 menit) sehingga terkesan terburu-buru menyebabkan belum ada internalisasi pemahaman siswa.	Durasi ditambah dari setting sampai selesai bermain peran selama 20-30 menit.

Tabel 7 : Perbaikan hasil evaluasi siklus 1

Berdasarkan perbaikan di atas maka langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* tetap sama dengan modifikasi sesuai evaluasi di atas. Namun, terdapat beberapa penyempurnaan sesuai dengan hasil evaluasi pada siklus pertama. Langkah-langkah pembelajaran dan beberapa penguatan bermain peran digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2 : Langkah-Langkah Model Pembelajaran Role Playing Siklus 2

Penulis telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai perencanaan yang lengkap dan rinci terkait tindakan yang akan dilakukan

dalam pembelajaran siklus 2 (RPP terlampir). Beberapa hal pokok dalam perencanaan yang tertuang dalam RPP adalah sebagai berikut :

- 1) Kompetensi dasar dan Indikaor kompetensi dalam pembelajaran siklus pertama adalah:

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	3.2. Memahami unsur-unsur hadis	Pertemuan II : 3.2.3. Menganalisis proses transmisi hadis dalam silsilah sanad hadis
4.2.	4.2. Menyajikan unsur-unsur yang ada dalam hadis	4.2.1 Menerapkan pengertian sanad, matan dan rawi dalam hadis.

Tabel 8 : KD dan IKP Siklus 2

- 2) Materi pembelajaran dituliskan meliputi empat cakupan (sama seperti siklus 1).
- 3) Pendekatan yang digunakan (sama dengan siklus 1).
- 4) Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian (sama dengan siklus 1).
- 5) Kegiatan di akhir pembelajaran (sama dengan siklus 1)

b. Aksi Atau Tindakan (*Acting*) Siklus 2

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Rabu, 27 Februari 2019 di kelas X MIPA 2 MAN 1 Kota Semarang pada jam ke 3-4 (jam 08.30-10.00). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah di dalam RPP. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal berupa salam, berdoa, perkenalan, pengabsenan dan apersepsi untuk menghubungkan dengan materi sebelumnya dan diakhiri dengan pemberian motivasi siswa.

Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran dilanjutkan menyeleksi calon pemain yang dikirim dari masing-masing kelompok 2 orang siswa. Kelompok masih melanjutkan siklus 1 sebanyak empat siklus. Setting bermain peran dibagi sebagai berikut, (1) pemain peran terdiri dari 8 siswa, masing-masing memerankan sumber hadis, rawi pertama sampai rawi terakhir, (2) pemilihan siswa yang berperan untuk mengabadikan hasil bermain peran, (3) pemeran sebagai pengamat diperankan oleh sisa anggota kelompok dengan lembar kerja pengamatan yang sudah disiapkan. Pengamat melakukan pengamatan minimal dua hal, yaitu menjabarkan bagaimana hadis sampai ke kita, mengidentifikasi pesan antar rawi untuk mengetahui pengaruh sanad terhadap validasi informasi dan menjabarkan kaitan proses periwayatan hadis dengan praktek kehidupan sehari-hari.

Permainan peran berlangsung dengan durasi waktu dari jam 09.00-09.30. Setiap rawi pada permainan peran pesan berantai menuliskan pesan yang diterima di papan tulis untuk diamati oleh pengamat terkait validasi informasi. Siswa melakukan pengamatan dan berdiskusi bersama untuk menungangkannya dalam lembar kerja diskusi. Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk menyampaikan simpulan dari hasil kerja kelompok.

Pada tahap berikutnya, guru dan siswa berkolaborasi untuk memvalidasi tulisan rowi di papan tulis dan menjabarkan mana yang valid dan mana yang tidak valid serta mencari jawaban kenapa valid atau kenapa tidak valid. Validasi pesan ini bermanfaat untuk memahami tentang kreteria diterimanya seorang rawi.

Kolaborasi berikutnya antara guru dan siswa adalah menyusun silsilah sanad dalam hadis yang berfungsi untuk mengetahui bagaimana rekonstruksi sanad hadis. Penyusunan silsilah ini juga penting untuk memahami bersambung dan tidaknya sanad serta untuk mengidentifikasi rawi pertama, rawi terakhir, musnid, dan musnad.

Setelah menjabarkan silsilah sanad beserta penjelasan terkait unsur-unsur hadis, guru (peneliti) memfasilitasi siswa dengan satu hadis yang ditulis di papan tulis untuk dikerjakan oleh siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dan pekerjaan siswa dapat diketahui bahwa siswa dapat dengan cepat memahami cara kerja atau penerapan sanad, matan dan rawi dalam hadis.

Di akhir pembelajaran guru dan siswa menyusun peta konsep unsur-unsur hadis. Pada akhir pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal pilihan ganda untuk mengukur pencapaian indikator kompetensi pembelajaran. (hasil nilai dituangkan dalam observasi).

c. Observasi (*Observing*) Siklus 2

- 1) Instrumen Observasi Peserta Didik
Instrumen pengamatan motivasi siswa dalam observasi proses belajar peserta didik dengan skala penilaian (1-4), dengan deskripsi bahwa 4 : sangat baik, 3 : baik, 2 : cukup dan 1 : kurang.

Skala	Interval	JML	%	Ket.
4	90-100	25	66%	Sangat Baik
3	75-89	8	21%	Baik
2	65-74	4	11%	Dibawah Standar
1	65	1	3%	Dibawah Standar
	TOTAL	38	100%	

Tabel 9 : Motivasi siswa dalam pembelajaran Siklus 2

Tabel motivasi belajar menunjukkan bahwa 66 % atau 25 siswa dan 21 % atau 8 siswa telah memiliki motivasi belajar yang baik. Sementara itu, masih ada siswa yang menunjukkan motivasi yang dibawah standar. Ada 11 % atau 4 siswa dan 3 % atau 1 siswa yang menunjukkan motivasi di bawah standar.

2) Instrumen Observasi Kolaborator Siklus 2

Hasil pengamatan dan diskusi bersama menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus kedua lebih baik karena siswa dapat mengamati permainan peran lebih lama. Kelebihan yang lain bahwa siswa bisa langsung mengalami sendiri proses periwayatan hadis dengan menggunakan nama yang persis seperti nama rawi di hadis. Pada siklus kedua ini tampak para siswa memerankan fungsi masing-masing. Namun, berdasarkan hasil observasi motivasi masih ada siswa sekitar 2 siswa yang menunjukkan motivasi belajar hadis yang kurang

baik. Hal ini ditunjukkan dari posisi duduk yang tidak siap bekerjasama dengan teman yang lainnya. Dapat diskusi di akhir pembelajaran berdasarkan pengakuan siswa didapatkan beberapa siswa yang sebenarnya merasa kesulitan dan semangat yang tidak prima dalam belajar hasi. Tentu saja, hasil pengamatan ini menjadi salah satu informasi penting untuk memberikan konseling khusus kepada siswa-siswa tersebut yang jumlahnya relatif kecil, sekitar 5 siswa dari 38 siswa.

3) Instrumen Tes Hasil Belajar Siklus 2

Setelah proses pembelajaran siswa pada siklus I, maka siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal tes berupa soal pilihan ganda. Tes ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketuntasan siswa dalam menguasai indikator pencapaian kompetensi. Berikut adalah hasil dari pengerjaan soal pilihan ganda pada siklus I :

Kategori	Interval	JML	%
Sangat Baik	90-100	25	68%
Baik	75-89	11	30%
Cukup Baik	65-74		
Kurang Baik	— 65	1	2%
TOTAL		37	100%

Tabel 10 : Tes Hasil Belajar pada Siklus 2

Tabel hasil belajar pada siklus 2 menunjukkan bahwa 68 % atau 25 siswa dan 30 % atau 11 siswa sudah mengalami ketuntasan belajar karena nilai yang diperoleh sama dengan atau lebih dari KKM. Namun, siklus kedua masih menyisakan 3 % atau 1 siswa yang belum memenuhi KKM.

d. Refleksi (*Reflecting*) Siklus 2

Perbaikan atas kelemahan siklus pertama dan diimplementasikan pada siklus kedua menunjukkan perubahan yang penting bagi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada tingkat motivasi masih ada 5 siswa yang motivasinya rendah. Namun, walaupun motivasi rendah, empat di antaranya dapat mengerjakan soal tes dengan baik sehingga masuk dalam kelompok tuntas KKM. Sementara itu, satu siswa masih di bawah KKM atau 3 %.

Bermain peran dengan merujuk langsung kepada hadis Nabi SAW dan memberikan nama para rawi kepada pemain peran tampaknya lebih bermakna karena siswa dapat memerankan dan merasakan bagaimana para rawi meriwayatkan hadis. Selain itu, siswa juga dapat melihat langsung bagaimana sanad dapat menghantarkan kepada validitas informasi hadis. Lebih menarik lagi karena siswa dapat menghubungkan proses periwayatan hadis dan validasi matan hadis dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dapat diambil dan dipresentasikan siswa bahwa kevalidan informasi itu penting sebagai dasar

memutuskan sesuatu.

Refleksi pada siklus kedua ini menunjukkan bahwa belajar sambil melakukan (*learning by doing*) seperti dalam model pembelajaran *role playing* memudahkan siswa untuk buka saja memahami peta konsep tetapi juga dapat menghayati ilmu yang dipelajari. Oleh karena itu, benar teori Vernon dalam Quantum Teaching yang mengatakan bahwa penguasaan materi pelajaran bisa sampai level 90 % jika pembelajaran dengan cara dikatakan dan dipraktikkan.³⁴

4. Pembahasan dan Penafsiran Data

Belajar sebagai sebuah proses yang terus menerus (*long education*) membutuhkan proses *trial and error*. Evaluasi pembelajaran adalah sebuah keniscayaan untuk memperbaiki dan menemukan metode baru untuk diujicobakan. Oleh karena itu, PTK sebagai salah satu instrumen akademis berfungsi untuk memerankan tugas *trial and error*.

Penelitian ini berangkat dari seperangkat persoalan akademis dimana siswa kelas X MIPA 2 sebagai objek penelitian menunjukkan motivasi dan hasil belajar yang rendah. Data di atas menunjukkan bahwa hanya 8 % atau 3 siswa dan 13 % atau 5 siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam pembelajaran Qurdis pada pokok bahasan Unsur-Unsur Hadis, sementara mayoritas siswa sebanyak 53 % atau 20 siswa dan 26 % atau 10 siswa memiliki motivasi rendah atau di bawah standar.

Sementara itu pada uji hasil belajar (*pre-tes*) menunjukkan bahwa hanya 7 siswa atau 18 % saja yang memiliki nilai sama dengan atau lebih dari KKM yang ditetapkan sebesar

³⁴ Gordon Dryden & Jeannette Vos, *The Learning Revolution*, (Bandung : Penerbit Kaifa, 2000), p. 100

75. Sementara yang lainnya sebanyak 31 siswa atau 82 % memiliki nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 65, masih di bawah KKM kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar yang rendah. Jika disandingkan data antara motivasi dan hasil belajar maka dapat dijelaskan bahwa motivasi tinggi pada 7 siswa berkorelasi pada nilai hasil belajar yang tuntas. Sementara sisanya sebanyak 31 siswa atau 82 persen memiliki motivasi yang rendah dan mengakibatkan hasil pretes juga di bawah KKM.

Berdasarkan problem akademis di atas, penelitian ini menetapkan dua siklus untuk meningkatkan motivasi belajar sampai pada level 80 % baik dan 80 % hasil belajar sama dengan atau di atas KKM. Untuk memperkuat analisis pada penelitian ini, peneliti akan mengkaji perkembangan capaian motivasi dan

hasil belajar dari fase pra siklus ke siklus 1 dan dari siklus 1 ke siklus 2.

a. Analisis Pra Siklus ke Siklus 1

Penelitian ini berangkat dari persoalan rendahnya motivasi dan hasil belajar yang ditemukan pada pra siklus. Kemudian, peneliti menyusun rancangan tindakan yang dituangkan dalam RPP untuk menjawab persoalan akaemis tersebut. Implementasi RPP sebagai jawaban dari persoalan yang ditemukan pada pra siklus disebut siklus pertama. Berikut ini adalah gambaran perkembangan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Perkembangan motivasi siswa sebagai perbandingan dari temuan pra siklus dengan raihan siklus pertama dapat digambarkan di dalam tabel sebagai berikut :

Skala	Interval	Pra Siklus	Siklus 1	Gr
4	90-100	3	15	400%
3	75-89	5	8	60%
2	65-74	20	10	-50%
1	65	10	5	-50%

Tabel 11 : Perkembangan Motivasi dari Pra ke Siklus 1

Tabel perbandingan pra siklus ke siklus pertama ini menggambarkan adanya peningkatan motivasi siswa. Pada skala 4 dengan interval 90-100 dari 3 siswa meningkat menjadi 15 siswa dengan pertumbungan 400%. Pada skala 3 dengan interval 75-89 ada peningkatan 60 %, dari 5 siswa menjadi 8 siswa. Dan begitu pula pada level motivasi di bawah standar mengalami penurunan dari 20 siswa menjadi 10 siswa dan dari 10

siswa menjadi 5 siswa dengan rata-rata penurunan 50 %.

Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran pada siklus 1 sudah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, keberhasilan ini belum memenuhi indikator kinerja yang menggunakan angka 80 % untuk ketercapaian motivasi minimal baik. Siswa yang sudah memiliki motivasi baik baru 23 siswa atau 60 % dari populasi

38 siswa. Artinya masih ada kekurangan minimal 20 % atau 7-8 siswa untuk memenuhi indikator kinerja.

Indikator kinerja hasil belajar juga ditetapkan 80 % sama dengan atau di atas

KKM. Berdasarkan hasil tindakan kelas pada siklus pertama dapat ditunjukkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan posisi pada waktu pra siklus.

Kategori	Interval	Pra Siklus	Siklus 1	Gr
Sangat Baik	90-100	2	5	150%
Baik	75-89	5	16	220%
Cukup Baik	65-74	13	11	-15%
Kurang Baik	65	18	6	-67%

Tabel 12 : Perkembangan hasil Belajar dari pra ke siklus 1

Tabel ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus pertama. Pertumbuhan pada kategori sangat baik mencapai 150 %, dari 2 siswa menjadi 5 siswa. Pada kategori baik mengalami peningkatan sebesar 220 % atau dari 5 siswa menjadi 16 siswa.

Perkembangan positif juga terjadi pada hasil belajar di bawah KKM. Penurunan dari 13 siswa menjadi 11 siswa pada kategori cukup atau penurunan sebanyak 15 % dan dari 18 menjadi 6 siswa pada kategori kurang atau penurunan 67 %.

Berdasarkan penjelasan ketercapaian peningkatan motivasi dan hasil belajar dapat dirumuskan bahwa siklus satu sudah berhasil meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa namun belum mencapai ketuntasan indikator kinerja yang ditetapkan dalam penelitian ini. Begitu pula angka di bawah KKM sudah berhasil dikurangi.

b. Analisis Siklus 1 ke Siklus 2

Tindakan pada siklus kedua merupakan hasil evaluasi dan perbaikan teknis pembelajaran dengan pendekatan, model dan metode yang sama. Tindakan kelas sudah dilakukan dan dapat dianalisis dengan membandingkan antara raihan siklus pertama dengan siklus kedua. Berikut adalah perbandingan peningkatan motivasi pada siklus pertama dan kedua sebagai berikut :

Skala	Interval	Siklus 1	Siklus 2	Gr
4	90-100	15	25	40%
3	75-89	8	8	0%
2	65-74	10	4	-150%
1	65	5	1	-400%

Tabel 13 : Perkembangan Motivasi dari Siklus 1 ke Siklus 2

Tabel di atas menunjukkan perkembangan peningkatan motivasi pada siklus kedua cukup signifikan untuk mencapai indikator kinerja. Pada kategori skala 4 atau sangat baik terjadi peningkatan dari angka 15 siswa menjadi 25 siswa atau meningkat 40 %. Sementara pada skala 3 atau baik masih stagnan pada posisi 8 siswa. Pada siklus kedua ternyata masih ada 5 siswa yang berdasarkan observasi, dan wawancara menunjukkan motivasi di bawah standar.

Peningkatan motivasi berdasarkan kesimpulan di dalam pra siklus dan siklus kedua selalu berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar. Namun peralihan dari siklus pertama ke siklus kedua terdapat anomali dimana angka penurunan motivasi mengalami perbedaan dengan hasil belajar. Berikut ini adalah data perbandingan hasil belajar antara siklus pertama dan kedua, sebagai berikut:

Kategori	Interval	Siklus 1	Siklus 2	GR
Sangat Baik	90-100	5	25	80%
Baik	75-89	16	11	-45%
Cukup Baik	65-74	11	0	~ DIV/0!
Kurang Baik	65	6	1	-500%

Tabel 14 : Perkembangan Motivasi dari Siklus 1 ke Siklus 2

Tabel ini menggambarkan peningkatan besar pada hasil belajar dimana siswa kategori sangat baik dari 5 siswa meningkat menjadi 25 siswa atau mengalami peningkatan 80 %. Tetapi, pada kategori baik justru mengalami penurunan dari 16 siswa menjadi 11 siswa. Hal ini terjadi disebabkan 16 siswa yang berada di skala baik mengalami peningkatan menjadi sangat baik. Bahkan, siswa yang berada pada level cukup yang berjumlah 11 siswa pada kategori cukup baik semuanya mengalami peningkatan tersebar menjadi baik dan sangat baik. Pada siklus kedua ternyata masih menyisakan siswa dengan hasil belajar di bawah standar sebanyak satu siswa.

c. Analisis Pra-Siklus ke Siklus 2

Pencapaian model pendekatan *role playing* jika dilihat dari kondisi awal (pra siklus) sampai pada pencapaian siklus 2 menunjukkan perubahan yang sangat optimis. Perkembangan motivasi siswa dari keadaan pra siklus sampai ke siklus 2 digambarkan sebagai berikut :

Skala	Interval	Pra Siklus	Siklus 2	Gr
4	90-100	3	25	733%
3	75-89	5	8	60%
2	65-74	20	4	-80%
1	65	10	1	-90%

Tabel 15 : Perkembangan Motivasi dari pra siklus ke siklus 2

Tabel di atas menunjukkan perkembangan sangat optimis. Pada kondisi awal siswa yang memiliki motivasi sangat baik hanya 3 siswa dan meningkat menjadi 25 siswa pada siklus kedua atau perkembangan mencapai 733

%. Sementara peningkatan hasil belajar lebih baik lagi dibandingkan peningkatan motivasi. Perbandingan peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus kedua dapat digambarkan sebagai berikut :

Kategori	Interval	Pra Siklus	Siklus 2	Gr
Sangat Baik	90-100	2	25	1150%
Baik	75-89	5	11	120%
Cukup Baik	65-74	13	0	-100%
Kurang Baik	65	18	1	-94%

Tabel 16 : Perkembangan Hasil belajar dari pra-siklus ke siklus 2

Tabel di atas menunjukkan peningkatan hasil besar dari pra siklus ke siklus kedua sebesar 1150 %, dari 2 siswa dengan hasil belajar sangat baik menjadi 25 siswa. Sementara siswa kategori baik berjumlah 5 siswa pada pra siklus meningkat menjadi 11 siswa atau meningkat 120 %.

Berdasarkan analisis ini dapat dilihat bahwa model pembelajaran role playing memberikan peningkatan yang sangat optimis. Hal ini menunjukkan model pembelajaran ini dapat direkomendasikan

sebagai salah satu model dalam pembelajaran Qurdis.

d. Analisis Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah (1) Apabila 80% siswa memiliki motivasi belajar minimal baik dan (2) jika 80% siswa memperoleh hasil belajar di sama dengan atau di atas KKM. Berdasarkan data capaian peningkatan motivasi pada siklus kedua dapat dikembangkan model tabel dilihat dari segi ketercapaian indikator kinerja sebagai berikut :

Skala	Interval	JML	%	Ket.	Total	Simpulan IK
4	90-100	25	66%	Sangat Baik	87 %	Terpenuhi
3	75-89	8	21%	Baik		
2	65-74	4	11%	Dibawah Standar	14 %	
1	65	1	3%	Dibawah Standar		
TOTAL		38	100%			

Tabel 17 : Akumulasi Peningkatan Motivasi Belajar

Data terkait dengan hasil belajar dari pra siklus sampai ke siklus 2 dapat ditinjau dari segi indikator kinerja dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil keseluruhan dari capaian hasil belajar dapat dirumsukan model tabel sebagai berikut :

Kategori	Interval	JML	%	Total	Simpulan IK
Sangat Baik	90-100	25	68%	98 %	Terpenuhi
Baik	75-89	11	30%		
Cukup Baik	65-74			3 %	
Kurang Baik	65	1	3%		
TOTAL		37		100%	

Tabel 18 : Akumulasi Peningkatan Hasil Belajar

Menarik untuk dianalisis bahwa melibatkan siswa bermain peran dengan menggunakan alat peraga langsung kepada hadis Nabi sangat efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal ini -berdasarkan pengamatan peneliti- disebabkan munculnya sikap spiritual dan emosional dalam bermain peran sehingga internalisasi nilai-nilai yang ada dalam proses periwayatan hadis berjalan efektif. Hal ini memberikan keuntungan tambahan karena siswa dengan cepat dapat mengaitkan pengalaman bermain peran dengan kehidupan sehari-hari bahwa informasi yang benar itu sangat penting dan setiap informasi harus diverifikasi dengan digunakan sebagai data.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pembelajaran Qurdis pokok bahasan unsur-unsur hadis yang diawali dengan pra siklus, siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan unsur-unsur hadis kelas X MIPA 2 MAN I Kota Semarang

Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan langkah siklus pertama dan siklus kedua. Peningkatan yang diperoleh masing-masing kategori sangat baik sebanyak 733 % dari 3 siswa (8 %) menjadi 25 siswa (66 %), kategori baik meningkat 60 % dari 5 siswa (13 %) menjadi 8 siswa (21 %). Akumulasi angka ketuntasan atau sama dengan atau lebih dari kategori baik adalah 87 % sehingga dari segi indikator kinerja sudah memenuhi bahkan melebihi 7 %.

2. Model pembelajaran *role playing* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 2 MAN I Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019 pada pokok bahasan unsur-unsur hadis. Keefektivan tersebut dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar. Posisi pra siklus hanya 2 siswa (5 %) yang sangat baik menjadi 25 siswa (68 %) atau meningkat sebanyak 1150 %. Untuk kategori baik dari 5 siswa (13 %) menjadi 11 siswa (30 %) atau meningkat 120 %. Berdasarkan akumulasi capaian hasil belajar ditemukan 98 % maka dapat disimpulkan bahwa capaian pembelajaran sudah memenuhi indikator kinerja yang dipatok di angka 80 % bahkan sudah melebihi 18 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakar, Usman Abu. 2017. “Pesantren (Dari Dulu) Siap Untuk ASEAN Economic Community (Aec) 2016 (Studi Adaptasi Nilai Pesantren Menjadi Asrama Mahasiswa)”, *Jurnal Ilmiah Pesantren*, Vol. 3 No 1, Januari 2017.
- Briggs, L. J.. 2002. “*The Theoretical and Conceptual Moral* dalam Menghadapi Tantangan Zaman”, *Makalah Seminar Nasional Dies Natalis ke-47 UNY*. Yogyakarta : UNY, 19 September 2002.
- DePorter & Mike Hernacki, Bobbi. 2000. *Quantum Learning*. Jakarta : Kaifa.
- DePorter dan Mike Hernacki, Bobbi. 2000. *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung : Penerbit Kaifa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Pengantar*, Jakarta : Rieka Cipta.
- Dryden & Jeannette Vos, Gordon. 2000. *The Learning Revolution*, Bandung : Penerbit Kaifa.
- Dryden & Jeannette Vos, Gordon. 2000. *The Learning Revolution*, Bandung : Penerbit Kaifa.
- Fajri, Nurul. 2007. “Penerapan Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di KB Al-Azhar Yogyakarta)”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hafefa, Andreas. 2004. *Menjadi Manusia Pembelajar (On Becoming Learner)*. Jakarta : PT Kompas Media Nusantara.
- Hopkins, D. A.. 1993. *A Teacher’s Guide to Classroom Research, 2nd Edition*. New York : Harper.
- Joyce, Bruce. 2016. *Models of Teaching*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kartini, Tien. 2007. “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”, *Makalah Jurnal*, dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* nomor 8 Oktober 2007.
- Keller, J.M.. 2010. *Motivation Design for Learning and Performance, The ACRS model Approach*. Ner York : Springer.

- Kemendikbud. 2014. *Kumpulan Permen dan Permendikbud tentang Implementasi Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas*. Jakarta : Kemendikbud.
- Kusumaningtyas dkk.. 2018. *Uji Kompetensi Guru*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kusumaningtyas dan Retno Ayu. 2018. *Uji Kompetensi Guru*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kyriacau, Chris. 2012. *Effective Teaching : Theory and Practice*. Ujungpandang : Penerbit Nusa Media.
- Miller, Jhon P.. 2002. "Cerdas Di Kelas Sekolah Kepribadian", *Rangkuman Model Pengembangan Kepribadian Dalam Pendidikan Berbasis Kelas (Humanizing The Classroom)*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mudjijo. 1995. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mudlofir, Ali. 2014. *Pendidik Profesional ; Konsep, Strategi dan Aplikasinya dalam Peningkatan Mutu Pendidik di Indonesia*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Pratiwi, Mariana Eva. 2014. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDM 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014", *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Raharjo. tt. "Aplikasi PTK Dalam Pembelajaran PAI dan Bahasa", *Makalah*.
- Rahayu, Surani Tri. 2013. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Smp Negeri 1 Pedan", *Tesis*, UNS.
- Rahim, Husni. 2001. *Arah Baru Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta : Logos Wacana Ilmu.
- Sagala, S.. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung : Alfabica.
- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Salim dan Yenny Salim, Peter. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta : Modern English.
- Sardiman A.M.. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : C.V. Rajawali.

- Setyosari P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Prenada Group.
- Shaleh, Abdurrahman. 1987. *Didaktik Metodik Pendidikan Agama*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Singarimbun (ed.), Masri. 1999. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : LP3ES.
- Sudrajat, Achmad. 2008. “Teori-Teori Motivasi”, *Artikel*, 6 Februari 2008, <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi/>.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono, A.. 2009. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sutoyo. 2017. “Pengembangan Model Contextual Value Clarification Technique (CVCT) Berbasis Motivasional Sebagai Upaya Meningkatkan Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila”, Ringkasan Disertasi, FKIP UNS 2017.
- Tri (tim), Bambang. tt. *Panduan Asesmen Matematika untuk Siswa dengan Kesulitan Belajar*. Jakarta : USAID.
- Uno., Hamzah B.. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksar.