



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MELALUI METODE BERMAIN  
PERAN (*ROLE- PLAYING*) DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)  
AL-IKHLASH CIAWILOR CIAWIGEBANG KUNINGAN**

**SKRIPSI**



**IMAS SRI HARTINI  
NIM. 58471304**

**JURUSAN PGMI-FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI  
CIREBON  
2012**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## ABSTRAK

### **IMAS SRI HARTINI, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan.**

Salah satu pelajaran yang dapat diberikan pada siswa adalah pelajaran akidah akhlak tujuannya agar siswa dapat mengetahui adab, akhlak dan perilaku yang baik sehingga dapat diaplikasikan atau diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula sebaliknya supaya siswa mengetahui adab, akhlak dan perilaku yang tidak sepatutnya diamalkan atau diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selama ini guru kelas V atau guru mata pelajaran akidah akhlak mengajarnya bahanya dengan berupa konsep yang sudah jadi (demonstrasi, ceramah), siswa dibiasakan untuk mencatat dan menyimak materi tersebut saja sehingga siswa kurang memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Hal itu akan mempengaruhi dan kurangnya motivasi untuk mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran melalui metode bermain peran (*Role Playing*) adalah metode yang sangat tepat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mengkondisikan kelas dengan membuat atau membentuk tokoh-tokoh drama yang akan di perankan pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa dapat cepat menangkap dan memahami materi yang disampaikan.

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang mengkaji dan merefleksikan secara kolaboratif suatu pendekatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. PTK mempunyai komponen pokok yaitu tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan.

Pada akhirnya hasil penelitian setiap siklusnya ada peningkatan, dan di siklus III peningkatan atau perubahannya sangat drastis menjadi 90% dengan ketentuan sebagai berikut: siklus I (60%), siklus II (70%) dan siklus III (90%). Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang melalui metode bermain peran (*Role playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan.

Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas V MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan cukup efektif dan efisien dari setiap siklusnya ini mengalami perubahan dan peningkatan. Penggunaan metode bermain peran (*Role Peking*) terbukti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak dalam belajar mudah untuk dipahami serta dapat disaring dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL- IKHLASH CIAWILOR CIAWIGEBANG KUNINGAN.”**

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., keluarganya, para sahabatnya, dan sekalian kepada para umatnya yang senantiasa mengikuti ajarannya sampai akhir zaman.

Skripsi ini dapat tuntas dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Maksum, M.A., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr.Saefudin Zuhri, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Drs. Aceng Jaelani, M.Ag., Ketua Jurusan PGMI IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Drs. H. Effendi S. Umar, M.Ag. Dosen Pembimbing I.
5. Akhmad Busyaeri, M.Ag, Dosen Pembimbing II.
6. Dr. Sopidi, MA, Dosen Penguji I
7. Drs.H.S.Bunyamin, M.Pd, Dosen Penguji II
8. Sulaeman, S.Ag, Sebagai kepala MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan.
9. Syarif Hidayat, S.Pd.I sebagai guru mata pelajaran Akidah Akhlak MI Al-Ikhlash Ciawior Ciawigebang Kuningan.
10. Seluruh Siswa Kelas V MI Al-Ikhlash Ciawior Ciawigebang Kuningan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

11. Keluarga Besar Pondok Pesantren Teknologi Industri Terpadu Amparan Djati Cirebon, Pondok Pesantren Daarul-Mukhlisin Kuningan, MI An-Nur Kota Cirebon dan MI Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan.

Cirebon, 20 November 2012

Penulis

**Imas Sri Hartini**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR ISI

<b>Abstrak.....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Persetujuan Pembimbing .....</b>	<b>ii</b>
<b>Nota Dinas.....</b>	<b>iii</b>
<b>Pengesahan.....</b>	<b>iv</b>
<b>Pernyataan Otentitas Skripsi.....</b>	<b>v</b>
<b>Riwayat Hidup .....</b>	<b>vi</b>
<b>Motto Hidup .....</b>	<b>vii</b>
<b>Persembahan .....</b>	<b>viii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Grafik.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I           PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Kerangka Pemikiran .....	8
F. Hipotesis Penelitian .....	9
<b>BAB II           MOTIVASI BELAJAR, METODE</b>	
<b>BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)</b>	
A. Motivasi Belajar .....	10
B. Hubungan Antara Perhatian dan Motivasi .....	12
C. Bentuk- bentuk Motivasi Dalam Belajar .....	18
D. Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....	18
a) Kelebihan Metode Bermain Peran ( <i>Role playing</i> ).....	20
b) Kekurangan Metode Bermain Peran ( <i>Role playing</i> ).....	20



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	
	A. Objek Dan Tindakan .....	21
	B. Setting Dan Subjek Tindakan .....	23
	C. Metode Penyimpulan Data .....	27
	D. Analisis Data .....	28
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN</b>	
	A. Gambaran Dan Setting .....	28
	1. Tahap Perencanaan .....	28
	2. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	29
	3. Observasi .....	30
	4. Refleksi .....	30
	B. Uraian Penelitian Secara Umum .....	31
	1) Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak ...	31
	1. Siklus I .....	51
	2. Siklus II .....	58
	3. Siklus III .....	64
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	71
	B. Saran .....	72

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Keadaan Guru MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan
- Tabel 2 Keadaan Siswa MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan
- Tabel 3 Sarana Dan Fasilitas Belajar Mengajar MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan
- Tabel 4 Siswa selalu Jujur Saat Mengerjakan Tugas PR Terutama Pelajaran Akidah Akhlak
- Tabel 5 Siswa Berkata Jujur
- Tabel 6 Siswa Suka Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak
- Tabel 7 Siswa Belajar Dengan Sungguh- sungguh
- Tabel 8 Siswa mempraktekan Dan Menerapkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Dalam Kehidupan Sehari-hari
- Tabel 9 Siswa Suka Menolong Sanak Saudaranya Yang Mendapatkan Musibah
- Tabel 10 Siswa Suka Membuang Sampah Pada Tempatnya Setelah Makan Snack
- Tabel 11 Siswa Memanggil Gurunya Dengan Baik
- Tabel 12 Siswa Suka Bertanya Kepada Gurunya Tentang Mata Pelajaran Khususnya Pada Pelajaran Akidah Akhlak Yang Belum Dipahami
- Tabel 13 Siswa Berusaha Meniru Sikap Atau Akhlak Guru Yang Baik
- Tabel 14 Guru Masuk Kelas Tepat Waktu
- Tabel 15 Guru Menggunakan Metode Pembelajaran Yang Bervariasi
- Tabel 16 Siswa Menyimak Dan Memperhatikan Gurunya Ketika Menerangkan Pelajaran Akidah Akhlak
- Tabel 17 Guru Memberikan Hadiah Kepada Siswa Yang Berprestasi
- Tabel 18 Guru Suka Menegur Kepada Siswa Yang Nakal
- Tabel 19 Guru Mengevaluasi Hasil Belajar
- Tabel 20 Guru Memberikan Ulangan Harian Setelah Selesai Materi Pelajar Akidah Akhlak



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel 21 Guru Mengajarkan Pelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing)

Tabel 22 Guru Mengajukan Kepada Siswa Untuk Menengok Temannya Ketika Sakit

Tabel 23 Guru Memberikan Waktu Luangnya Untuk Membimbing Belajar Di Luar Kelas

Tabel 24 Rekapitulasi Hasil Guru Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Tabel 25 Gambaran umum motivasi siswa dalam pembelajaran

Tabel 26 Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siswa Pra siklus

Tabel 27 Hasil Tes Belajar Siswa Sikus 1

Tabel 28 Rekapitulasi Hasil pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1

Tabel 29 Hasil Tes Siswa Siklus II

Tabel 30 Rekapitulasi Hasil pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1

Tabel 31 Hasil Penilaian Tes Belajar Siswa Siklus III

Tabel 32 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus III



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus 1

Grafik 2. Rekapitulasi Hasil pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1

Grafik 3. Hasil tes Belajar Siswa Siklus II

Grafik 4. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus II

Grafik 5. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus II

Grafik 6. Hasil Penilaian Tes belajar Siswa Siklus III



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang beringkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

Menurut Hamzah B. Uno (2011:1) mengemukakan Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut Slameto (2010: 2) Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat,

kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Menurut Hamzah B. Uno (2011:23) mengemukakan bahwa Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa- siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan Dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita- cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Beni Sabeni (2010:35) mengemukakan bahwa Kata akhlak berasal berasal dari bahasa Arab, yaitu jama' dari kata "*khuluqon*" secara lingistik diartikan dengan budi pekerti, pengarai tingkah laku atau tabiat, tata karma sopan santun adab, dan tindakan. Kata akhlak juga berasal dari kata "*khalaqo*" atau "*khalaqun*", artinya kejadian, serta erat hubungannya dengan "*khaliq*", artinya menciptakan, tindakan atau perbuatan, sebagaimana terdapat kata "*Al- Khaliq*", artinya penciptaan makhluk artinya diciptakan.



Akidah adalah gudang akhlak yang kokoh. Ia mampu menciptakan kesadaran diri bagi manusia untuk berpegang teguh kepada norma dan nilai-nilai akhlak yang luhur. Akhlak mendapat perhatian istimewa dalam akidah Islam

Rasulullah SAW bersabda :

( انما بعثت لاتمما مكاريم الاخلاق )

“*Aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia.*”

Adapun untuk memotivasi belajar siswa diantaranya dengan menggunakan metode yang tepat yaitu metode bermain peran (*Role- Playing*) menurut Hamzah B. Uno (2011: 26). Metode Sosiodrama dan bermain peran (*Role- Playing*) adalah sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran (*Role- Playing*) siswa belajar memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Yang dikutip dalam skripsi Udin mengemukakan bahwa manfaat belajar aqidah akhlak di madrasah merupakan bagian tersendiri dari pendidikan. Agama merupakan faktor mencentak menentukan perilaku/watak kepribadian siswa sehingga siswa dapat memotivasi untuk memprektekan nilai-nilai keyakinan keagamaan (aqidah) dan (akhlakul karimah) dalam kehidupan sehari-hari, agar anak mempunyai perilaku yang baik. Anak didik diharapkan dapat memperhatikan pembelajaran aqidah akhlak sebagai kontrol dalam kehidupan sehari-hari seperti sabda nabi Muhammad SAW انما بعثت لاتمما مكاريم

) yang artinya ”*sesungguhnya aku diutus oleh Allah*

*untuk menyempurnakan akhlak (budi pekerti).*” (H.R Bukhori)



Adapun tujuannya penelitian menggunakan metode bermain peran (*role-playing*) ini adalah agar siswa lebih giat dan rajin belajar, lebih memahami lagi lebih mendalam ke dalam pelajaran tersebut sehingga mudah untuk diaplikasikan, diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pelajaran yang dapat diberikan pada siswa adalah pelajaran akidah akhlak tujuannya agar siswa dapat mengetahui adab, akhlak dan prilaku yang baik sehingga dapat diaplikasikan atau diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula sebaliknya supaya siswa mengetahui adab, akhlak dan prilaku yang tidak sepatutnya diamalkan atau diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Selama ini guru kelas V atau guru mata pelajaran akidah akhlak mengajarnya bahanya dengan berupa konsep yang sudah jadi (demonstrasi, ceramah), siswa dibiasakan untuk mencatat dan menyimak materi tersebut saja sehingga siswa kurang memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Hal itu akan mempengaruhi dan kurangnya motivasi untuk mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu nilai ketuntasan siswa masih kurang dari KKM yang ditentukan yaitu 65. Dari 33 siswa hanya 13 yang telah memenuhi KKM dan sisanya 20 siswa belum memenuhi ketentuan.

Berdasarkan kenyataan pemaparan singkat di atas penulis temukan, maksud penulis tertarik akan menyusun proposal yang berjudul: ***Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Bermain Peran (Role-Playing) Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al- Ikhlas Ciawilor Ciawigebang Kuningan.***

Menerangkan pembelajaran akidah akhlak hendaknya guru mengawali dengan ceramah tentang materi yang dipilihnya kemudian guru membentuk dan



memilih siswa untuk menjadi sebagai tokoh-tokoh yang dimaksud di dalamnya, kemudian jadilah berjalan dan menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan tidak membosankan.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas maka identifikasi masalah yang dirumuskan pada dalam beberapa permasalahan adalah sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

#### a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian dalam skripsi ini adalah strategi belajar mengajar dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan.

#### b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran akidah akhlak.

#### c. Jenis masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah ketidak jelasan apakah metode bermain peran (*Role Playing*) itu dapat lebih baik dari metode sebelumnya yakni metode demonstrasi dan metode ceramah dan dapat meningkatkan motivasi siswa di kelas V MI Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan.



## 2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesimpangsiuran penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang diteliti adalah metode sosiodrama dan bermain peran (*Role- Playing*).
- b. Ruang lingkup masalah dibatasi pada materi akhlak mahmudah
- c. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Al- Ikhlah Ciawilor Ciawigebang Kuningan.
- d. Motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode itu.

## 3. Pertanyaan Penelitian

Yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akidah akidah akhlak di kelas V MI Al-Ikhlah Ciawilor Ciawigebang Kuningan?

### C. Tujuan penelitian

Sesuai perumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, memberikan gambaran untuk membuat tujuan penelitian yang secara terperinci, yaitu:

1. Untuk mengetahui belajar siswa pembelajaran akidah akhlak melalui metode bermain peran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ikhlah Ciawilor Ciawigebang Kuningan.
2. Untuk mengetahui respon pada pembelajaran akidah akhlak melalui metode bermain peran (*Role- Playing*) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ikhlah Ciawilor Ciawigebang Kuningan karena kurangnya minat dan



motivasi siswa terhadap pelajaran akidah akhlak. Maka dari itu saya berusaha untuk meningkatkan kembali motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Setiap diadakannya penelitian diharapkan memberikan manfaat. Dan penelitian kali ini akan diadakannya penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas diharapkan memberikan manfaat bagi penulis, guru, siswa dan sekolah. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa:
  - a. Meningkatkan proses pembelajaran yang aktif kreatif dan tidak membuat bosan pada siswa.
  - b. Mempermudah untuk mengaplikasikan atau mempraktekan pelajaran tersebut pada kehidupan sehari- hari.
2. Manfaat bagi guru:
  - a. Menambah kemampuan untuk meningkatkan model pembelajarannya melalui model- model pembelajaran khususnya menggunakan model pembelajaran bermain peran.
  - b. Menumbuhkan kemampuan yang ilmiah dalam pembelajaran dan membentuk akhlak siswa yang berawal dari kelas.
3. Manfaat bagi sekolah
  - a. Memberikan saran dalam meningkatkan mutu kualitas di sekolah.



- b. Memberikan gambaran pembelajaran hasil yang dapat direfleksikan pada pembelajaran yang lainnya secara menyeluruh.

### E. Kerangka Pemikiran

Dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang tinggi di sekolah perlu adanya guru yang profesional yang dapat ditransferkan dari guru ke siswa atau dari pendidik ke peserta didik.

Roestiyah N.K (2008:90) mengemukakan, Kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa tersebut.

Dalam hal ini perlu digunakan teknik sosiodrama ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak- gerak wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Atau dengan *role- playing* dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/ psikologis itu. Karena kedua teknik ini hampir sama, maka dapat digunakan bergantian tidak ada salahnya.

Metode bermain peran (*Role- Playing*) merupakan model yang tepat untuk digunakan pada mata pelajaran akidah akhlak, tujuannya agar siswa dapat mudah untuk dipahami, disenangi dan tidak membosankan juga dapat mudah untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari- hari.



## F. Hipotesis

Jika guru menggunakan metode bermain peran (*Role- Playing*) ini akan meningkatkan kepada keberhasilan dan pemahaman siswa khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al- Ikhlah siswa kelas V sub materi akhlak madhmumah.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Uno, Hamzah B, (2011), *Model Pembelajaran*, PT Bumi Aksara, Bandung.
- Fatimah, Enung, (2006), *Psikologi Perkembangan*, CV PUSTAKA SETIA, Bandung
- Djamarah, Syaiful Bahri, (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta
- Slameto (2010), *Belajar dan Faktor- faktor Yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta
- Hamzah, Uno, (2010), *Teori Motivasi Dan Pengaruhnya*, PT Bumi Aksara , Jakarta. ,
- Djamarah, Syaeful Bahri, (2008), *Psikologi Belajar Edisi 2*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Roestiyah, (2008), *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Daradjat, Zakiyah, (2004), *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Sardiman, (1994), *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Hamalik, Oemar, (2009), *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Wiriaatmadja, Rochiat, (2010), *Metode Penilaian Tindakan Kelas*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suyadi, (2010), *Panduan Penelitian Kelas*, DIVA Pres, Jogjakarta.
- Saebani, Beni Ahmad Dan Hamid Abdul, (2010), *Ilmu Akhlak*, Pustaka Setia, Bandung.
- Anwar, Rosihon, (2008), *Akidah Akhlak*, Pustaka Setia, Bandung.
- Darmadi, Hamid, (2011), *Metode Penelian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Aqib, Zaenal, (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*, Y. Ramy Widya, Bandung.
- Fathurrohman, Pupuh dkk, (2001), *Strategi Belajar Mengajar*, Aditama, Bandung.
- Siswanto, Bedjo, (2004), *Metode Dan Teknik Penelitian* (Diktat), IAILM Suryalaya, Tasikmalaya.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Daaru-l-Mukhlisin,Pondok Pesantren, (2002), *Kitabul Ahadits*, KMI Daaru-L-Mukhlisin Press, Kuningan.

Sudjiono, A.(1991), *Pengantar Statistik Pendidikan*, CV Rajawali, Jakarta.

Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Pustaka Setia, Bandung.

S.Winarno,(1998), *Statistika Pendidikan*,Cahaya Ilmu, Bandung