



Research Article

## Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Rusnawati<sup>1</sup>, Jarir<sup>2</sup>, Siti Jamiatussoleha<sup>3</sup>

1. Program Magister Pendidikan Agama Islam IAIN Datuk Laksemana Bengkulu;  
E-mail: watirusnao66@gmail.com
2. Program Magister Pendidikan Agama Islam IAIN Datuk Laksemana Bengkulu;  
E-mail: jariramrunmarsimin@gmail.com
3. Program Magister Pendidikan Agama Islam IAIN Datuk Laksemana Bengkulu;  
E-mail: sitijamiatussoleha82@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by **Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : March 10, 2025  
Accepted : May 23, 2025

Revised : April 05, 2025  
Available online : June 09, 2025

**How to Cite:** Rusnawati, Jarir, & Siti Jamiatussoleha. (2025). The Use of Role Playing Methods in Learning to Increase Student Learning Motivation. *Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Retrieved from <https://kasyafa.hellowpustaka.id/index.php/i/article/view/77>

### The Use of Role Playing Methods in Learning to Increase Student Learning Motivation

**Abstract.** Teaching and learning activities are interactions that have educational value. In it, there is an educational interaction between teachers and students, when teachers deliver lessons to students in class. The learning materials that teachers provide will provide less encouragement (motivation) to students if the delivery uses inappropriate strategies. The learning process in class seems too rigid and less enjoyable, this also makes the lesson less meaningful, because mastery of the amount of material does not necessarily guarantee understanding of the material they have mastered. Student motivation in learning is very important and is the basis for students to achieve the expected learning competencies. The research methodology used in this study is descriptive qualitative research using the library research method. With the Role Playing Method, students can play an absolute part in the development of social human life. Role playing is often intended as a form of activity where learners imagine themselves as if they were outside the classroom and play the role of others. So that students

can directly feel the situation and conditions in their surroundings. So, the Role Playing method can increase student motivation and learning outcomes.

**Keywords:** Role Playing Method, Learning, Learning Motivation.

**Abstrak.** Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan. Didalamnya terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, ketika guru menyampaikan pelajaran kepada siswa dikelas. Bahan pelajaran yang guru berikan itu akan kurang memberikan dorongan (motivasi) kepada siswa bila penyampainya menggunakan strategi yang tidak tepat. Proses pembelajaran di kelas agaknya terlalu kaku dan kurang menyenangkan, hal ini juga membuat pelajaran kurang berarti, karena penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman pada materi yang mereka kuasai motivasi siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan dasar siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang di harapkan. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode studi kepustakaan (library research). Dengan Metode Role Playing, siswa dapat memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan hidup manusia sosial. Role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Sehingga siswa dapat merasakan secara langsung situasi dan keadaan di lingkungan sekitarnya. Jadi, metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Keywords:** Metode Role Playing, Pembelajaran, Motivasi Belajar.

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan dan meningkatkan kematangan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan proses pembelajaran berawal dari kurikulum sebagai acuan atau pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu tujuan pendidikan di dalam kurikulum adalah untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang berkenaan dengan pendidikan.

Guru dalam proses pendidikan di sekolah, memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak peserta didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri.<sup>1</sup>

Guru sebagai seorang pendidik harus mampu berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi kelas yang efektif, sehingga memungkinkan materi pelajaran sampai kepada siswa dengan baik. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk mampu menguasai kelas dengan baik sehingga proses belajar mengajar tersebut mampu memberikan rangsangan kepada siswa. Karena siswalah yang menjadi subyek utama dalam belajar mengajar.

Proses penyampaian materi pembelajaran sangat membutuhkan strategi, metode dan teknik yang tepat dalam menyampaikan materi ajar. Metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai langkah-langkah atau prosedur

---

<sup>1</sup> K. N. Roestiyah. "*Strategi Belajar Mengajar*", (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm :13.

pembelajaran yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar, antara lain ada metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, resitasi, karyawisata, drill, dan masih banyak lagi. Metode itu semua dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang sama setiap menyampaikan materi.

Berangkat dari kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran, penulis menggunakan metode role playing. Metode role playing diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena melalui metode ini dapat membawakan situasi dunia nyata kedalam kelas. Dengan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri, maka pemahaman siswa akan lebih baik. Meningkatnya motivasi belajar siswa pun akan dapat tercapai. Maka tujuan dari kegiatan pembelajaran secara keseluruhan akan tercapai. Melalui role playing, siswa dapat memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan hidup manusia sosial. Role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Siswa yang lebih sering mempraktikkan materi pelajaran akan lebih mudah memanggil kembali memori lama yang berhubungan dengan materi yang ada yang sedang ditekuni.<sup>3</sup> Keaktifan dalam pembelajaran seharusnya dilakukan oleh siswa sendiri. Agar materi pelajaran tersebut membekas dipikiran anak. Guru hanyalah sebagai Fasilitator, Mediator dan Motivator. Guru memberikan fasilitas yang memadai kepada siswa, guru sebagai media dalam memperoleh informasi, dan mengembangkan rasa percaya diri siswa.

Tujuan metode Role Playing untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.<sup>4</sup> Manfaat penerapan metode ini pada pembelajaran pokok bahasan masalah sosial memungkinkan siswa mengeksplorasi masalah-masalah sosial. Cara penerapan metode ini adalah dengan memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan strategi pemecahan masalahnya. Penggunaan metode pembelajaran Role Playing diharapkan akan mampu membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.

#### A. PENGERTIAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.<sup>5</sup> Siswa melakukan peran masing – masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.

---

<sup>2</sup> Hamzah B. Uno, “*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), Cet. VII, 2.

<sup>3</sup> Muhibbin Syah, “*Psikologi Belajar*”, (Jakarta Raja Grafindo Persada), hlm : 18

<sup>4</sup> *Ibid.* hal.26

<sup>5</sup> Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, “*Strategi Belajar Mengajar*” ,(Bandung: PT Refika Aditama,2007 ), hlm : 64

Penerapan metode Role Playing merupakan salah satu pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena pada metode ini siswa dapat menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Role Playing atau bermain peran atau tehnik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan.<sup>6</sup> Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) tergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut. Menurut Martinis Yamin, Role playing atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik.<sup>7</sup> Bernet (dalam Romlah, 2001) menegaskan permainan peranan adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.<sup>8</sup>

## B. KELEBIHAN DAN KELEMAHAN METODE ROLE-PLAYING

Bermain peran dalam metode ini, mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran, karena bagi siswa memerankan peran seperti orang lain merupakan sebuah pengalaman yang baru baginya. Siswa juga harus menempatkan diri seperti watak orang lain tersebut. Selain itu, bermain peran juga dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial. Dalam hal ini siswa belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, toleransi, menghargai pendapat orang lain, dan belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Permainan peranan menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut atau cemas, karena dalam permainan peranan individu dapat mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa takut kena "sanksi" sosial terhadap perbuatannya. Sedangkan menurut M. Basyirudin Usman, keunggulan metode Role Playing adalah:

- a. Siswa terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka.
  - b. Kelas akan menjadi lebih hidup karena menarik perhatian para siswa.
  - c. Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa, sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan pengamatan.
  - d. Siswa dilatih dalam menyusun buah pikir secara teratur.<sup>9</sup>
- Keunggulan lain selain yang diatas, adalah:
- a. Siswa dapat berlatih melatih dirinya agar mampu memahami, dan mampu mengingat isi materi yang akan di perankan.
  - b. Siswa akan terlatih berpikir secara kreatif .
  - c. Dapat memupuk bakat seni yang ada dalam diri siswa.
  - d. Kerjasama antar tim dapat ditumbuhkan dan dibina dengan baik.

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, "Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem", (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm : 199.

<sup>7</sup> Martinis Yasmin, "Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi", (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), hlm :76

<sup>8</sup> Munjih Nasih dan Nur Kholidah, "Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" , ( Bandung: Refika Aditama, 2009 ), hlm :77

<sup>9</sup> Roestiyah N.K, "Strategi Belajar Mengajar", (Jakarta: PT Rineka Cipta,2008), cet. VII, hlm : 90

- e. Siswa terbiasa dengan menerima dan berbagi tanggung jawab dengan sesama teman.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dilatih menjadi bahasa yang baik, agar mudah dipahami oleh orang lain.<sup>10</sup>

Meskipun metode ini banyak memiliki kelebihan dalam penggunaannya untuk pembelajaran, ternyata metode ini juga mengandung beberapa kelemahan, diantaranya:

- a. Jika siswa kurang mempersiapkan diri dengan baik, maka kemungkinan tidak akan dilakukan dengan sungguh-sungguh.
- b. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan sesuai dengan rencana apabila suasana kurang mendukung.
- c. Bermain peran belum tentu dapat menuju ke arah yang diharapkan.
- d. Apabila siswa tidak diarahkan dengan baik dalam bermain peran akan mengalami kesulitan.
- e. Bermain peran memakai banyak waktu.<sup>11</sup>

### C. LANGKAH – LANGKAH PELAKSANAAN METODE ROLE-PLAYING

Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran dengan bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang atau lebih.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memainkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, kemudian masing-masing mengamati skenario yang sedang diperagakan oleh para pemain.
- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- h. Guru memberikan kesimpulan secara umum dan evaluasi.<sup>12</sup>

Sedangkan menurut Hamzah Uno, prosedur Role Playing terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

- a. Pemanasan (warning up). Guru terlebih dahulu mengenalkan apa itu role playing.
- b. Memilih pemain. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian memberikan materi yang akan digunakan.
- c. Menyiapkan pengamatan (observer). Guru menunjuk beberapa siswa yang lain, yang tidak mendapatkan peran, untuk menjadi pengamat.

---

<sup>10</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, "Strategi Belajar Mengajar", (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), cet. 3, 89-90

<sup>11</sup> Hamzah B. Uno, "Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif", (Jakarta: PT Bumi Aksara), hlm :25-26

<sup>12</sup> Nasih dan Kholidah, "Metode dan Teknik Pembelajaran", hlm :79-80

- d. Menata panggung. Guru dan siswa berdiskusi mengenai peran yang akan dimainkan, apa saja yang dibutuhkan sewaktu bermain peran.
- e. Memainkan peran. Pelaksanaan role playing oleh masing-masing kelompok secara sungguh-sungguh.
- f. Diskusi dan evaluasi. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dan mengevaluasi atau memberi pendapat tentang peran yang telah dilakukan.
- g. Memainkan peran ulang. Setelah melakukan diskusi, maka siswa diminta untuk memainkan peran ulang. Tujuannya agar yang kedua ini bisa terlaksana secara maksimal.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua. Pada tahap ini, tidak jauh beda dengan diskusi dan evaluasi pada tahap pertama. Disini guru meminta kepada masing-masing kelompok untuk melakukan diskusi dan evaluasi peran yang telah dilaksanakan.
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Siswa diajak oleh guru untuk berbagi pengalamannya tentang peran yang sudah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan untuk kegiatan ini.<sup>13</sup>

Dari beberapa langkah yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis disini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membuat materi atau permasalahan yang terjadi disekitar yang berhubungan materi pelajaran.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk dijadikan kelompok yang akan memainkan peran.
- c. Kemudian masing-masing dari kelompok tersebut membuat skenario atau dialog untuk percakapan di Role Playing.
- d. Siswa yang tidak memainkan peran, menjadi pengamat.
- e. Melakukan drama atau bermain peran
- f. Siswa yang telah ditunjuk untuk menjadi pengamat, mengamati alur cerita. Untuk memberikan kritikan atau mengeluarkan pendapat terhadap kelompok yang telah selesai memainkan peran.
- g. Guru memberikan kesimpulan.

#### D. PENGERTIAN MOTIVASI BELAJAR

Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat'. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan.<sup>14</sup>

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat

<sup>13</sup> Uno, "Model Pembelajaran", hlm : 26-28.

<sup>14</sup> . Sunarti Rahman, " Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar ", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar ( merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0 )*, Gorontalo, 25 November 2021, ISBN 978-623-98648-2-8

seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016). Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu. Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat.<sup>15</sup>

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Bakar, 2014).

## E. FUNGSI MOTIVASI BELAJAR

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ditemukan anak didik yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sementara anak didik yang lain aktif berpartisipasi dalam kegiatan. Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab kenapa anak didik tidak tertarik pada hal – hal yang disampaikan oleh

---

<sup>15</sup> . Rike Andriani, Rasto, “ *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar siswa* “, Jurnal : Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol.4, No.1 , Januari 2019, <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>, doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.

guru. Itulah sebagai pertanda bahwa anak didik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Kemiskinan motivasi intrinsik ini merupakan masalah yang memerlukan bantuan yang tak bisa ditunda. Guru harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi ekstrinsik. Sehingga dengan bantuan itu anak didik dapat keluar dari kesulitan belajar. Bila motivasi ekstrinsik yang diberikan itu dapat membantu anak didik keluar dari lingkaran masalah kesulitan belajar, maka motivasi dapat diperankan dengan baik oleh guru. Peranan yang dimainkan oleh guru dengan mengandalkan fungsi-fungsi motivasi merupakan langkah yang akurat untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi anak didik.

Baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Ketiganya menyatu dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Karena itulah baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar.<sup>16</sup>

Dalam berbagai macam metode pembelajaran, salah satunya adalah metode Role Playing. Metode ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi atau semangat dalam belajar. Seorang guru / pengajar, harus pandai menggunakan berbagai macam metode pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Usman (2010) motivasi yang berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) timbul sebagai akibat dari dalam individu tersebut karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Menurut Djamarah (2002) motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik) ialah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar, seperti adanya kompetisi/persaingan.

Pendidikan harus berusaha menimbulkan motif intrinsik dengan menumbuhkan dan mengembangkan minat peserta didik terhadap jenis bidang studi yang relevan. Sebagai contoh, memberitahukan sasaran yang hendak dicapai dalam bentuk tujuan instruksional pada saat pembelajaran akan dimulai yang menimbulkan motif keberhasilan mencapai sasaran. Selanjutnya untuk menumbuhkan motif ekstrinsik, dalam tinjauan UNO (2008), ada beberapa persiapan yang dapat dilakukan oleh seorang guru, yaitu:

- a) Pendidik memerlukan anak didiknya sebagai manusia yang berpribadi, menghargai pendapatnya, pikirannya, perasaannya, maupun keyakinannya.
- b) Pendidik menggunakan berbagai metode dalam melaksanakan kegiatan pendidikannya.
- c) Pendidik senantiasa memberikan bimbingan dan pengarahan kepada anak didiknya dan membantu apabila mengalami kesulitan, baik yang bersifat pribadi maupun akademik.
- d) Pendidik harus mempunyai pengetahuan yang luas dan penguasaan bidang studi atau materi yang diajarkan kepada peserta didiknya.

---

<sup>16</sup>. Azhar Haq, " *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi*", Jurnal Vicratina, Vol 3, No 1, Mei, Hlm : 200

- e) Pendidik harus mempunyai rasa cinta dan sifat pengabdian kepada profesinya sebagai pendidik. Semua ciri tersebut harus dimiliki oleh pendidik dalam upaya memberikan motivasi kepada peserta didiknya dan mengabdikan kepada profesinya sebagai pendidik.

menurut Winarsih (2009) ada tiga fungsi motivasi yaitu: a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan. b) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang berfungsi bagi tujuan yang hendak dicapainya.<sup>17</sup>

## KESIMPULAN

Metode pembelajaran Role Playing merupakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa dapat menangkap materi dengan mudah dan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang di terapkannya dengan menggunakan metode Role Playing (bermain peran). Penerapan metode Role Playing merupakan salah satu pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena pada metode ini siswa dapat menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya. Maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Seseorang yang melakukan aktivitas belajar secara terus menerus tanpa motivasi dari luar dirinya merupakan motivasi intristik yang sangat penting dalam aktivitas belajar.

Namun, seseorang yang tidak mempunyai keinginan untuk belajar, dorongan dari luar dirinya merupakan motivasi ekstrinsik yang diharapkan. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik diperlukan bila motivasi intrinsik tidak ada dalam diri seseorang sebagai subjek belajar. Motivasi siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui

---

<sup>17</sup>. Neni Fitriana Harahap, dkk, “ Analisis artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa”, IJI PUBLICATION, Vol. 1, No .3, Juli 2021.

berbagai model dan pendekatan, serta dapat dipengaruhi juga oleh beberapa faktor.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing [serial online]. <http://id.shvoong.com/socialsciences/education/2244214-kelebihan-dankekurangan-metode-role>. [10 maret 2025]
- Martinis Yasmin, 2004. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munjih Nasih dan Nur Kholidah, 2009. Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Bandung: Refika Aditama.
- Muhibbin Syah, 2012. Psikologi Belajar, Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Nasih dan Kholidah, 2013. Metode dan Teknik Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama.
- Oemar Hamalik, 2009. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2007. Strategi Belajar Mengajar, Bandung: PT Refika Aditama.
- Roestiyah N.K, 2008. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Rineka Cipta,
- Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahman, Sunarti. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar “, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0), Gorontalo.
- Andriani, Rike. Rasto. 2019. Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar siswa. Jurnal: Pendidikan Manajemen Perkantoran. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>, doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.
- Haq, Azhar. Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. Jurnal Vicratina, Vol 3, No 1, Mei, Hlm: 200.
- Fitriani Harahap, Neni. Dkk. 2021. Analisis artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. IJI PUBLICATION, Vol. 1, No .3.