

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR FIQIH DI MTS PONDOK PESANTREN MODERN BABUSSALAM KABUPATEN LANGKAT

Dja'far Siddik*, Ali Imran Sinaga, Zakaria*****

*Prof.Dr., M.A Pembimbing I Tesis Guru Besar Pascasarjana UIN Sumatera Utara

**Dr., M.Ag Pembimbing II Tesis Dosen Pascasarjana UIN Sumatera Utara

***Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam, Konsentrasi Pendidikan Agama Islam,
Pascasarjana UIN Sumatera Utara

Abstrak: This research was conducted in Private Junior high school cottage of modern boarding Babussalam district Langkat Regency. This type of research is quantitative research. The problem raised in this research is the influence of Role playing method on the motivation and student learning outcomes in Private Junior high school cottage of modern boarding Babussalam district Langkat Regency. This study aims to determine whether the Role playing method has a positive and significant influence with the Motivational Learning Jurisprudence in MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Langkat Regency. To know the method of Role playing has a positive and significant influence with Fikih Learning Outcomes in MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Langkat Regency, and to know whether Role playing has a positive and significant influence with Fikih Learning Outcomes in MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Langkat Regency.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten langkat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah pengaruh Metode *Role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten langkat. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah Metode *Role playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan Motivasi Belajar Fikih di MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat. Untuk mengetahui Metode *Role playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan Hasil Belajar Fikih di MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat, dan Untuk mengetahui apakah *Role playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan Hasil Belajar Fikih di MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat.

Kata Kunci: Role Player, Motivasi dan Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap insan. Oleh karena itu, tidak heran, jika untuk mencapai pendidikan ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk memperoleh pendidikan, salah satunya melalui pendidikan formal. Pentingnya pendidikan formal dirasakan ketika orang tua tidak mampu lagi memberikan pendidikan secara efektif kepada anaknya.

Dalam pengertian umum pendidikan adalah proses budaya oleh generasi yang mengambil peran dalam sejarah, walaupun pendidikan merupakan proses budaya masa kini dan membuat budaya masa depan. Sungguh begitu pentingnya fungsi pendidikan bagi pribadi, keluarga, masyarakat dan bangsa, sehingga eksistensi suatu bangsa dan kemajuan peradabannya merupakan hasil dari keberhasilan pendidikan. Kelangsungan hidup suatu bangsa tidak hanya pada aspek fisik, tetapi sekaligus, psikis, sosial dan kultural menjadi tanggung jawab pendidikan.¹

Secara umum metode mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Metode Pembelajaran dihubungkan dengan proses belajar mengajar baik didalam ataupun diluar kelas, metode bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.²

Dewasa ini, dengan perkembangan zaman dan pengaruh berbagai macam media anak-anak bahkan orang tua sekalipun sudah menganggap Pendidikan Agama Islam adalah merupakan sesuatu yang tabu salah satunya yaitu pelajaran fikih. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya pemahaman mayoritas masyarakat muslim terhadap hukum-hukum agama Islam, para orang tua lebih berminat memasukkan anaknya ke sekolah yang berbasis sekolah umum daripada madrasah maupun pesantren, rela membayar mahal agar anaknya les pelajaran umum dan mengabaikan pendidikan agama anaknya. Padahal pendidikan agama tidak hanya mengatur tatanan kehidupan di dunia saja, lebih-lebih menentukan tempat di akhirat kelak. Sebuah syair mengatakan “ dengan Ilmu hidup menjadi mudah, dengan seni hidup menjadi indah, dan dengan agama hidup menjadi terarah”. Begitu pula yang terjadi di Kelas VII MTs Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat. Tidak dapat dipungkiri walaupun siswa kelas VII sekarang bersekolah di madrasah, pun demikian ada dari mereka yang memiliki pemahaman yang kurang dalam kajian fikih. Hal ini dilatar belakangi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu penggunaan metode yang kurang tepat, sehingga peserta didik merasa acuh terhadap pelajaran yang diajarkan karena pembelajaran terasa monoton, siswa kurang aktif dan akhirnya akan berakibat kepada hasil belajar serta amal ibadahnya. Padahal orang yang Allah inginkan kebaikan padanya adalah orang yang diberi pemahaman agama yang baik. Rasulullah S.A.W bersabda:

“barang siapa yang Allah kehendaki kebaikan padanya maka Allah fahamkan ia tentang agama” (H.R Bukhari).³

Nilai hasil belajar peserta didik, diharapkan mencapai lebih dari nilai rata-rata kelas pada setiap mata pelajaran. Untuk mewujudkan ketercapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar, maka pendidik dan peserta didik harus saling bekerja sama. Terutama terlebih dahulu pendidik harus membangkitkan semangat peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar. Dalam menghadapi kenyataan tersebut sebagai seorang guru wajib mencari solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut yang pada prinsipnya bahan pelajaran dapat disajikan secara menarik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu penggunaan metode yang efektif. Penggunaan metode yang efektif pada suatu materi pelajaran

akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode yang efektif adalah metode yang sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaan metode. Menurut Wina Sanjaya prinsip umum penggunaan metode pembelajaran adalah bahwa tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan.⁴

Pembelajaran fikih bagi peserta didik sangat berguna untuk membantu dalam memahami syari'at-syariat islam, karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan observasi terkait dengan hasil belajar fikih di MTs Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat. Ada banyak metode yang efektif digunakan untuk pelajaran fikih salah satunya adalah metode *Role Playing* merupakan metode yang memberikan peran langsung kepada siswa sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Metode pembelajaran yang dilakukan melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.⁵

Kajian Teori

1. Pengertian metode *role playing*

Menurut MacDonald sebagaimana yang dikutip oleh Haidir dan Salim mendefinisikan metode sebagai: *the art of carrying out plan skillfully*.⁶ Metode merupakan suatu seni untuk melaksanakan sesuatu secara baik atau terampil. Itulah sebabnya, metode pembelajaran dipakai sebagai suatu seni untuk membawa peserta didik ke dalam suasana pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat diraih sesuai dengan harapan.

Menurut Joyce dan Weil *role-playing* adalah suatu metode pengajaran yang tergolong kedalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Metode ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.⁷

Menurut Ramayulis yang dikutip oleh Istarani bermain peran adalah penyajian suatu bahan dengan cara menunjukkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semua penyajian tersebut dapat berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankan peran yang diberikan.⁸

Menurut hemat penulis metode *role playing* ini sangatlah relevan digunakan terlebih dalam materi salat berjamaah. *Role playing* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang mengarahkan siswa agar belajar aktif karena metode ini mengajak siswa untuk memerankan materi yang akan diajarkan. Sehingga akan berpengaruh kepada kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Dengan metode ini maka diharapkan siswa memerankan dirinya sebagaimana orang yang sedang melakukan salat berjamaah yang terdapat didalamnya Imam dan makmum.

2. Langkah-langkah metode *role playing*

Adapun langkah-langkah Metode ini menurut Djamarah dan Zain adalah:

- a. Pendidik menetapkan terlebih dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Pendidik menjelaskan kepada siswa hal-hal yang mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. Pendidik menunjuk siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
- d. Pendidik menjelaskan kepada siswa yang lain hal-hal yang berkenaan dengan peran mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.

- e. Pendidik memberi kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
- f. Pendidik dan peserta didik mengakhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
- g. Menilai hasil sosiodrama yang telah dilaksanakan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.⁹

3. Tujuan metode *role playing*

Menurut Utomo metode ini bertujuan:

- a. Menganalisis problematika sosial.
- b. Menghayati peran dan posisi sosial.¹⁰

4. Kelebihan metode *role playing*

Adapun kelebihan dari *role playing* adalah:

- a. Siswa membiasakan dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Maka dengan cara tersebut daya ingatan siswa akan tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang ada pada siswa dapat dikembangkan sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- d. Menumbuhkan kerja sama yang baik antarpemain.
- e. Siswa terbiasa untuk saling menerima dan membagi tanggung jawab terhadap sesamanya.
- f. Melatih siswa untuk dapat berbahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.¹¹

5. Kelemahan metode *role playing*

Adapun kelemahan metode *role playing* adalah:

- a. anak yang tidak ikut serta bermain peran maka mereka akan menjadi kurang kreatif.
- b. Waktu yang digunakan kurang efektif atau terlalu lama, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Tempat yang digunakan biasanya cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas untuk memainkan peran.
- d. Tak jarang kelas lain yang sedang belajar terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.¹²

6. Pengertian motivasi belajar

Motif adalah sesuatu yang difikirkan dan diinginkan yang menyebabkan sesuatu. Orang yang termotivasi dengan prestasi yang tinggi akan dapat mengatasi segala hambatan guna mencapai tujuan dan bertanggung jawab melaksanakannya.¹³ Guru sebagai pemimpin dalam proses pengajaran, berperan dalam mempengaruhi atau memotivasi siswa agar mau melakukan pekerjaan yang diharapkan sehingga pekerjaan guru dalam mengajar menjadi lancar, murid mudah paham dan menguasai materi pelajaran sehingga tercapai tujuan pengajaran.¹⁴

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu *Molvere* yang berarti dalam bahasa inggris disebut *to move* artinya bergerak. Motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas kepada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu.¹⁵

Sesuatu yang akan kita lakukan, bagaimana cara melakukannya serta apa dasar kita melakukan hal tersebut bila ditata dengan sedemikian rupa akan membantu kita untuk tidak terjebak pada proses pemilihan yang kompleks. Ketika kita diharuskan untuk memilih, maka faktor pendorong dalam hal ini disebut dengan motivasi, suatu hal yang menyebabkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan, memilih satu tindakan dan memilih keputusan yang disebut dengan motivasi.¹⁶

Pada pendapat lain, motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam perumusan ini dapat dilihat bahwa ada 3 unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut :

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu didalam sistem organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis lalu merupakan suasana emosi. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak, kita hanya dapat melihatnya dalam perbuatan. Seorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat keluar.
- c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respons-respons itu berfungsi untuk mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya, setiap respons merupakan suatu langkah ke arah mencapai tujuan, misalnya si A ingin mendapat hadiah, maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes dan lain sebagainya.¹⁷

Menurut Santrock motivasi adalah proses memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku, artinya perilaku yang memiliki motivasi perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama.¹⁸ Sedangkan Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu.¹⁹ Dalam kegiatan proses pembelajaran, sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, kan makin makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.²⁰ Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak yang ada didalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan dan keinginan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kondisi psikologis siswa yang mendorongnya untuk melakukan suatu kegiatan yaitu belajar dengan tanpa paksaan dan bersungguh-sungguh yang pada akhirnya tujuannya akan tercapai.

7. Pengertian Belajar

Dengan mengacu pada beberapa dalil, al-Farabi percaya bahwa belajar pada hakikatnya belajar merupakan proses mencari ilmu pengetahuan yang muaranya tiada lain untuk memperoleh nilai-nilai, ilmu pengetahuan, dan keterampilan praktis dalam supaya untuk menjadi manusia sempurna (*al- insan al-kamil*).²¹

Belajar atau pembelajaran dianggap sebagai proses yang dilakukan pendidika kepada peserta didik dalam hal perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hilgard mengungkapkan dalam Wina Sanjaya:

“learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training.” *Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.*²²

Belajar adalah berusaha, berlatih dan mendapat pengetahuan. Belajar adalah proses pertumbuhan perilaku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian tentang pengetahuan, sikap dan nilai serta keterampilan. Menurut James O. Whittaker dalam Muhammad Ali, belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku diubah melalui latihan atau pengalaman.²³

Menurut Zikri belajar (*learning*), adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman. Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia.²⁴ Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan yang dilakukan oleh seseorang dari yang sebelumnya belum mampu menjadi mampu, dan hal itu terjadi dalam jangka waktu tertentu. Perubahan yang terjadi harus secara relatif bersifat menetap (permanen) dan tidak hanya terjadi pada perilaku yang saat ini nampak (*immediate behavior*), tetapi perilaku yang mungkin terjadi di masa yang akan datang (*potential behavior*). Oleh karena itu, perubahan-perubahan bisa terjadi karena adanya proses pembelajaran dari sebuah pengalaman.²⁵

Sedangkan menurut Hilgard dan Bower, dalam buku *Theories of Learning*, seperti dikutip Dalyono mengemukakan “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-berulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya).”²⁶

Menelaah definisi-definisi di atas maka belajar yang dilakukan manusia adalah berintikan pada perubahan tingkah laku atau responnya terhadap stimulus yang diberikan, kondisi dan keadaan yang berbeda yang pada prinsipnya banyak mengandung persamaan. Bagi orang yang belajar dapat dilihat dari reaksi tingkah lakunya bila dihadapkan dengan persoalan yang belum dialaminya. Ia akan menentukan berbagai cara untuk menghadapinya. Hasil dari belajar adalah timbulnya kematangan sikap dan cara berfikir sebagai hasil pengalaman.

8. Tujuan Belajar

Dewasa ini masyarakat kita sudah mulai sadar akan pentingnya belajar maka belajar bukanlah hal yang dipandang sebelah mata lagi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya sekolah-sekolah yang baru dibangun baik oleh pemerintah maupun swasta karena semakin banyak juga jumlah masyarakat yang ingin belajar.

Dalam belajar diperlukan tujuan. Belajar tanpa tujuan berarti tidak ada yang dicari. Sedangkan belajar itu mencari sesuatu dari bahan bacaan yang dibaca. Maka menetapkan tujuan sebelum belajar adalah penting. Dengan begitu, maka belajar menjadi terarah. Konsentrasi dapat dipertahankan dalam waktu yang relatif lama ketika belajar.²⁷

Namun mayoritas pelajar tidak tahu apa sebenarnya tujuan daripada belajar itu, sebagian dari mereka belajar hanya karena ikut-ikutan teman karena banyak yang belajar, sebagian lagi ada yang belajar karena ingin mendapatkan ijazah dengan harapan setelah mendapatkan ijazah kemudian ia mudah untuk mencari pekerjaan dan lain sebagainya sehingga para pelajar nyaris kehilangan makna dari tujuan belajar itu sesungguhnya.

Tidak salah jika seseorang belajar bertujuan untuk mendapatkan ijazah, namun jika hanya itu saja yang dijadikan tujuan maka sangat sempitlah tujuan belajar itu dan ia akan kehilangan esensi tujuan belajar itu sendiri. Pembelajaran dalam pendidikan Islam harus menyediakan

lingkungan yang memudahkan anak-anak memahami dimensi ketuhanan, alam semesta, dan dirinya sehingga anak mampu mengkonstruksi pengetahuannya.²⁸ Tegasnya tujuan pendidikan dalam Islam berfokus kepada perwujudan *sunnatullâh* dalam kehidupan pribadi (muslim sejati) dengan terbinanya seluruh potensi/fitrah anak menjadi pribadi muslim dan masyarakat Islami seutuhnya melalui pendekatan *ta'lim*, *tilâwah*, dan *tazkiyah*, yang memunculkan berbagai metode, media, dan alat pendidikan dengan materi/nilai bersumber dari pengetahuan *qur'âniyah*, dan pengetahuan yang bersumber dari penafsiran terhadap hukum alam/sosial.²⁹

Dari beberapa kutipan di atas, menurut hemat penulis tujuan dari belajar adalah perwujudan pribadi peserta didik dengan mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap yang akan mengantarkannya kepada kesuksesan dunia dan akhiratnya.

9. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Menurut Sudjana hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku.³⁰ Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.³¹ Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain belajar kognitif yang diperoleh peserta didik.

Hasil belajar relatif menetap, dan tidak berubah-ubah. Perubahan tingkah laku yang sifatnya relatif tidak menetap, bukanlah karena proses belajar. Orang setiap kali dapat berubah. Perubahan-perubahan demikian tidak sama dengan perubahan-perubahan dalam belajar. Oleh karena itu tidak semua perubahan yang ada pada diri seseorang dianggap sebagai hasil belajar. Hanya perubahan-perubahan tertentu saja yang memenuhi syarat untuk disebut sebagai belajar.³²

Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap.³³ Jadi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar.³⁴ Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang positif dari peserta didik yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotoriknya setelah kegiatan pembelajaran.

10. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

a). Faktor intern, meliputi :

- 1). Faktor Jasmani
- 2). Faktor Psikologis
- 3). Faktor Kelelahan Jasmani dan kelelahan rohani.³⁵

b). Faktor ekstern, meliputi:

- 1). Faktor keluarga.³⁶
- 2). Faktor Sekolah.³⁷
- 3). Faktor Masyarakat.³⁸

Selain faktor diatas yang sangat berpengaruh terhadap hasil proses belajar mengajar, menurut Ali bin Abi Thalib dalam kitab ta'lim almuta'allim juga dijelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 6, yaitu :

Ketahuilah tak akan mampu kau meraih ilmu, kecuali dengan enam hal: berikut akan saya jelaskan semua padamu. kecerdasan, semangat, sabar dan cukup sanga (saku), ada piwulang guru dan (belajar) sepanjang waktu.³⁹

Dalam kitab diatas disebutkan bahwa seseorang tidak dapat memperoleh ilmu kecuali dengan enam perilaku yaitu cerdas, semangat, sabar, cukup *sanga* (saku) artinya memerlukan biaya yang cukup untuk belajar, ada *piwulang* (pengajaran) guru artinya harus ada proses pembelajaran guna untuk mentransfer ilmu dari seorang pendidik kepada peserta didik dan sepanjang waktu, artinya untuk memperoleh ilmu tidak hanya memerlukan waktu yang singkat, tetapi memerlukan waktu yang lama.

Metodologi Penelitian

1. Lokasi dan Waktu penelitian

Adapun yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian ini adalah Mts. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat. Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan jarak lokasi peneliti dengan rumah peneliti dekat, dan karena terdapat hubungan emosional yang merupakan alumni MTs. Pondok pesantren Babussalam mudah dijangkau oleh peneliti, dan lokasinya yang strategis. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret 2017 sampai dengan bulan april 2017.

2. Jenis Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang dimulai dengan berfikir deduktif untuk memaparkan hipotesis kemudian melakukan kajian lapangan. Kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data yang empiris. Dalam penelitian ini penulis melakukan konsep-konsep atau teori yang didapati dari literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah ini yang kemudian teori tersebut dianalisis dengan menggunakan metode berfikir deduktif atau induktif, kemudian data yang didapati dilapangan akan dianalisis berdasarkan rumus statistik. Kemudian teori-teori tersebut sudah didukung oleh bukti-bukti yang empiris atau tidak. Apakah bukti-bukti yang didapati dilapangan mendukung, jika tidak mendukung maka hipotesis tersebut akan ditolak.

3. Populasi dan Sampel

- a). Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Populasi ini sering juga disebut dengan *universe*. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati.⁴⁰ Adapun Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa-siswa Mts. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat kelas VII, VIII, dan IX beserta guru-guru.
- b). Sampel adalah unit-unit yang memiliki populasi dapat mewakili populasi, keseluruhan populasi yang dijadikan sampel atau dikenal dengan istilah total sampling. Dalam suatu populasi yang terbatas besarnya serta dapat diperoleh daftar anggota-anggotanya.⁴¹ Dalam pengambilan sampel mewakili seluruh populasi, hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto adalah sebagai berikut: "Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua. Sehingga merupakan penelitian populasi, selanjutnya apabila subyeknya lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25%. Adapun untuk pengambilan sampel dilakukan dengan random sampling (undian). Sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian".⁴²

4. Defenisi Operasional

Defenisi Operasional adalah defenisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang akan di amati. Dalam penelitian ini ada 3 variabel yang harus didefenisikan secara operasional, yaitu :

- a). Variabel Bebas (X), yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* adalah merupakan salah satu pembelajaran aktif yang mengarahkan siswa agar belajar aktif karena metode ini mengajak siswa untuk memerankan materi yang akan diajarkan. Sehingga akan berpengaruh kepada kognitif, afektif dan psikomotoriknya.
- b). Variabel (Y), yaitu motivasi belajar dan Hasil belajar. Motivasi belajar adalah sesuatu kondisi psikologis siswa yang mendorongnya untuk melakukan suatu kegiatan yaitu belajar dengan tanpa paksaan dan bersungguh-sungguh yang pada akhirnya tujuannya akan tercapai. Sedangkan hasil belajar adalah adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar

5. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut dengan instrument. instrument adalah alat-alat yang digunakan dalam penelitian terutama berkaitan dengan proses pengumpulan data.

Adapun instrument atau alat maupun cara yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini antara lain melalui :

a). Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.⁴³ Kegiatan ini mengadakan tanya jawab secara langsung kepada seseorang yang berkaitan dengan penelitian untuk mendapatkan informasi secara lengkap tentang data yang diperlukan. Wawancara akan dilakukan kepada pihak yang terkait, diantaranya ialah Kepala Mts. Pondok Pesantren modern Babussalam, tenaga pendidik yang mengajar di Mts. Pondok Pesantren modern Babussalam, khususnya yang mengajar pada bidang studi fikih, dan terakhir wawancara dilakukan kepada peserta didik terkait proses pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*.

b). Observasi

Dalam hal ini peneliti mengadakan peninjauan dan pengamatan secara langsung tentang proses belajar mengajar di Mts. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat. Selama menjadi observer, peneliti mencatat setiap gejala yang terjadi selama proses belajar mengajar didalam kelas.

c). Angket

Angket adalah suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek, baik secara individual atau kelompok untk mendapatkan informasi tertentu. Dalam hal ini penulis mengajukan pertanyaan secara tertulis yang dilengkapi dengan alternatif jawaban kepada siswa siswi Mts. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dilapangan selanjutnya diolah sehingga dapat diperoleh keterangan-keterangan yang berguna. Proses penarikan kesimpulan dari analisa tersebut dengan menggunakan analisa deduktif dan induktif. Analisa deduktif adalah menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum kepada hal-hal yang bersifat khusus. Kemudian analisa induktif adalah mencari kesimpulan dari hal-hal yang bersifat khusus kepada hal-hal yang bersifat umum. Dalam bentuk uraian untuk mengetahui persentase digunakan rumus :

$$p \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase alternatif jawaban responden

F : Frekuensi yang dijawab responden terhadap alternatif jawaban

N : Jumlah sampel

Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Metode Role Playing terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Mts. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat Kabupaten Langkat digunakan korelasi *product moment*. Korelasi *product moment* adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hubungan dua variabel, masing-masing variabel yang diteliti merupakan data yang berskala interval atau rasio. Bahwasanya data interval adalah nilai yang berbentuk angka dan data ratio adalah merupakan hasil pengukuran yang memiliki tingkat ketelitian yang lebih tinggi dibanding dengan data interval. Rumusnya sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

xy = nilai yang akan di konsultasikan dengan hasil hipotesis

N : Jumlah responden

X : Nilai indeks variabel bebas

Y : Nilai indeks variabel terikat

XY : Hasil perkalian antara X dan Y

R : Koefisien korelasi

Agar hasil penelitian tidak saja berlaku bagi sampel tetapi juga berlaku untuk seluruh populasi, maka dilakukan generalisasi hasil penelitian dengan menggunakan rumus t_{tabel} atau t_{hitung} sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Kaidah pengujian adalah : Jika t_{hitung} e” dari , maka hasil penelitian signifikan untuk di generalisasikan, jika d” dari , maka hasil penelitian tidak signifikan untuk digeneralisasikan. nilai diambil pada tingkat kesalahan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan (db) – n-2.

Hasil Penelitian Pembahasan

1. Pembahasan Penelitian

a. Hasil pengujian variable X dengan Y1

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji r diperoleh = 0,51 dan 0,312 yang berarti yaitu 0,51 0,312. Sehingga H_a dapat diterima dan menolak H_o . Dengan diterima H_a dan

ditolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini ada pengaruh yang signifikan antara Metode *Role Playing* (X) dengan motivasi belajar siswa (Y1) dengan menggunakan uji korelasi product moment adalah = 0,51. Data tersebut menunjukkan antara kedua variabel Metode *Role Playing* (X) dan motivasi belajar siswa (Y) memiliki pengaruh yang signifikan.

b. Hasil Pengujian Variabel X dengan Y2

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji r diperoleh = 0,72 dan 0,312 yang berarti yaitu 0,72 0,312. Sehingga H_a dapat diterima dan menolak H_0 . Dengan diterima H_a dan ditolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini ada pengaruh yang signifikan antara Metode *Role Playing* (X) dengan hasil belajar siswa (Y2) dengan menggunakan uji korelasi product moment adalah = 0,51. Data tersebut menunjukkan antara kedua variabel Metode *Role Playing* (X) dan motivasi belajar siswa (Y) memiliki pengaruh yang tinggi.

c. Hasil Pengujian Korelasi Y1 dan Y2

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji r diperoleh = 0,97 dan 0,312 yang berarti yaitu 0,97 0,312. Sehingga H_a dapat diterima dan menolak H_0 . Dengan diterima H_a dan ditolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar (y1) dengan hasil belajar siswa (y2) dengan menggunakan uji korelasi product moment adalah = 0,97. Data tersebut menunjukkan antara kedua variabel motivasi belajar (y1) dan hasil belajar siswa (Y2) memiliki pengaruh yang signifikan

2. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, perhitungan dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh temuan penelitian sebagai berikut :

- a. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru di sekolah menyatakan bahwa siswa sangat menyukai berbagai metode pembelajaran, salah satunya adalah metode *Role Playing*, hal ini terlihat dari keseharian siswa ketika belajar didalam kelas, kemudian Wakil Kepala Madrasah di Madrasah Tsanawiyah swasta pondok pesantren modern Babussalam juga mengatakan bahwa metode *Role Playing* sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam dapat dengan mudah mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, dan hal ini dapat membantu proses pembelajaran semakin lancar.
- b. Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran, peneliti melihat adanya interaksi yang bagus antara guru dan siswa, dan guru mampu mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam metode, selain itu seorang guru sangat adil dengan memperhatikan semua murid yang ada dalam kelas, sehingga jarang sekali terlihat murid yang bermain-main ketika proses pembelajaran berlangsung.
- c. Penyebaran angket terkait variabel X dan variabel Y1 dan Y2, dan telah di uji dengan menggunakan product moment, hasil yang ada menunjukkan terdapat pengaruh antara Metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar, hal ini berdasarkan perhitungan yang diperoleh besar = 0,51, = 0,72, = 0,97 berada pada internal koefisien yang memiliki keterangan terdapat pengaruh yang sedang, tinggi dan sangat tinggi.

Kesimpulan dan Rekomendasi

1. Kesimpulan

Pada bagian akhir dari penulisan skripsi ini, peneliti memberikan kesimpulan. Adapun kesimpulan tersebut ialah sebagai berikut :

- a. Metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan Motivasi Belajar Fikih di MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat, hal ini dapat dibuktikan dengan penyebaran angket dan hasil perhitungan korelasi product moment dengan hasil = 0,51 dan 0,312 dapat dikategorikan sedang.
- b. Metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan Hasil Belajar Fikih di MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat, hal ini dapat dibuktikan dengan penyebaran angket dan hasil perhitungan korelasi product moment dengan hasil = 0,72 dan 0,312 dapat dikategorikan memiliki pengaruh yang tinggi.
- c. Metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dengan motivasi dan Hasil Belajar Fikih di MTs. Pondok Pesantren Modern Babussalam Kabupaten Langkat yang telah dibuktikan juga dengan korelasi product = 0,97 dan 0,312 dapat dikategorikan sangat tinggi.

2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dianggap penting. Adapun saran-saran tersebut ialah sebagai berikut :

- a. Kepada guru disarankan tetap mempertahankan dan meningkatkan metode pembelajaran agar lebih baik lagi untuk kedepannya.
- b. Kepada siswa disarankan untuk dapat lebih meningkatkan motivasi belajarnya baik dengan adanya pengawasan maupun tanpa pengawasan dari guru.
- c. Kepada lembaga sekolah disarankan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi lembaga-lembaga pendidikan khususnya pendidikan agama, tokoh agama, terutama bagi tenaga pengajar yang ada disekolah untuk memperhatikan kepemimpinan pendidik disekolah
- d. Kepada orang tua disarankan mampu bekerja sama dengan sekolah untuk bersama-sama mendidik dan memantau perkembangan siswa agar selain pengetahuan yang didapat cukup dan siswa mampu mengembangkan potensi yang dimiliki, akhlak siswa pun terbimbing.
- e. Kepada masyarakat, agar tetap ikut berpartisipasi dengan sekolah untuk menjaga dan mendidik anak-anak serta menjaga peserta didik dari lingkungan yang tidak baik yang dapat menghancurkan masa depan anak.
- f. Kepada peneliti lain yang berminat dalam meneliti lebih lanjut kiranya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan dapat menambah variabel-variabel lainnya yang memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

(Andnotes)

¹Usiono. *Pengantar Filsafat Pendidikan* (Jakarta: Hijri Pustaka Utama, 2009), h. 4.

²Syai ful Bahri Djamarah & Aswan Zain. *Metode Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 5.

³Al-Bukhari., *Shahihu al-Bukhari Juz. 9* (Cairo: Daar Thauq al-Najaah, 1422 H/2002 M), Cet -1, h. 25.

⁴Wina Sanjaya, *Metode Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana. 2011), Cet-8, h. 131.

⁵Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.28.

⁶Haidir & Salim, Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif), (Medan: Perdana Publishing, 2012), cet-1, h. 99.

⁷<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-role-playing.html>

⁸Istarani, 58 Model Pembelajaran Inovatif (Medan: Media Persada, 2012), Cet-3, h. 70.

⁹Syaiful Bahri Djamarah, Rahasia Sukses Belajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), Cet-1, h. 89.

¹⁰Utomo Dananjaya, Media Pembelajaran Aktif (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), Cet-3, h. 124.

¹¹*Ibid.*, h. 89-90.

¹²*Ibid.*, h. 90.

¹³Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 78.

¹⁴Syafaruddin dan Irwan Nasution, *Manajemen*, h. 130.

¹⁵Abdul Rahman, Psikologi Suatu Pengantar dal Perspektif Islam (Jakarta: kencana, 2009), h. 183.

¹⁶Mardianto, Psikologi Pendidikan (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 178.

¹⁷Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 158-159.

¹⁸Jhon W Santrock, Psikologi Pendidikan Edisi Kedua (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), h. 121.

¹⁹Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h 131.

²⁰Sardirman, AM, Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 84.

²¹Muhammad Yaumi, Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2013), h. 27.

²²Wina Sanjaya, *Metode Pembelajaran*, h. 112.

²³Muhammad Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Modern* (Surabaya: Balai Pustaka Aman, 2003

²⁴Zikri Neni Iska, Psikologi (Pengantar Pemahaman Diri dan Lingkungan), (Jakarta: Kizi Brother's, 2006), h. 76.

²⁵ *Ibid.*,

²⁶M. Dalyono, Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT Rineka Cipta,1997), h. 211-212.

²⁷Syaiful Bahri Djamarah, Rahasia Sukses Belajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002). Cet-1, h.24.

²⁸Syafaruddin et. al, Inovasi Pendidikan (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 188.

²⁹*Ibid.*, h. 186.

³⁰Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.3.

³¹Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.44.

³²Ali Imron, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1996), Cet-1, h. 16.

³³Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 37- 38.

³⁴Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta,2006), h. 3.

³⁵Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 54-59.

³⁶*Ibid.*, h. 60.

³⁷*Ibid.*, h. 64.

³⁸*Ibid.*, h. 69-70.

³⁹ Syekh Zarnuji, Ta'lim Muta'allim. Terj. Aliy As'ad (Kudus: Menara Kudus, 2007), h. 32.

⁴⁰ Syahrudin dan Salim, Metodologi Penelitian Kuantitatif (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2012), h.113.

⁴¹Wayan Ardhana, Metode Statistik (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), h 55.

⁴²*Ibid.*, h.107.

⁴³S. Nasution, AMetode Research (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 113.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Al-Bukhari., *Shahihu al-Bukhari Juz. 9 Cet -1* (Cairo: Daar Thauq al-Najaah, 1422 H/2002 M)
- Ali, Muhammad, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Modern* (Surabaya: Balai Pustaka Aman, 2003)
- Ardhana, Wayan, *Metode Statistik* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982)
- Djamarah, Syaiful Bahri, & Aswan Zain. *Metode Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Rahasia Sukses Belajar; Cet-1*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002)
- Dalyono, M, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997)
- Dananjaya, Utomo, *Media Pembelajaran Aktif, Cet-3* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013)
- Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Haidir & Salim, *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*, cet-1, (Medan: Perdana Publishing, 2012)
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004)
- Imron, Ali, *Belajar dan Pembelajaran, , Cet-1* (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1996)
- Iska, Zikri Neni, *Psikologi (Pengantar Pemahaman Diri dan Lingkungan)*, (Jakarta: Kizi Brother's, 2006)
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif, Cet-3* (Medan: Media Persada, 2012)
- Mardianto, *Psikologi Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2012)
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Rahman, Abdul, *Psikologi Suatu Pengantar dal Perspektif Islam* (Jakarta: kencana, 2009)
- Sanjaya, Wina, *Metode Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Cet-8* (Jakarta: Kencana. 2011)
- Santrock, Jhon W. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007)
- Sardirman, AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)

- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)
- Syafaruddin et. al, *Inovasi Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2012)
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Syahrum dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2012)
- S. Nasution, A, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Usono. *Pengantar Filsafat Pendidikan* (Jakarta: Hijri Pustaka Utama, 2009)
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- _____ *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Yaumi, Muhammad, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013)
- Zarnuji, Syekh, *Ta'lim Muta'allim*. Terj. Aliy As'ad (Kudus: Menara Kudus, 2007)
- <http://penelitianindakankelas.blogspot.com>