

ABSTRAK

Irawati: Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PAI (Materi Waris) Hubungannya Dengan Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Terhadap Siswa Kelas XII SMAN I Jamblang Kab. Cirebon)

Penelitian ini berlatar belakang karena ada kesenjangan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dengan motivasi belajar siswa. Secara teori tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI, tetapi realitas empirik menyatakan bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI belum bisa meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PAI (Materi Waris) Hubungannya dengan Motivasi Belajar Siswa” (Penelitian terhadap siswa kelas XII SMAN I Jamblang Kab. Cirebon).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing*, realitas motivasi belajar siswa, dan hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI dengan motivasi belajar siswa.

Dari asumsi tersebut maka dapat ditarik hipotesis bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan metode metode *role playing* pada mata pelajaran PAI (Variabel X) dengan motivasi belajar siswa (Variabel Y). indikator dari tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* yaitu: menerima metode *role playing*, menyukai metode *role playing*, mempunyai perhatian dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Dan motivasi belajar siswa terdiri atas indikator: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, lebih senang bekerja sendiri, cepat bosan pada tugas, dan dapat mempertahankan pendapat.

Untuk membuktikan hipotesis di atas diadakan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan studi kepustakaan. Untuk populasi penelitian dianalisis dengan analisis logika dan data kuantitatif dengan analisis statistik. Pendekatan analisis ditempuh dengan analisis parsial dan analisis korelasi.

Dari hasil pengolahan data diperoleh nilai rata-rata keseluruhan tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* sebesar 3,92 angka tersebut termasuk kategori tinggi karena berada pada interval 3,5 - 4,5. Untuk nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 3,48 angka tersebut termasuk kategori cukup tinggi karena berada pada interval 2,5 – 3,5. Sedangkan korelasi antara tanggapan siswa terhadap penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI dengan motivasi belajar siswa sebesar 0,71 angka tersebut berkategori tinggi, karena berada pada interval 0,60 – 0,80 dengan arah korelasi positif. Kadar pengaruh variabelnya adalah 30% sedangkan 70% lagi merupakan faktor lain.