

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP PLUS  
AL-MUNAWAROH TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris IPS



Oleh:

**ZAINUL ARIFIN**  
**NIM. T20159019**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2020**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP PLUS  
AL-MUNAWAROH TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris IPS

Oleh :

**ZAINUL ARIFIN**  
**NIM : T20159019**

Disetujui Pembimbing



**Abdurrahman Ahmad, M.Pd.**  
**NIDN. 0730058801**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP PLUS  
AL-MUNAWAROH TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris IPS

Hari : Senin  
Tanggal : 06 Juli 2020

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



**Musyarofah, M.Pd.**  
NIP. 198208022011012004



**Anindya Fajarini S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 199003012019032007

Anggota :

1. Dr.Moh. Sutomo, M.Pd.
2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd.

(  )  
(  )

Menyetujui

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Mashudi, M.Pd.**  
NIP. 19720918 200501 1 003

## MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Siapa yang menempuh jalan mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya

jalan menuju surga.

(HR.Muslim, No.2699)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Ibnu Rajab Al-Hambali, *Jami' Al-'Ulum wa Al-Hikam*, (Beirut: Penerbit Muassasah Ar-Risalah, 1432 H) 297.

## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang ada dalam hembusan doa dan ada dalam lubuk hati yang paling dalam serta selalu memberikan semangat untuk kesuksesan saya dalam menyelesaikan karya tulis ini

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang, kesabaran, ketulusan dalam membesarkan dan mengasuh saya, serta selalu berdoa untuk keberhasilan saya.
2. Kakak dan adik yang selalu menyemangati saya
3. Teman dekat saya Aditya Mega Ningrum yang selalu setia menyemangati
4. Teman-teman seperjuangan tadaris IPS, dan kawan-kawan Organisasi
5. GMNI Cabang Jember

IAIN JEMBER

## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT., karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Soeharto, S.E., M.M. selaku Rektor IAIN Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi selama proses kegiatan belajar di lembaga ini.
2. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang selalu memberikan contoh sebagai pelajar maupun pengajar dan sebagai cendekiawan muslim yang baik.
3. Ibu Musyarofah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris IPS yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Abdurrahman Ahmad, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya dosen Program Studi Tadris IPS yang telah menyalurkan ilmu dan mencurahkan doanya sehingga bisa sampai pada tahap ini.
6. Segenap dewan guru dan peserta didik SMP Plus Al-Munawaroh yang telah banyak membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 19 Juni 2020

Penulis

## ABSTRAK

**Zainul Arifin, 2020:***Efektivitas Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh Tahun Pelajaran 2019/2020*

Penggunaan metode pelajaran yang efektif akan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar siswa yang aktif dan semakin baik pula pencapaian tujuan pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola proses pengajaran melalui metode yang diterapkan. Dengan penggunaan metode *role playing* untuk menciptakan siswa yang aktif dan tujuan pembelajaran yang baik kegiatan belajar mengajar yang aktif dan mampu memotivasi belajar siswa.

Rumusan masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah : 1) Apakah penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh?. Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *one grub pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Plus Al-Munawaroh. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan angket, Analisis data menggunakan *statistik inferensial*.

Berdasarkan hasil penelitian *efektivitas* penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh, secara rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberikan metode *role playing* sebesar 86,72 atau lebih besar jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa sebelum diberikan metode *role playing* yaitu hanya sebesar 77,96. Selain itu dapat pula dilihat pada tabel *Paired Sample Test* bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak Sehingga dapat di ketahui bahwa Terdapat keefektifan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.

**Keyword:** Metode *role playing*, motivasi dan pelajaran IPS.

# IAIN JEMBER

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah .....	5
C. Tujuan penulisan.....	6
D. Manfaat penelitian.....	6
E. Ruang lingkup penelitian .....	8
F. Definisi operasional .....	10
G. Hipotesis .....	11
H. Metode penelitian.....	11
I. Sistematika pembahasan .....	18



<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>19</b>
A. Penelitian terdahulu.....	19
B. Kajian teori.....	24
1. Hakikat belajar .....	24
2. Pembelajaran.....	30
3. Hakikat motivasi belajar.....	32
4. Metode <i>Role playing</i> .....	41
5. Hasil belajar materi pelajaran IPS.....	58
<b>BAB III PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>65</b>
A. Gambaran objek penelitian .....	65
B. Penyajian data .....	67
C. Analisis dan pengujian hipotesis.....	69
D. Pembahasan.....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>

**IAIN JEMBER**

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
1.1	Sintaks variabel .....	8
1.2	Indikator variabel .....	9
1.3	Uji validitas .....	14
1.4	Uji reliabilitas .....	16
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian .....	23
3.1	Prosentase Angket <i>Pretest</i> Pernyataan Nomor 1 .....	67
3.2	Prosentase Angket <i>Pretest</i> Pernyataan Nomor 2 .....	68
3.3	Prosentase Angket <i>Pretest</i> Pernyataan Nomor 3 .....	69
3.4	Prosentase Angket <i>Pretest</i> Pernyataan Nomor 4 .....	70
3.5	Prosentase Angket <i>Pretest</i> Pernyataan Nomor 5 .....	71
3.6	Prosentase Angket <i>Pretest</i> Pernyataan Nomor 6 .....	72
3.7	Uji hipotesis uji t ( <i>Paired Samples Statistics</i> ).....	72

IAIN JEMBER

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Jurnal Penelitian
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian
5. RPP
6. Hasil Uji Validitas *frequency analysis pretes*
7. Hasil Uji Validitas *frequency analysis posttest*
8. Kisi-kisi instrumen penelitian
9. Angket
10. Dokumentasi
11. Biodata penulis

IAIN JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana mengembangkan potensi peserta didik dan mampu merubah tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk mendapatkan pekerjaan yang layak dikemudian hari, tetapi juga mampu menyelesaikan problem kehidupan yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>3</sup> Mata pelajaran IPS ialah sebuah mata pelajaran yang tergabung menjadi satu kesatuan yang terdiri dari pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Adapun tujuan pendidikan ips yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi dimasyarakat, mampu memiliki sikap mental yang positif dalam menanggapi berbagai ketimpangan sosial yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi

---

<sup>2</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 8.

<sup>3</sup>Ibid.,11

sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat.<sup>4</sup> Maka dalam kegiatan belajar mengajar penyampaian materi perlu adanya kreatifitas guru dalam pemilihan metode yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran yang baik. Namun pada kenyataannya di lapangan masih terlihat bahwa dalam proses belajar mengajar masih berorientasi pada guru (*teacher centered*), yaitu guru lebih mengutamakan metode yang membuat siswa menjadi pasif. Padahal, proses belajar mengajar di katakan efektif apabila menerapkan pembelajaran siswa aktif (*active learning*). Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran dengan tepat. Apabila metode yang digunakan sudah semakin tepat, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola proses pengajaran melalui metode yang diterapkan.

Masalah yang peneliti temukan berdasarkan observasi awal di SMP Plus Al-Munawaroh peneliti melihat fenomena, banyak siswa kelas VIII yang mengalami kemalasan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, hasil belajar juga semakin hari semakin menurun pada mata pelajaran IPS. Peneliti mencoba menggali informasi melalui wawancara salah satu guru IPS kelas VIII tentang motivasi siswa pada mata pelajaran IPS peneliti memperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar siswa kurang fokus terhadap materi yang di ajarkan. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah, yang dirasa cukup mudah cara penyampaiannya.<sup>5</sup> Hal tersebut dirasa metode

---

<sup>4</sup> Ibid.,.15

<sup>5</sup> Ani, *Guru IPS Kelas VIII*, pada tanggal 25 April 2019, pukul 09.30 wib.

yang tidak perlu dipelajari dan dipersiapkan setiap hari dan bisa di sambi dengan pekerjaan lain Meskipun adanya macam-macam metode pembelajaran yang bervariasi seperti diskusi, demonstrasi, pemecahan masalah, *discovery learning*, *mind mapping*, dan lain-lain tetapi guru tersebut masih memusatkan kegiatan belajar pada guru (*teacher-centered*) dalam proses pembelajaran ini guru sering kali menggunakan metode ceramah. Siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi dari guru saja sehingga siswa menjadi pasif. Guru dijadikan sebagai satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan belajar mengajar hanya berjalan satu arah saja dan pembelajaran hanya mengutamakan aspek kognitif saja tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas VIII (Kamis, 25 April 2019), bahwa dalam hal penyampaian materi guru sering kali monoton, sehingga menyebabkan siswa merasakan situasi kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik dan terkesan mata pelajaran IPS sangat membosankan. Apalagi siswa merasa mata pelajaran IPS terdapat kata-kata dengan penggunaan bahasa ilmiah yang sulit mereka ingat. Sehingga kemalasan belajar dirasakan oleh siswa, selain itu kurangnya motivasi guru terhadap siswa saat kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS hal tersebut terjadi karena guru kurang begitu kreatif dalam menghidupkan forum yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Siska, *Siswi Kelas VIII*, pada tanggal 25 April 2019, pukul 10.30 wib.

Permasalahan tersebut membenarkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan guru sebagai pusatnya seringkali menghasilkan pembelajaran yang kurang aktif, terlalu kaku dan monoton, kurang memperhatikan sosioemosional, lebih menjurus pada pemberian motivasi dari luar dari pada menumbuhkan motivasi dari dalam, memberikan tugas tertulis, dan tidak memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman. Dengan demikian, guru yang harus kreatif dalam menyampaikan materi sehingga mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan, agar siswa mampu memahami materi dengan baik. Maka perlu menggunakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan pemilihan metode yang menyesuaikan situasi dan kondisi siswa, maka akan lebih meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif. Motivasi belajar merupakan hal yang dapat menumbuhkan semangat dan rasa ingintau yang lebih dalam proses belajar. Peneliti dalam penelitiannya menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan motivasi belajar. Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dengan pemilihan metode *role playing* (bermain peran) dalam kegiatan belajar mengajar merupakan sebagai cara untuk membuat siswa lebih mengetahui makna

jatidiri di dunia sosial. Demikian metode ini akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar, serta melalui metode ini siswa diharapkan dapat bersikap aktif dengan memerankan peran yang sudah di tentukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka kegiatan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS metode *rolle playing* (bermain peran) merupakan salah satu alternatif yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian sejauh mana motivasi siswa dengan menggunakan metode *rolle playing* (bermain peran) dalam pembelajaran IPS maka perlu dilakukan penelitian mendalam untuk mengetahui perbedaan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII. Hal ini yang menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran). Melihat metode ini belumpernah diterapkan di SMP Plus Al-Munawaroh, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Plus Al-Munawaroh Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh?



### C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan bisa menjadi acuan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar dengan penggunaan metode yang tepat saat pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan produktif.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini di harapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam penulisan karya tulis ilmiah baik secara teori maupun secara praktik.
- 2) Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan keilmuan khususnya tentang efektivitas metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh tahun pelajaran 2019/2020.

##### b. Bagi Guru IPS

- 1) Meningkatkan kreativitas guru dalam pemilihan metode pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang produktif.
- 2) Sebagai masukan guru untuk memperoleh strategi pembelajaran.

c. Bagi Lembaga SMP Plus Al-Munawaroh

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh tahun pelajaran 2019/2020.

d. Bagi lembaga Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa IAIN Jember, sehinggadapat di jadikan refrensi.
- 2) Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam penulisan karya tulis ilmiah khususnya dalam bidang riset/penelitian.
- 3) Hasil penelitian ini dapat menjadi refrensi pembelajaran dalam penggunaan metode *role playing* (bermain peran).
- 4) Serta menambah koleksi literatur/refrensi di perpustakaan.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga di peroleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>7</sup>

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah objek atau gejala-gejala dalam penelitian yang bebas dan tidak tergantung

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 61.

dengan hal-hal lain di lambangkan dengan (X) dan variabel terikat adalah objek atau gejala-gejala yang keberadaannya tergantung atau terikat dengan hal-hal yang lain yang mempengaruhi di lambangkan dengan (Y). Berdasarkan penelitian, maka terdapat dua variabel yaitu:

- a. Variabel bebas (X) : Metode *role playing* (bermain peran).
- b. Variabel terikat (Y) : Motivasi belajar siswa.

## 2. Indikator Variabel

**Tabel 1.1**  
**Sintaks variabel**

No	Variabel	Sintaks/langkah langkah
1.	<i>Role playing</i> (bermain peran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan dan intruksi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memiliki situasi/dilema bermain peran.</li> <li>b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.</li> <li>c. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang berlian dengan masing-masing peran kepada para <i>audience</i>.</li> </ol> </li> <li>2. Tindakan dramatik dan diskusi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para <i>audience</i> berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.</li> <li>b. Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.</li> <li>c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.</li> </ol> </li> </ol>

No	Variabel	Sintaks/langkah langkah
		3. Evaluasi bermain peran <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang di capai dalam bermain peran.</li> <li>b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.</li> <li>c. Guru membuat berpain peran yang telah di laksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.</li> </ol>

**Tabel 1.2**  
**Indikator Variabel**

No.	Variabel	Indikator
1.	Motivasi belajar	1. Motivasi Intrinsik <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Adanya kebutuhan</li> <li>b. Persepsi individu mengenai diri sendiri</li> <li>c. Harga diri dan prestasi</li> <li>d. Adanya cita-cita dan harapan</li> <li>e. keinginan tentang kemajuan dirinya</li> <li>f. Minat</li> <li>g. Kepuasan kinerja</li> </ol> 2. Motivasi Ekstrinsik <ol style="list-style-type: none"> <li>a. pemberian hadiah</li> <li>b. kompetisi</li> <li>c. hukuman</li> <li>d. pujian</li> <li>e. situasi lingkungan pada umumnya</li> <li>f. sistem imbalan yang di terima</li> </ol>

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Metode *Role Playing***

*Role playing* (bermain peran) ialah suatu strategi pembelajaran dimana guru dalam menyampaikan materi menggunakan tiruan yang bersifat drama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang memiliki peranan yang berbeda-beda dalam suatu keadaan tertentu. Metode pembelajaran ini digunakan dalam pengembangan ketrampilan pribadi siswa melalui latihan, bagaimana siswa dapat melaksanakan fungsinya yang khusus dalam kaitannya dengan profesinya. Sehingga siswa dapat menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Metode *role playing* (bermain peran) ini akan di terapkan Pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII sebagai kelas eksperimen.

### **2. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan dalam upaya melakukan pemenuhan kebutuhan pribadi maupun kebutuhan sosial, dari motivasi tersebut ada dua faktor yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik ialah dorongan yang muncul dalam diri sendiri semisal dalam proses pembelajaran siswa dapat memberikan kesan tertentu saat menyelesaikan tugas sedangkan motivasi ekstrinsik. Perlu adanya dorongan yang berasal dari luar diri semisal dengan adanya iming-iming imbalan dengan itu pada akhirnya siswa akan mau melakukan jika pada akhirnya siswa mendapatkan imbalan.

## G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Di katakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian belum jawaban yang empirik.<sup>8</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_a$  : Terdapat keefektifan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.

$H_o$  : Tidak terdapat efektivitas metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.

## H. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena hasil yang di dapatkan dalam bentuk data statistik. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yaitu quasi eksperimen. Yaitu dapat didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016),63.

dalam rangka menyimpulkan perubahan yang di sebabkan perlakuan. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>9</sup>

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one grub pretest-posttest design*, yaitu pola yang menggunakan hanya satu kelompok pola ini dikenal pula sebagai pola “ sebelum dan sesudah”, dengan instruktur desain sebagai berikut :<sup>10</sup>

$X_1 \ O \ X_2$
-----------------

**Keterangan :**

**O<sub>1</sub>** : *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

**X** : Perlakuan Memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran)

**O<sub>2</sub>** : *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X adalah treatment yang di berikan untuk dilihat pengaruh dalam eksperimen tersebut. O<sub>1</sub> adalah tes atau observasi yang dilakukan sebelum tretment diberikan O<sub>2</sub> adalah tes atau observasi yang dilakukan setelah tretment diberikan. Pengaruh tretment X dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> dalam situasi yang terkontrol.

<sup>9</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016),72.

<sup>10</sup> Ine I. Amirman Yousda dan Zainul Arifin, *Penelitian dan Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,1993),22.

## 2. Populasi dan Sampel

Populasi yaitu keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti dan pada populasi itu hasil penelitian diberlakukan. Populasi adalah tempat terjadinya masalah yang kita selidiki.<sup>11</sup> Pada penelitian ini yang akan dijadikan objek penelitian. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember yang berjumlah 25 siswa.

Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini dengan cara mengambil sampel yang representatif dari populasi. Populasi dalam penelitian ini dianggap homogen, jadi digunakan random sampling yaitu dengan mengambil sampel dari populasi. Namun untuk sekedar perkiraan apabila subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar, dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Karena dalam penelitian ini populasi hanya berjumlah 25 orang jadi peneliti menggunakan semua populasi sebagai sampel yang disebut total *sampling*.

## 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.

Untuk memperoleh data dilapangan dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu Angket.

---

<sup>11</sup> Kasiram, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2008 ), 257.



Angket adalah merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh peserta didik secara tertulis juga. Dengan mengisi angket ini peserta didik memberikan informasi, pendapat, pandangan, paham, dan sebagainya.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket berstruktur dari segi bentuk jawaban tertutup, bentuk jawaban tertutup-terbuka dan bentuk jawaban bergambar. Data yang dapat diharapkan melalui angket ini yaitu data lembar angket dari sebelum diterapkan metode *role playing* (bermain peran) dan setelah diterapkan metode *role playing* (bermain peran).

#### **b. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk pengumpulan data yaitu:

##### **1) Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Data evaluasi yang baik adalah data yang sesuai dengan kenyataan atau asli yang bisa disebut valid. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dengan yang diharapkan pengujian validitas butir dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS*.

---

<sup>12</sup>Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jember: Stain Jember Press,2015),124.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010),148.

**Tabel 1.3**  
**Uji Validitas**

No. Pertanyaan	R hitung	R tabel	Keterangan
P1	0,846	0,3494	Valid
P2	0,831	0,3494	Valid
P3	0,576	0,3494	Valid
P4	0,773	0,3494	Valid
P5	0,540	0,3494	Valid
P6	0,696	0,3494	Valid
P7	0,592	0,3494	Valid
P8	0,758	0,3494	Valid
P9	0,452	0,3494	Valid
P10	0,514	0,3494	Valid
P11	0,634	0,3494	Valid
P12	0,752	0,3494	Valid
P13	0,667	0,3494	Valid
P14	0,721	0,3494	Valid
P15	0,758	0,3494	Valid
P16	0,752	0,3494	Valid
P17	0,667	0,3494	Valid
P18	0,765	0,3494	Valid
P19	0,319	0,3494	Valid
P20	0,247	0,3494	Valid
P21	0,707	0,3494	Valid
P22	0,476	0,3494	Valid
P23	0,517	0,3494	Valid
P24	0,567	0,3494	Valid
P25	0,717	0,3494	Valid
P26	0,160	0,3494	Tidak Valid
P27	0,787	0,3494	Valid
P28	0,390	0,3494	Valid
P29	0,738	0,3494	Valid
P30	0,082	0,3494	Tidak Valid
P31	0,499	0,3494	Valid
P32	0,073	0,3494	Tidak Valid
P33	0,427	0,3494	Valid
P34	0,658	0,3494	Valid
P35	0,524	0,3494	Valid

Berdasarkan uji validitas diketahui bahwa dari total 35 pertanyaan terdapat 30 pertanyaan yang valid sehingga untuk

pengujian selanjutnya yaitu uji normalitas dan uji t akan menggunakan 30 pertanyaan yang valid tersebut.

## 2) Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah jawaban yang di berikan responden dapat dipercaya atau dapat diandalkan.

Reliabilitas berarti konsistensi dimana suatu instrumen menghasilkan hasil skor yang sama.<sup>14</sup> Uji reabilitas menggunakan aplikasi *SPSS*.

**Tabel 1.4**  
**Uji Reliabilitas**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	35

Berdasarkan uji reliabilitas diketahui bahwa nilainya sebesar 0,941 atau hampir mendekati angka 1 sehingga dapat dikatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner sudah reliabel.

<sup>14</sup> M. Djunaidi Ghony, *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), 234.

#### 4. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.<sup>15</sup> Analisis data yang digunakan yaitu analisis inferensial dan uji-t. Dari seluruh data akan dianalisis melalui aplikasi *SPSS*. Sebelumnya merupakan hasil tes diproses menggunakan aplikasi *SPSS* data akan diolah terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengecek, memberi kode, mengimput data ke laptop, dan mengecek kembali apakah data yang diinput ada yang salah atau tidak. Setelah data diolah, maka proses selanjutnya adalah menganalisis lebih lanjut melalui aplikasi *SPSS*. Model analisis yang digunakan adalah analisis *statistik inferensial* (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menginterpretasikan data menjadi sebuah kesimpulan.<sup>16</sup> Adapun teknik analisis datanya sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Uji normalitas pengerjaanya dilakukan dengan bantuan *SPSS*.

b. Uji homogenitas

Uji homogen dengan uji *hartley* yang merupakan uji homogenitas variansi yang sangat sederhana. Karena cukup membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil yang dilambangkan dengan rumus ataupun dengan *SPSS*.

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2016),147.

<sup>16</sup> *Ibid.*,148.

c. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui secara parsial pengaruh dan signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan *SPSS*.

## I. Sistematika Pembahasan

BAB I berisikan pendahuluan yang dimulai dari latar belakang masalah yang berisi uraian singkat tentang permasalahan dalam penelitian ini serta alasan pemilihan judul, selanjutnya bab ini berisi tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik manfaat teoritis maupun praktis, ruang lingkup penelitian yang terdiri dari variabel penelitian dan indikator variabel, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, metode penelitian terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, analisis data dan juga sistematika pembahasan.

BAB II berisikan tentang kajian pustaka yang di dalamnya mencakup penelitian terdahulu dan kajian teori yang menyajikan landasan teori yang erat kaitannya dengan masalah yang diteliti.

BAB III merupakan bagian penyajian data dan analisis yang di dalamnya berisi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, pembahasan.

BAB IV merupakan bagian penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi atau hubungan penelitian yang hendak dilakukan. Peneliti terdahulu ini sebagai acuan peneliti agar tidak sama dengan penelitian yang sudah dilakukan dan untuk melakukan posisi peneliti dalam penelitian. Demikian dapat diketahui sejauh mana orientasi dan perbedaan penelitian yang hendak dilakukan, berikut ini beberapa peneliti terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Ismiasih, pada tahun 2016 berjudul “Efektivitas metode *role playing* (bermain peran) terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman”.<sup>17</sup> Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang signifikan antara kelas yang belajar menggunakan metode *role playing* (bermain peran) tanpa guru dengan kelas yang belajar menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dengan dampingan guru di kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem, Sleman. Hal tersebut diperkuat dengan rangkuman hasil uji-t diatas diperoleh t hitung 3.316 dan memperoleh

---

<sup>17</sup>Lia Ismiasih, “Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman”, *Jurnal Pendidikan*, (Maret, 2016),1.

signifikansi 0,002 lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, selain itu terdapat perbedaan mean yang tidak terlalu jauh yaitu sebesar 4,26. Sedangkan uji gain score uji t diatas diperoleh t hitung yaitu 2,144 dan memperoleh signifikansi 0,40 lebih besar dari 0,05 sehingga  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Berdasarkan perbedaan rata-rata (mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebesar 4.00.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aan Budi Santoso tahun 2016 berjudul “Pengaruh metode *role playing* (bermain peran) pada mata pelajaran IPS terhadap ketrampilan sosial siswa kelas V SD”. Berdasarkan permasalahan yang melatarbelakangi kegiatan penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dengan keterampilan sosial pada siswa kelas V SD, hal ini ditunjukkan dari analisis anova yang menunjukkan p-value sebesar 0,98492. Hal tersebut berarti bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial khususnya komunikasi dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.<sup>18</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Zulhaida Filina tahun 2013 berjudul “Efektivitas metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu”. Berdasarkan permasalahan yang melatarbelakangi kegiatan penelitian ini membuktikan bahwa kosakata seseorang berhubungan dengan hubungan sosial seseorang, begitu juga anak tunarungu. Sehingga anak tunarungu perlu diberikan pembelajaran

<sup>18</sup>Aan Budi Santoso, “Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD”, *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, No 3, (Juli, 2016), 70.

tentang kosakata dengan metode yang dapat memberikan motivasi untuk anak. Dengan demikian anak tunarungu dapat bersosialisasi dengan orang lain. Dalam penelitian metode role playing sangat menarik bagi siswa karena hal tersebut memudahkan peneliti dalam mengadakan penelitian. Selanjutnya setelah mengadakan penelitian dengan semua data yang telah diolah terbukti bahwa metode *role playing* (bermain peran) efektif untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV/B SLB Negeri Sungai Aur Pasaman Barat. Analisis data dilakukan dengan uji U Mann Whitney, dengan  $n_1 = 6$  orang dengan  $\Sigma R_1 = 54$  dan  $n_2 = 6$  orang dengan  $\Sigma R_2 = 24$ , data tersebut dimasukkan kedalam rumus uji U Mann Whitney. Analisis data dengan Uji U didapat  $U_{hit} = 3$ , jika dibandingkan dengan nilai  $U_{tab}$  pada taraf signifikansi 95% atau  $\alpha = 0,05$  yaitu  $U_{tab} = 2$ , maka nilai  $U_{hit} > U_{tab}$ . Hal ini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>19</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Maha Abdallah Rasheed Joma, Suad Fadel Mohammad Al-Abed dan Jamal Subhi Ismail Nafi (2016) dengan judul "*The Effect of "Role-playing" on Students' Achievement and Motivation in the Governmental Schools of Bethlehem District in Palestine*". Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan permainan peran pada prestasi siswa dan motivasi dalam ketrampilan berbahasa Inggris siswa kelas delapan. Penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan secara statistik pada pencapaian keterampilan berbicara siswa karena interaksi antara

<sup>19</sup> Zulhaida Filina, "Efektifitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, No 1, (Januari 2013), 317.



metode pengajaran dan jenis kelamin. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam pencapaian keterampilan berbicara siswa karena metode pengajaran yang mendukung kelompok eksperimen. Ada secara *statistic* perbedaan yang signifikan dalam pencapaian keterampilan berbicara siswa karena *gender* mendukung perempuan kelompok.

Selain itu, tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik dalam motivasi siswa terhadap keterampilan berbicara karena metode pengajaran. Tetapi ada perbedaan yang signifikan secara statistik pada motivasi siswa terhadap keterampilan berbicara karena gender yang mendukung kelompok perempuan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa program pelatihan harus ditawarkan untuk melatih guru tentang menggunakan teknik bermain peran, siswa harus dibekali peluang untuk berlatih menggunakannya lebih banyak penelitian harus dilakukan pada variabel dan berbeda mata pelajaran.

5. Penelitian dilakukan oleh Samsibar dan Wahyuddin Naro (2018) dengan judul "*The Effectiveness Of Role Play Method Toward Students Motivation in English Conversation*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* terhadap motivasi siswa dalam percakapan bahasa Inggris untuk siswa kelas satu di MTsAs'adiyah No. 49 Bola Aserae-Belawa tahun akademik 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan pada prestasi berbicara siswa yang diajarkan dengan menggunakan peran bermain. Nilai rata-rata siswa dari *pre-test* dari kelas eksperimen adalah 52,4. Lalu, di *post-test*,

skor rata-rata kelas eksperimen adalah 65. Oleh karena itu, hipotesis H<sub>0</sub> adalah ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Dapat dikatakan bahwa metode bermain peran efektif dalam mengajar percakapan bahasa Inggris ke arah motivasi siswa untuk kelas satu siswa sekolah menengah pertama.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian**

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	1	2	3
1.	Efektivitas metode <i>role playing</i> (bermain peran) terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman.	Menggunakan penelitian quaisi eksperimen.	Peneliti terdahulu menggunakan variabel terikat keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sementara penelitian ini menggunakan variabel terikat motivasi belajar siswa.
2.	pengaruh metode <i>role playing</i> (bermain peran) pada mata pelajaran ips terhadap ketrampilan sosial siswa kelas V SD.	Menggunakan penelitian quaisi eksperimen	Peneliti terdahulu menggunakan variabel terikat ketrampilan sosial sementara penelitian ini menggunakan variabel terikat motivasi belajar siswa.
3.	Efektivitas metode <i>role playing</i> (bermain peran) untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu	Menggunakan quaisi eksperimen	Peneliti terdahulu menggunakan variabel terikat kosakata anak tunarungu sementara penelitian ini menggunakan variabel terikat motivasi belajar siswa.
4	<i>The Effect of "Role-playing" on Students'</i>	Menggunakan quaisi eksperimen dan	Peneliti terdahulu menggunakan objek mata

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	1	2	3
	<i>Achievement and Motivation in the Governmental Schools of Bethlehem District in Palestine</i>	kesamaan lainnya menggunakan variabel terikat motivasi belajar siswa.	pelajaran Bahasa Inggris sedangkan penelitian ini menggunakan objek penelitian dengan menggunakan objek mata pelajaran IPS.
5	<i>The Effectiveness Of Role Play Method Toward Students Motivation in English Conversation</i>	Menggunakan quaisi eksperimen dan kesamaan lainnya menggunakan variabel terikat motivasi belajar siswa.	Peneliti terdahulu menggunakan objek mata pelajaran Bahasa Inggris sedangkan penelitian ini menggunakan objek penelitian dengan menggunakan objek mata pelajaran IPS.

Sumber: Olah Data, 2020

## B. Kajian Teori

### 1. Hakikat Belajar

#### a. Teori Belajar

Secara global ada tiga teori yakni, teori ilmu jiwa, ilmu jiwa gestalt dan ilmu jiwa asosiasi.

##### 1) Teori belajar menurut ilmu jiwa daya

Menurut teori ini jiwa manusia itu terdiri dari bermacam-macam daya, masing-masing daya dapat dilatih dalam rangka untuk memenuhi fungsinya . untuk melatih suatu daya itu dapat di pergunakan berbagai cara atau bahan.

## 2) Teori jiwa menurut Gestalt

Teori ini berpandangan bahwa keseluruhan lebih penting dari bagian-bagian/unsur. Sebab keberadaanya keseluruhan itu juga lebih dulu. Sehingga dalam kegiatan belajar bermuara pada suatu pengamatan pengamatan itu penting dilakukan menyeluruh. Tokoh penting yang merumuskan penerapan dari kegiatan adalah Koffka.

## 3) Teori belajar menurut ilmu jiwa asosiasi

Ilmu jiwa asosiasi berprinsip bahwa keseluruhan itu sebenarnya terdiri dari penjumlahan bagian-bagian atau unsur-unsurnya. Dari aliran ini ada dua teori : teori koneksionisme dari Korndike dan teori Conditioning dari pavlov.<sup>20</sup>

### **b. Pengertian Belajar**

Beberapa definisi tentang belajar, atantara lain dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>21</sup>

- 1) Cronbach memberikan definisi: “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*” (pembelajaran ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman) suatu perilaku yang menciptakan perubahan dan menghasilkan pengalaman adalah belajar.
- 2) Harold spears memberikan batasan : “ *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”(belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba

<sup>20</sup>Sardimaan, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,(Jakarta: CV Rajawali,2003), 30.

<sup>21</sup> Ibid.,20.

sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti arahan) aktivitas belajar diantaranya mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti arahan.

- 3) Goch, mengatakan: *“Learning is a change in performance as a result of practice”* (belajar adalah perubahan dalam kinerja sebagai hasil dari latihan) maka bisa kita pahami bahwa belajar merupakan sebuah kinerja untuk menciptakan perubahan.

Dari ketiga definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar juga adalah suatu perubahan tingkah laku individu dari hasil pengalaman dan latihan.

Perubahan tingkah laku tersebut, baik dalam aspek pengetahuannya (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sikapnya (afektif).

Selanjutnya ada yang mendefinisikan : “belajar adalah berubah”. Dalam hal ini yang dimaksud belajar berarti berusaha mengubah tingkah laku. Jadi, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, harga diri, minat, watak, penyesuaian, diri. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakan dengan binatang. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tidak dapat di tentukan sebelumnya.<sup>22</sup> Dalam buku yang berjudul belajar dan pembelajaran menjelaskan belajar adalah suatu aktifitas atau proses untuk memperoleh suatu pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian.<sup>23</sup>

Menurut pendapat penulis maksud teori di atas adalah suatu tindakan atau perbuatan untuk memperoleh suatu pengetahuan, dalam hal ini bukan hanya pada pengetahuan tentang mata pelajaran di sekolah saja, tapi juga pengetahuan dalam hal lainnya, seperti ingin memperoleh pengetahuan tentang alam.

### **c. Tujuan Belajar**

Secara umum tujuan belajar itu ada tiga jenis yaitu:

#### 1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemikiran pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan

---

<sup>22</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), 157.

<sup>23</sup> Sayono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011), 9.

kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.

## 2) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak menyangkut persoalan-persoalan penghayatan dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Jadi semata-mata bukan soal pengulangan, tetapi mencari jawab yang cepat dan tepat.

## 3) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai *transfer of values*. Oleh karena itu guru tidak sekedar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Jadi intinya tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai belajar tersebut, maka hasil belajar itu meliputi:

- (a). Keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- (b). Personal, kepribadian atau sikap (efektif)
- (c). Kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik)

Ketiga hasil belajar diatas dalam pengajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaanya pada diri siswa akan merupakan satu kesatuan.<sup>24</sup>

#### **d. Jenis-jenis Belajar**

Muhibin Syah menjelaskan ada 8 jenis-jenis yaitu (1) belajar abstrak, (2) belajar keterampilan, (3) belajar Sosial, (4) belajar pemecahan masalah, (5) belajar rasional, (6) belajar kebiasaan, (7) belajar apresiasi, (8) belajar pengetahuan.<sup>25</sup>

Dalam hal ini penulis hanya akan menjelaskan yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu belajar pengetahuan ialah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam

<sup>24</sup> Ibid.,26.

<sup>25</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan(Dengan Pendekatan Baru)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010),120.



pembelajarannya, misalnya dalam pembelajaran IPS dengan materi pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan dalam hal ini mengamati peran tokoh-tokoh dan menyimpulkan isi dalam sebuah cerita atau percakapan dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Menurut Oemar Hamalik, aspek-aspek tingkah laku yang muncul sebagai hasil belajar, antara lain; pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap dan lain-lain. Kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar, maka terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. <sup>26</sup>

Lebih lanjut Agus Suprijono mengatakan bahwa ada sejumlah unsur yang menjadi ciri setiap perubahan tingkah laku, yaitu: <sup>27</sup>

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- 4) Positif atau berakumulasi
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- 6) Permanen atau tetap
- 7) Bertujuan dan terarah

<sup>26</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 35.

<sup>27</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 76.

8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

## 2. Pembelajaran

Menurut aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan belajar sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Adapun aliran *humanistic* mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.<sup>28</sup> Ahli lain menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.

Lebih lanjut, menurut Martinis Yamin menjelaskan bahwa ada beberapa komponen yang mempengaruhi pembelajaran, yaitu:

- a. Siswa, meliputi lingkungan, budaya, geografis, intelegensi, kepribadian, bakat dan minat.
- b. Guru, meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, beban mengajar, kondisi ekonomi, motivasi kerja, komitmen terhadap tugas, disiplin, dan kreatif.
- c. Kurikulum.

---

<sup>28</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 40.

- d. Sarana dan prasarana pendidikan, meliputi alat peraga, laboratorium, perpustakaan, ruang keterampilan, ruang BK/BP, ruang UKS, dan lain-lain.
- e. Pengelolaan sekolah, meliputi pengelolaan kelas, pengelolaan guru, pengelolaan siswa, sarana dan prasarana, peningkatan tata tertib/disiplin, kepemimpinan.
- f. Pengelolaan proses pembelajaran, meliputi penampilan guru, penguasaan materi/kurikulum, penggunaan metode/strategi pembelajaran, dan pemanfaatan fasilitas pembelajaran.
- g. Pengelolaan dana, meliputi perencanaan anggaran (RAPBS), sumber dana, penggunaan dana, laporan dan pengawasan.
- h. Monitoring dan evaluasi, meliputi kepala sekolah sebagai supervisor di sekolah, pengawas sekolah dan komite sekolah.
- i. Kemitraan, meliputi hubungan sekolah dengan instansi pemerintah, hubungan dengan dunia usaha, dan tokoh masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya.

### **3. Hakikat Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi**

Secara harfiah “Motivasi” berarti suatu yang menggerakkan seorang individu untuk melakukan suatu tingkah laku atau tindakan.

Motivasi menunjuk kepada kekuatan atau daya pendorongnya.

Sedangkan tingkah laku atau tindakan adalah sebagai akibat atau operasional dari adanya motivasi. Motivasi mendorong seorang

individu untuk bertindak atau berbuat.<sup>29</sup> Menurut Oemar Hamalik, “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.<sup>30</sup>

Dari pengertian di atas penulis berpendapat jika dikaitkan dengan belajar motivasi berarti mendorong seorang siswa untuk belajar lebih giat ataupun lebih semangat dari sebelumnya untuk mencapai tujuan.

#### **b. Jenis-jenis Motivasi**

Jenis-jenis motivasi-motivasi menurut beberapa ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Sartai, motivasi itu dapat di bedakan menjadi dua golongan yaitu:
  - a) Dorongan-dorongan *physiological drive* adalah alat yang bersifat fisik atau jasmaniah, seperti : lapar, haus, seks, dan sebagainya.
  - b) *Socila motives* adalah dorongan-dorongan yang ada hubungannya dengan manusia yang lain. Seperti dorongan estetis dorongan selalu ingin berbuat baik (etis) dan sebagainya.
- 2) Menurut Woodworth dan Marquis, menggolongkan motif menjadi 3 macam, yaitu:
  - a) Kebutuhan *organis*, yaitu motif-motif yang berkaitan dengan kebutuhan tubuh bagian dalam.

<sup>29</sup>Masnur M., dkk, *Dasar-dasar Interaksi*, (Bandung: Jemamars, 1987), 41.

<sup>30</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 158.

- b) Motif-motif darurat (*emergensy motives*) yang mencakup dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dorongan untuk berusaha/berikhtiar, dorongan untuk mengajar dan sebagainya. Dorongan ini timbul jika situasi menuntut timbulnya kegiatan yang cepat dan kuat dari diri kita tetapi karena perangsang dari luar.
- c) Motif-motif objektif, yaitu motif yang diarahkan/ditujukan kepada suatu objek atau tujuan tertentu di sekitar kita. Motif ini mencakup kebutuhan untuk explorasi kebutuhan untuk menaruh minat, motif-motif ini timbul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar (sosial dan non sosial).<sup>31</sup>

Menurut Oemar Hamalik jenis motivasi terbagi menjadi dua bagian yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.<sup>32</sup>

a) Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik bila tujuannya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang

<sup>31</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), 119.

<sup>32</sup>Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2009), 160.

terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah dan sebagainya. Jadi perlu di ketahui bahwa anak didik yang memiliki motivasi intrinsik cenderung akan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, dan yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu.<sup>33</sup>

Dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan, yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi, motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengantujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial. Faktor yang berasal dari dalam diri individu terdiri atas beberapa hal :

(a) Adanya Kebutuhan

Menurut Purwanto “Tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun psikis”. Dari pendapat tersebut, ketika keluarga memberikan motivasi kepada anak haruslah diawali dengan berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan anak yang akan dimotivasi.

---

<sup>33</sup> Ibid,86.

### (b) Persepsi Individu

Seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak bergantung pada proses kognitif berupa persepsi. Persepsi seseorang tentang dirinya sendiri akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak.

### (c) Harga Diri dan Prestasi

Faktor ini mendorong atau mengarahkan individu (memotivasi) untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan lingkungan masyarakat, serta dapat mendorong individu untuk berprestasi.

### (d) Adanya Cita-cita dan Harapan Masa Depan

Cita-cita dan harapan merupakan informasi objektif dari lingkungan yang mempengaruhi sikap dan perasaan subjektif seseorang. Harapan merupakan tujuan dari perilaku yang selanjutnya menjadi pendorong. Cita-cita mempunyai pengaruh besar. Cita-cita merupakan pusat bermacam-macam kebutuhan. Kebutuhan-kebutuhan itu biasanya direalisasikan di sekitar cita-cita tersebut sehingga cita-cita tersebut mampu memberikan energi kepada anak untuk melakukan aktivitas belajar.

## (e) Keinginan Tentang Kemajuan Dirinya

Menurut Sardiman “melalui aktualisasi diri pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu”.

## (f) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan kalau disertai dengan minat.

## (g) Kepuasan Kinerja

Kepuasan kinerja lebih merupakan suatu dorongan afektif yang muncul dalam diri individu untuk mencapai goal atau tujuan yang diinginkan dari suatu perilaku.<sup>34</sup>

## b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar di katakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some*

<sup>34</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 311.



*factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang di pelajarnya. Seperti untuk mendapatkan angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik ada dua yaitu :

(a) Positif yang meliputi di akuinya angka, ijazah, pujian, hadiah, dan sebagainya berpengaruh positif dengan merangsang anak didik untuk giat belajar.

(b) Negatif yang meliputi ejekan, celaan, hukuman yang menghina, sindiran kasar, dan sebagainya berpengaruh negatif dengan renggangnya hubungan guru dengan anak didik.<sup>35</sup> Dari teori di

atas penulis menyimpulkan bahwa motivasi itu ada dua jenis yaitu 1) motivasi intrinsik, dan 2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari diri siswa itu sendiri, motivasi yang tidak membutuhkan pujian dari luar atau pun hadiah apapun dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri, atau bisa disebut juga kebalikan dari luar diri siswa itu sendiri. Atau bisa disebut juga kebalikan dari motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik ini justru membutuhkan pujian atau hadiah dari luar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

<sup>35</sup> Syaful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 152.

### c. Komponen Motivasi

Motivasi memiliki dua komponen yakni dalam (*inner componen*) dan komponen luar (*outer componen*). Komponen dalam adalah perubahan dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas, dan ketegangan psikologis, komponen luar ialah apayang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Jadi, komponen dalam ialah kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipuaskan, sedangkan komponen luar ialah tujuan yang hendak dicapai.<sup>36</sup>

### d. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi ialah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Karena dengan adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil belajar yang baik. Maka dengan adanya usaha yang tekun dan terutama di dasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.<sup>37</sup> Ada tiga fungsi dalam belajar baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sebagai berikut :

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan merupakan motivasi yang akan mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.

<sup>36</sup>Ibid.,159.

<sup>37</sup>Sardimaan,*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV Rajawali, 1986), 85.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan merupakan dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Akal fikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal fikiran mencoba membedah nilai yang terpatri dalam wacana prinsip, dalil, dan hukum sehingga mengerti betul isi yang di kandungnya.

3) Motivasi sebagai pengaruh perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang harus di abaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Pasti anak didik akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan yang akan dicari itu. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.<sup>38</sup>

#### **e. Teknis-teknis Motivasi**

Berikut ini dijelaskan beberapa teknis/pendekatan untuk memotivasi siswa agar memiliki gairah dalam belajar. (1) berikan

<sup>38</sup> Syaful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 157.

kepada siswa rasa puas untuk keberhasilan lebih lanjut (2) ciptakan suasana kelas yang menyenangkan (3) aturlah tempat duduk siswa secara bervariasi (4) pakailah metode penyampaian yang bervariasi sesuai materi yang disajikan (5) kembangkan pengertian para siswa secara wajar(6) berikan komentar terhadap pekerjaan siswa.<sup>39</sup>

Dalam teori diatas yang berkaitan dengan yang penulis tulis ada pada nomer empat, yaitu “pakailah metode penyampaian yang bervariasi sesuai dengan materi yang di sajikan”. Dalam halini penulis menggunakan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

#### **4. Metode *Role Playing***

##### **a. Pengertian Metode**

Metode pembelajaran memegang peran penting dalam rangkaian system pembelajran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Pemilihan metode yang kurang tepat menjadikan pembelajaran kurang efektif.

Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dalam pembelajaran. Pengertian metode menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya menyatakan bahwa “metode mengajar adalah satu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang

<sup>39</sup>Masnur M., Nurhasanah, dkk, *Dasar-dasar Interaksi* (Bandung: Jemmars, 1987),59.

dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian ini adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas baik secara individual maupun secara kelompok/klasik, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin banyak metode mengajar, maka makin efektif pula pencapaian.<sup>40</sup>

Menurut M. Subana dan Sunarti dalam dunia pengajaran metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* tertentu. Jadi, metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan, sedangkan *approach* bersifat filosofis/aksioma.<sup>41</sup>

Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi guru kepada siswa. Metode pembelajaran akan efektif apabila di pengaruhi oleh faktor tujuan, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri. Seseorang guru yang profesional dalam meningkatkan motivasi siswa di sekolah hendaknya menguasai, mengetahui, dan memahami semua jenis metode pembelajaran. Dengan memiliki berbagai macam metode, seorang guru akan lebih mudah memilih salah satu metode yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran.

<sup>40</sup>Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia,2005), 52.

<sup>41</sup>M. Subana dan Sunatri, *Strategi Belajar Mengajar (Berbagai pendekatan, metode, teknik dan media pengajaran)*, (Bandung: CV Pustaka Setia,2011),20.

Metode mengajar merupakan sarana interaksi bagi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan metode dan kesesuaian antara mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis, dan sifat materi pelajaran serta kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari ketidaktepatan pemilihan metode mengajar sering menimbulkan kebosanan, kurang dipahami, yang akhirnya siswa menjadi apatis. Oleh karena itu, untuk menghindari apatisisme dan kepatuhan yang terpaksa dari siswa, guru hendaknya cermat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar.

Guru harus memotivasi siswa untuk terbuka, responsive, kreatif, dan evaluatif. Dalam konteks tersebut metode pembelajaran role playing (bermain peran) dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode-metode yang telah ada.

#### **b. Pengertian Metode *Role Playing* (bermain peran)**

Masitho dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* (bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang

memungkinkan terjadi pada masa mendatang, peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.<sup>42</sup>

Menurut Hamza B.uno bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain.<sup>43</sup>

*Role Playing* (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.<sup>44</sup> Hal ini dapat diartikan bahwa melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- 1) Menggali perasaannya;
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya;

<sup>42</sup>Masitho dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), 19.

<sup>43</sup>Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2008),26.

<sup>44</sup>Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 68.

- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah;
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara. Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahanbahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.<sup>45</sup>

Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu:

- 1) Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil.
- 2) Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Ahli lain menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.<sup>46</sup> Lebih lanjut dikatakan bahwa *role playing* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

---

<sup>45</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 21.

<sup>46</sup>Hisyam Zaini, *Srategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Mandiri, 2008), 56.



- 1) Mengambil peran (*role taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, misal sebagai anak, sebagai polisi dan lain-lain.
- 2) Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan penegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar menawar (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Menurut Omar Hamalik bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.<sup>47</sup>

Menurut Abdul Majid *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>48</sup> Dari beberapa teori diatas peneliti menyimpulkan metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk simulasi yang dilakukan oleh sekelompok siswa yang telah diarahkan oleh guru. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami sebuah peristiwa

<sup>47</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 162.

<sup>48</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 206.

atau kejadian-kejadian yang telah terjadi sedang terjadi atau mungkin akan terjadi dimasa yang akan datang .

Seperti yang telah di kemukakan diatas, bahwa penggunaan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan. Basyirudin Usman menyatakan metode bermain peran cocok di gunakan bilamana :

- 1) Pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang dialaminya menyangkut banyaknya orang berdasarkan pertimbangan.
- 2) Pelajaran tersebut dimaksud untuk melatih siswa agar mereka menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis.
- 3) Untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya.<sup>49</sup>

Keberhasilan pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) bermain peran tergantung pada kualitas permainan yang di ikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pada persepsi siswa terhadap peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata.

Dalam metode *role playing* (bermain peran) ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan

---

<sup>49</sup>Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers,2002),51.

dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

### c. Tujuan Metode *Role Playing*

*Role playing* (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa, menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Tujuan yang diharapkan dengan metode sosiodrama/*role playing* (bermain peran) antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah<sup>50</sup>

#### **d. Langkah-langkah Metode *Role Playing***

- 1) Persiapan dan instruksi
  - (a). Guru memiliki situasi/dilema bermain peran.
  - (b). Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
  - (c). Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang berlian dengan masing-masing peran kepada para *audience*.
- 2) Tindakan dramatik dan diskusi
  - (a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

<sup>50</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), 85.

- (b) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- (c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.

### 3) Evaluasi bermain peran

- (a).Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang di capai dalam bermain peran.
- (b).Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
- (c).Guru membuat berpain peran yang telah di laksanakan dan telah dinilain tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.<sup>51</sup>

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). Uno Hamzah menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu.<sup>52</sup>

- (1) Pemanasan (*warming up*),
- (2) Memilih partisipan,
- (3) Menyiapkan pengamat (*observer*),

<sup>51</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 215.

<sup>52</sup>Uno Hamzah B, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 45.

- (4) Menata panggung,
- (5) Memainkan peran (manggung),
- (6) Diskusi dan evaluasi,
- (7) Memainkan peran ulang (manggung ulang),
- (8) Diskusi dan evaluasi kedua,
- (9) Berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Menurut Miftahul Huda menjelaskan esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.<sup>53</sup>

Selanjutnya, langkah-langkah dalam menerapkan *role playing* terdiri dari tahap-tahap :

- 1) Pemanasan Suasana Kelompok
  - (a) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
  - (b) Guru menjelaskan masalah
  - (c) Guru menafsirkan masalah
  - (d) Guru menjelaskan *role playing*

<sup>53</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 21.

## 2) Seleksi Partisipan

- (a) Guru menganalisis peran
- (b) Guru memilih pemain (siswa) yang akan memainkan peran

## 3) Pengaturan Setting

- (a) Guru mengatur sesi-sesi peran
- (b) Guru menegaskan kembali tentang peran
- (c) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah

## 4) Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat

- (a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas
- (b) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa

## 5) Pemeranan

- (a) Guru dan siswa memulai *role playing*
- (b) Guru dan siswa mengukuhkan *role playing*
- (c) Guru dan siswa menyudahi *role playing*

## 6) Diskusi dan Evaluasi

- (a) guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
- (b) Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama
- (c) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya

## 7) Pemeranan Kembali

- (a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
- (b) Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah

## 8) Diskusi Dan Evaluasi

(a) Dilakukan sebagaimana pada tahap

## 9) *Sharing* dan generalisasi pengalaman

(a) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul

(b) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.<sup>54</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan metode role playing antara lain:

(i) Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mempelajarinya.

(ii) Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain

(iii) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog atau skenario, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi

(iv) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain/tidak menjadi pemain dengan cara mengisi lembar aktifitas siswa e. Pemeranan/pelaksanaan, para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.

---

<sup>54</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 76.



(v) Diskusi dan Evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.

(vi) Pengambilan kesimpulan dari permainan/bermain peran yang telah dilakukan

#### e. Alasan *Role Playing*

Digunakan di Kelas Menurut Zaini, alasan digunakan metode *role playing* di dalam kelas antara lain adalah: <sup>55</sup>

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis
- 3) 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan
- 4) Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah
- 5) Menjadikan permasalahan yang abstrak menjadi kongkrit
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif

<sup>55</sup>Hisyam Zaini, *Srategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Mandiri, 2008), 56.

- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik
- 13) Memberi feedback yang segera bagi pelajar dan peserta didik

Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

#### **f. Pendekatan *Role Playing***

Dijelaskan oleh Hisyam Zaini, bahwa sebagai suatu strategi pembelajaran, *role playing* mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing*:<sup>56</sup>

- 1) *Role playing* sederhana (*Simple Role Playing*), tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Peserta didik langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru, peserta didik juga diberi peran-peran khusus dan seperangkat

<sup>56</sup>Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Mandiri, 2008), 80.

skenario kemudian diminta memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan.

2) *Role Playing* sebagai latihan (*Role Playing Exercises*), tipe ini merupakan *role playing* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta didik akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role playing*. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tertentu.

3) *Role playing* yang diperpanjang (*Extended Role Playing*). Pada tipe ini peserta membutuhkan *briefing* tentang permasalahan atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta mungkin mengandaikan peran komunitas dan atau peran profesional. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari *role playing* yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sehari atau penuh atau lebih lama lagi.

**g. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing* (bermain peran)**

1) Kelebihan metode *role playing* (bermain peran)

- a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain di tuntutan untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat di pupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka di bina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- d) Kerja sama antarpemain dapat di tumbuhkan dan di bina dengan sebaik-baiknya.
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah di pahami orang lain.<sup>57</sup>

## 2) Kelemahan metode *role playing* (bermain peran)

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

---

<sup>57</sup>Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2006),89.

d) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.<sup>58</sup>

Dengan mengacu langkah langkah metode *role playing* diatas, maka diharapkan semua kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada metode ini dapat diatasi sehingga penggunaan metode *role playing* ini dapat berjalan baik dan berman faat sesuai dengan dengan fungsi dan tujuannya, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS

### **5. Pengaruh Metode terhadap Motivasi belajar**

Dalam proses memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan metode pembelajaran yang tepat artinya yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kehidupan sehari-hari, sehingga apa yang menjadi hasil belajar dapat terpenuhi dengan jumlah pengukuran hasil belajar di atas standar yang ada. Nana Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar.<sup>59</sup>

Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Selanjutnya sesuai

<sup>58</sup> Ibid,90.

<sup>59</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009), 90.

pendapat yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: <sup>60</sup>

- 1) Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi,
- 2) Ranah afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi,
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Jadi hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah terjadinya proses belajar mengajar yang dapat dinilai melalui bentuk tes.

Selanjutnya menurut Oemar Hamalik, hasil belajar menunjukkan prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.<sup>61</sup> Nasution menerangkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.<sup>62</sup> Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap,

---

<sup>60</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009), 67.

<sup>61</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 56.

<sup>62</sup>Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 78.

apresiasi, dan keterampilan.<sup>63</sup> Lebih lanjut, pengertian hasil belajar berdasarkan kesimpulan adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.<sup>64</sup>

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar dapat berupa:<sup>65</sup>

- a) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mepresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengatagorisasi kemamp[uan analitis–sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

<sup>63</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 55.

<sup>64</sup> Agus Suprijono, *Cooperative learning, teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 76.

<sup>65</sup> Dimiyati dan Mudjion, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 80.

e) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya, dimana perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang dalam belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan, diperoleh karena ada suatu usaha atau adanya suatu proses suatu kegiatan dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SMP belum mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara mendalam dan



utuh dalam kehidupan sosial masyarakat. Maka dari itu, pembelajaran IPS di sekolah dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

Menurut Hidayati, alasan pentingnya mempelajari IPS pada pendidikan dasar adalah agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Selain alasan tersebut, siswa diharapkan lebih peka dan tanggap dalam berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab. Alasan penting lainnya adalah agar siswa dapat meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan sesama manusia.<sup>66</sup>

Adapun pembelajaran mata pelajaran IPS memiliki pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan, dimana keragaman masyarakat yang ada di Indonesia merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia. Keragaman masyarakat Indonesia melahirkan berbagai kebudayaan yang memiliki nilai sangat tinggi. Interaksi masyarakat yang beragam melahirkan berbagai inovasi budaya yang menarik. Keragaman masyarakat Indonesia bukan hanya dalam hal etnis, tetapi juga faktor-faktor lain seperti agama, budaya, kegiatan ekonomi, dan sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari, kalian menemukan masyarakat

---

<sup>66</sup>Hidayati, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY, 2004), 34.

Indonesia yang memiliki keragaman profesi atau pekerjaan seperti buruh dan majikan, staf dan pimpinan, guru dan kepala sekolah. Interaksi dalam masyarakat antara lain menghasilkan kesepakatan yang tertulis maupun tidak tertulis untuk menempatkan seseorang pada posisi yang sesuai peranannya. Pekerjaan dapat terbentuk oleh adanya kesepakatan dalam masyarakat. Setiap aspek kehidupan diisi dengan banyak variasi pekerjaan yang berbeda-beda. Kalian akan mempelajari bagaimana terjadinya mobilitas sosial masyarakat Indonesia. Mobilitas masyarakat Indonesia yang sangat dinamis merupakan pendorong terjadinya keragaman. Keragaman atau pluralitas merupakan keunggulan bangsa Indonesia. Namun demikian, bangsa Indonesia harus waspada terhadap terjadinya konflik. Karena itu, bangsa Indonesia harus berusaha menyelesaikan berbagai konflik sehingga persatuan dan kesatuan tetap terjaga.<sup>67</sup>

Dengan demikian, hasil pembelajaran mata pelajaran IPS merupakan hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat.

---

<sup>67</sup> Endang Mulyani, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2017), 79.

Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS siswa akan diukur hanya pada ranah kognitif, yaitu hasil optimal kemampuan yang diperoleh siswa dalam menguasai materi pelajaran. Penilaian atau evaluasi hasil belajar dilakukan dengan cara bermain peran. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang di capai dalam bermain peran. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran serta Guru membuat penilaian peran yang telah di laksanakan dan penilaian tersebut dituangkan dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.



## BAB III

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Profil SMP Plus Al-Munawaroh

Nama	: SMP Plus Al-Munawaroh
NPSN	: 20568296
Alamat	: Jl.Majapahit Gg.II No.139 Kraton-Wonoasri
Kecamatan	: Tempurejo
Kabupaten	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 68173
Telepon	: 085749209199
Tahun berdiri BPP	: 2008

##### 2. Visi SMP Plus Al Munawaroh

Adapun Visi SMP Plus Al-Munawaroh adalah sebagai berikut:

- a. Terwujudnya kurikulum satuan pendidikan.
- b. Terwujudnya proses belajar mengajar yang efektif.
- c. Terwujudnya peningkatan hasil kelulusan yang berkepribadian islami.

##### 3. Misi SMP Plus Al-Munawaroh

Adapun Misi SMP Plus Al-Munawaroh adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga peserta didik dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.

- b. Menumbuhkan etos kerja yang berkepribadian qurani secara intensif kepada seluruh pihak sekolah.

#### 4. Tujuan SMP Plus Al-Munawaroh

Tujuan sekolah merupakan penjabaran dari pernyataan misi, tujuan sekolah adalah sesuatu yang akan dicapai atau dihasilkan dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Penetapan tujuan pada umumnya didasarkan pada faktor-faktor kunci keberhasilan yang dilakukan setelah penetapan visi dan misi. Tujuan sekolah tidak harus dinyatakan dalam bentuk kuantitatif, akan tetapi harus dapat menunjukkan kondisi yang ingin dicapai dimasa mendatang (Manajemen Implementasi Kurikulum 2017, 2018 ; 2019)

Berdasarkan visi dan misi sekolah di atas maka tujuan yang hendak dicapai SMP Plus Al Munawaroh adalah sebagai berikut :

- a. Terbentuknya tenaga pendidik yang profesional dan karyawan yang mampu melaksanakan layanan prima terhadap siswa dan masyarakat.
- b. Terciptanya lulusan yang berprestasi dan Berakhlaqul Karimah.
- c. Terwujudnya proses pembelajaran yang kreatif dan efisien dengan penggunaan media dan inovasi dalam pembelajaran.
- d. Tersusunnya kurikulum yang berorientasi pada ciri khas sekolah dan memiliki sistem penilaian yang berstandar nasional.
- e. Teraktualisasikanya semua potensi siswa dalam bidang akademik dan non akademik.

- f. Terpenuhiya semua sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.
- g. Terwujudnya lingkungan sekolah yang sehat dengan tingkat kepedulian warga sekolah terhadap lingkungan yang semakin tinggi.
- h. Terlaksananya semua program sekolah dengan pengelolaan dan pembiayaan yang melibatkan partisipasi masyarakat secara langsung.

## B. Penyajian Data

### 1. *Frequency Analysis Pretest* Motivasi Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Metode *Role Playing*

**Tabel 3.1**  
**Prosentase Angket *Pretest***

Nilai	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid 60.00	5	9.5	9.5	9.5
65.00	1	7.1	7.1	16.7
68.00	2	2.4	2.4	19.0
70.00	3	19.0	19.0	38.1
73.00	2	11.9	11.9	50.0
75.00	3	16.7	16.7	66.7
78.00	3	11.9	11.9	78.6
80.00	3	14.3	14.3	92.9
85.00	3	7.1	7.1	100.0
<i>Total</i>	25	100.0	100.0	

*Sumber: Olah Data, 2019*

Dari tabel 3.1 Dapat di ketahui bahwa dari prosentase angket pretest motivasi belajar data yang telah diperoleh, *pretest* di SMP Plus Al-Munawaroh frekuensi skor menunjukkan bahwa siswa/responden dengan

frekuensi tertinggi mempunyai nilai 85 dengan jumlah sebanyak 3 siswa, skor terendah adalah 60 berjumlah 5 siswa, skor 65 berjumlah 3, skor 68 berjumlah 2, skor 70 berjumlah 3 siswa, skor 73 berjumlah 2, skor 75 berjumlah 7, skor 78 berjumlah 5, skor 80 berjumlah 3 dan skor 85 berjumlah 3.

## 2. *Frequency Analysis Posttest Motivasi Belajar Siswa Setelah Diterapkan Metode Role Playing*

**Tabel 3.2**  
**Prosentase Angket *Posttest***

Nilai	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid 70.00	5	11.9	11.9	11.9
75.00	1	7.1	7.1	19.0
78.00	2	4.8	4.8	23.8
80.00	3	16.7	16.7	40.5
83.00	2	11.9	11.9	52.4
85.00	3	16.7	16.7	69.0
88.00	3	9.5	9.5	78.6
90.00	3	14.3	14.3	92.9
95.00	3	7.1	7.1	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Dari tabel 3.2 Dapat di ketahui bahwa dari prosentase angket pretest motivasi belajar data yang telah diperoleh, *posttest* di SMP Plus Al-Munawaroh bahwa *Frekuensi* skor *Posttest* angket motivasi belajar kelompok *eksperimen* adalah skor 70 sebanyak 5 (11.9 %) siswa, skor 75 sebanyak 1 (7.1 %) siswa, skor 78 sebanyak 2 (4.8 %) siswa, skor 80 sebanyak 3 (16.7%) siswa, skor 83 sebanyak 2 (11.9 %) siswa, skor 85 sebanyak 3 (16.7 %) siswa, skor 88 sebanyak 3 (9.5%) siswa, skor 90 sebanyak 3 (14.3%) siswa, dan skor 95 sebanyak 3 (7.1%).

## C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

### 1. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas data dapat dilakukan dengan pendekatan uji kolmogorov-smirnov untuk menguji asumsi normalitas. Dalam pendekatan uji kolmogorov-smirnov, masing-masing sampel diuji normalitasnya. Hipotesis nol menyatakan sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan hipotesis alternatif menyatakan sampel yang diteliti tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk pengambilan keputusan terhadap hipotesis dapat dibandingkan antara nilai probabilitas dari uji kolmogorov-smirnov dan tingkat signifikansi yang digunakan  $\alpha$ . Berikut aturan pengambilan keputusan terhadap hipotesis.

*Jika nilai probabilitas  $\geq$  tingkat signifikansi, 0 diterima dan  $H_1$  ditolak.*

*Jika nilai probabilitas  $<$  tingkat signifikansi, 0 ditolak dan  $H_1$  diterima*

**Tabel 3.3**  
**Kolmogorov-Smirnov Test**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		D
N		25
Normal Parameters <sup>a, b</sup>	Mean	8.7600
	Std. Deviation	6.92989
Most Extreme Differences	Absolute	.109
	Positive	.109
	Negative	-.081
Kolmogorov-Smirnov Z		.545
Asymp. Sig. (2-tailed)		.928

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

*Sumber: Olah Data, 2020*



Berdasarkan hasil uji kolmogorov-smirnov dapat diketahui bahwa nilai signifikan *pretest* dengan *posttest* terhadap motivasi belajar siswa adalah 0,928. Nilai signifikan tersebut lebih besar dibanding taraf signifikansi 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data pasangan antara *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji statistik yang bertujuan untuk mencaritahu apakah data yang diperoleh memiliki varian yang sama atau tidak atau bisa dikatakan bahwa uji homogenitas untuk mencari tahu apakah data yang didapat memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Kriteria pengujian pada uji homogenitas levene menurut Riadi yaitu jika  $\text{sig} < \alpha$  (0,05) maka data bersifat tidak homogen, sedangkan jika  $\text{sig} > \alpha$  (0,05) maka data bersifat homogen.<sup>68</sup>

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji homogenitas data angket motivasi belajar siswa menggunakan *Software SPSS22* menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* pada tabel 3.3 berikut:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Homogenitas Variabel Motivasi belajar**

### *Test of Homogeneity of Variances*

Perilakupemilihanmakanan

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.762	10	126	.665

*Sumber: Data yang diolah (2019)*

<sup>68</sup> Edi Riadi, 2016. *Statstika Penelitian* (Yogyakarta: Andi , *Analisis Manual dan IBM SPSS*).

Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan oleh peneliti pada variabel tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Software SPSS* menggunakan teknik *Kolmogorof-Smirnov* didapat hasil bahwa nilai signifikan 0,665 selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai signifikansi yaitu 0,05 maka  $0,665 > 0,05$  yang artinya data tersebut bersifat homogen sehingga dapat dilanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan *Software SPSS* dengan teknik Pearson.

### 3. Uji Hipotesis Uji t

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah Independent Sample T Test. Independent Sample T Test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Uji ini digunakan untuk mengetahui keefektifan metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun untuk rumus uji t t-test sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
*Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Motivasi Belajar (Posttest)	86.7200	25	5.18427	1.03685
	Motivasi Belajar (Pretest)	77.9600	25	4.10772	.82154

*Sumber: Olah Data, 019*

**Tabel 3.6**  
*Paired Samples Correlations*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Motivasi Belajar (Posttest) & Motivasi Belajar (Pretest)	25	-.100	.633

Sumber: Olah Data, 019

**Tabel 3.7**  
**Uji t**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Motivasi Belajar (Posttest) - Motivasi Belajar (Pretest)	8.76000	6.92989	1.38598	5.89948	11.62052	6.320	24	.000

Sumber: Olah Data, 2019

Berdasarkan pengujian t test dapat dilihat pada tabel, secara rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberikan metode *role playing* sebesar 86,72 atau lebih besar jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa sebelum diberikan metode *role playing* yaitu hanya sebesar 77,96. Selain itu dapat pula dilihat pada tabel *Paired Sample Test* bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil jika dibandingkan dengan taraf signifikansi penelitian sebesar 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan signifikan berdasarkan pengujian statistika.

#### D. Pembahasan

Jika melihat hasil dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan prosentase hasil angket motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS sebelum menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dan prosentase hasil angket motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS setelah menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Yaitu data hasil angket motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) lebih besar di bandingkan hasil angket motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS dengan tidak menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Berdasarkan hasil angket tentang metode *role playing* (bermain peran) yang diisi oleh siswa di temukan bahwa suasana di kelas lebih menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa lebih akrab dengan teman-teman yang lainnya, lebih memahami mata pelajaran IPS, dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Ini membuktikan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Jikadalam kegiatan belajar siswa memiliki motivasi yang kuat maka siswa akan menunjukkan keinginanya untuk berhasil dalam pembelajaran, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-citamas depan, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Kemudian dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan yaitu ada perbedaan aktivitas belajar mengajar dalam kelas. Aktivitas belajar mengajar setelah diberi perlakuan lebih efektif dari pada aktivitas belajar mengajar sebelum diberi perlakuan.

Dilihat dari pengujian uji hipotesis dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikan *pretest* dengan *posttest* terhadap motivasi belajar siswa adalah 0,928. Nilai signifikan tersebut lebih besar dibanding taraf signifikansi 0,05 dapat disimpulkan bahwa data pasangan antara *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

Maka untuk mengetahui nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan metode *role playing* (bermain peran) pengujian t test, nilai rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberikan metode *role playing* (bermain peran) sebesar 86,72 dari 25 siswa atau lebih besar jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa sebelum diterapkan metode *role playing* yaitu hanya sebesar 77,96 dari 25 siswa. Hal ini menunjukkan nilai setelah diterapkan metode *role playing* lebih tinggi. Pada tabel *paired sample test* dari hasil uji yang dilakukan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil jika dibandingkan dengan taraf signifikansi penelitian sebesar 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* (bermain peran) meningkatkan motivasi belajar siswa yang signifikan berdasarkan pengujian statistika.

Sesuai dengan penjelasan bahwa metode *role playing* (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.<sup>69</sup> Hal ini dapat diartikan bahwa melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain, serta pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dan hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud motivasi dalam penelitian ini adalah suatu kekuatan kompleks yang terdapat dalam diri individu serta dorongan yang menggerakkan individu pada kondisi tertentu untuk memulai dan menjaga kondisi dalam mencapai suatu tujuan atau beberapa tujuan dari tingkat tertentu yang menguntungkan. Dimana dengan adanya motivasi tersebut individu tersebut akan mampu bekerja dengan lebih semangat sehingga menjadikan hasil kerja yang lebih efektif dan efisien.

Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau serta ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk mengelak perasaan tidak suka tersebut. Kekurangan atau ketidakadaan motivasi dalam belajar, baik yang bersifat internal maupun eksternal, akan menyebabkan kurangnya semangat siswa didalam melakukan

---

<sup>69</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 35.

proses pembelajaran baik di rumah maupun dirumah.<sup>70</sup> Sehingga metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar dan metode ini pun mempunyai nilai tambah, sehingga dapat dikatakan bahwa metode *role playing* (bermain peran) ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.

<i>Hypothesis</i>	<i>Description</i>	<i>Result</i>
<b>H<sub>a</sub></b>	Terdapat keefektifan metode pembelajaran <i>role playing</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.	<b>Accept</b>

IAIN JEMBER

<sup>70</sup>Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2007), 17.

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode *role palying* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Serta pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dan hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberikan metode *role playing* sebesar 86,72 atau lebih besar jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa sebelum diberikan metode *role playing* yaitu hanya sebesar 77,96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, adanya saran sebagai berikut :

1. Metode *role playing* (bermain peran) hendaknya dipahami dan dihayati dengan sungguh-sungguh oleh siswa untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Guru hendaknya menggunakan metode *role playing* (bermain peran) ini sebagai alternative cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.



3. Sekolah memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah serta perbaikan dimasa yang akan datang.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamzah B., Uno. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maha Abdallah Rasheed Joma, Suad Fadel Mohammad Al-Abed, dkk. 2016. *The Effect of "Role-playing" on Students' Achievement and Motivation in the Governmental Schools of Bethlehem District in Palestine*. British Journal of Education, Society & Behavioural Science 18(3): 1-25, 2016, Article no.BJESB.
- Nasution. 2006. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Samsibar dan Wahyuddin Naro. 2018. *The Effectiveness Of Role Play Method Toward Students Motivation in English Conversation*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Srategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Riadi, Edi. 2016. *Statstika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Andi

## Lampiran

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zainul Arifin  
NIM : T20159019  
Prodi : Tadris IPS  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi "*Efektivitas Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh tahun Pelajaran 2019/2020*" adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 19 Juni 2020  
Saya yang menyatakan



Zainul arifin  
T20159019

## MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel	Indikator/ Sintaks	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
1	2	3	4	5	6
Efektivitas Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh Tahun Pelajaran 2019/2020	1. Metode <i>Role Playing</i>  2. Motivasi belajar	1. Sintaks atau langkah-langkah metode <i>role playing</i> : a. Persiapan dan Instruksi b. Tindakan dramatik dan diskusi c. Evaluasi bermain peran 2. Motivasi Intrinsik: a. Adanya kebutuhan b. Persepsi individu c. Harga diri dan prestasi d. Adanya cita-cita dan harapan masa depan e. Keinginan untuk kemajuan dirinya f. Minat g. Kepuasan kinerja 2. Motivasi Ekstrinsik: a. Positif : angka, ijazah, pujian, hadiah b. Negatif : ejekan, celaan, hukuman yang menghina, sindiran kasar	1. Sintaks 2. Angket dari responden	1. Jenis Penelitian a. Penelitian Kuantitatif 2. Pendekatan Penelitian a. Quasi eksperimen 3. Penentuan Populasisiswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh 4. Metode Pengumpulan Data a. Angket b. Dokumentasi 5. Validitas dan Reliabilitas a. Validitas b. Reliabilitas 6. Metode Analisis Data a. Uji normalitas b. Uji homogenitas c. Uji-t	1. Apakah penerapan metode <i>role playing</i> lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Munawaroh?

## ANGKET PENELITIAN

### KISI-KISI ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN

Variabel	Indikator	Keterangan	Pernyataan	Jumlah Soal
Motivasi belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	Mengerjakan tugas dengan tepat waktu	2, 3, 6, 7, 1, 4, 5	7
		Memeriksa kelengkapan tugas		
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	Sikap terhadap kesulitan	8, 9, 11, 12, 10, 13	6
		Usaha mengatasi kesulitan		
	Menunjukkan minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran	15, 17, 19, 14, 16, 18, 20	7
		Semangat dalam mengikuti pembelajaran		
		Mencari jalan keluar masalah yang dihadapi		
	Mandiri dalam belajar	Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran	21, 23, 24, 22, 25	5
		Belajar mandiri di rumah		
	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Belajar kelompok	26, 27, 28, 29, 30	5
Fariasi dalam pembelajaran				
<b>Jumlah</b>				<b>30</b>

IAIN JEMBER

## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas/Jurusan :

Hari/Tanggal :

Petunjuk pengisian angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Tulislah nama lengkap, kelas, nomor absen kalian pada lembar jawab!
3. Pada angket ini terdapat butir pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
4. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pertanyaan lain maupun teman lain.
5. Catat tanggapan kamu pada lembar yang tersedia dengan memberikam tanda (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:

Selalu (SL)

Sering (SR)

Kadang-Kadang (KD)

Tidak Pernah (TP)

No.	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Saya tidak menyelesaikan tugas IPS dengan tepat waktu				
2.	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan soal atau tugas tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang akan saya peroleh				
3.	Saya menyelesaikan tugas IPS dengan tepat waktu				
4.	Setiap ada tugas IPS, saya tidak langsung mengerjakan				
5.	Setiap ada tugas, saya sering lupa mengerjakan				
6.	Saya teliti dalam melengkapi tugas IPS				
7.	Setiap ada tugas IPS, saya langsung mengerjakan				
8.	Semaksimal mungkin saya mencoba mengatasi kesulitan belajar saya sendiri				
9.	Saya membuat ringkasan agar mudah belajar				
10.	Saya mudah menyerah ketika mengalami kesulitan				

	dalam belajar				
11.	Saya senang mengajak teman berdiskusi jika menemukan kesulitan dalam belajar				
12.	Jika ada kesulitan dalam belajar, saya memilih untuk berhenti berusaha				
13.	Saya tidak senang dengan pelajaran IPS, jika materi pelajarannya sulit				
14.	Saya mengerjakan pekerjaan lain ketika guru menerangkan				
15.	Saya tidak pernah keluar ruangan kelas saat pelajaran sedang berlangsung				
16.	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan				
17.	Saya menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir				
18.	Saya mengantuk saat pelajaran IPS berlangsung				
19.	Saya tidak mengerjakan pekerjaan ketika guru menjelaskan				
20.	Saya bermain HP saat pembelajaran IPS berlangsung				
21.	Untuk lebih memahami materi pelajaran, saya menyempatkan diri belajar di rumah.				
22.	Saya merasa tidak perlu belajar diluar jam pelajaran				
23.	Saya mengisi kekosongan waktu pelajaran dengan membaca buku seputar pelajaran				
24.	Saya tidak suka menunda jika ingin belajar di rumah				
25.	Saya suka menunda jika ingin belajar dirumah				
26.	Saya senang belajar IPS karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara.				
27.	Menurut saya kegiatan belajar IPS membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan berceramah saja.				
28.	Saya senang belajar IPS karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran.				
29.	Saya senang belajar IPS karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.				
30.	Saya merasa bosan dalam belajar IPS karena pada saat pembelajaran hanya mencatat saja.				



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Plus Al-Munawaroh  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Kelas/Semester : VIII ( Delapan )/Ganjil  
Materi Pokok : Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kehidupan Sosial dan  
Kebangsaan  
Sub materi pokok : Mobilitas Sosial  
Pertemuan ke- : 2 (dua)  
Alokasi Waktu : 2x40 Menit (1x pertemuan)

### A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.
- 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian mobilitas sosial;
2. Mengklasifikasi bentuk-bentuk mobilitas sosial;
3. Menjelaskan faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial;
4. Mengidentifikasi saluran-saluran mobilitas sosial;
5. Menganalisis dampak mobilitas sosial;
6. Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang pengertian ruang dan interaksi antarruang.
7. Mempraktikkan/mensimulasikan kegiatan interaksi antarruang yang menunjukkan saling ketergantungan.

### D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler:  
Mobilitas Sosial
  - a. Pengertian mobilitas sosial
  - b. Bentuk-bentuk mobilitas sosial



- c. Faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial
- d. Saluran-saluran mobilitas sosial
- e. Dampak mobilitas sosial

**E. Metode**

- 1. Ceramah
- 2. Diskusi
- 3. *Role Playing*
- 4. Tanya jawab

**F. Media dan Sumber Belajar**

- 1) Media
  - a) Gambar yang menunjukkan bentuk-bentuk interaksi antar ruang
  - b) LCD Proyektor dan Laptop serta tayangan slide Power point (ppt) yang telah disiapkan
- 2) Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VIII Revisi 2017, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan

**G. Langkah-langkah Kegiatan**

**1. Pertemuan 2**

**Materi**

Bentuk-bentuk mobilitas sosial

**a. Pendahuluan**

- 1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam.
- 2. Peserta didik mengikuti doa secara khidmat
- 3. Memeriksa kebersihan kelas dan mengabsen siswa
- 4. Guru memastikan peserta didik siap untuk belajar.
- 5. Guru memberikan apersepsi mengenai bentuk – bentuk mobilitas sosial
- 6. Motivasi : Siswa diminta untuk saling mengeluarkan pendapat dengan temannya.

**b. Kegiatan Inti**

- 1. Siswa dibagi ke dalam kelompok beranggota 3-4 orang.
- 2. Setiap kelompok diminta membaca bacaan kasus 1, 2, dan 3 pada buku siswa tentang contoh mobilitas sosial.
- 3. Setiap kelompok memerankan tokoh-tokoh yang ada pada kasus 1, 2, dan 3 tentang contoh mobilitas sosial.

**Kasus 1.**

Bu Mustika adalah seorang guru di salah satu sekolah di Kabupaten Sleman. Sebagai guru IPS, Bu Mustika menjalankan tugas dengan baik. Bukan hanya mengajar saja, Bu Mustika juga melaksanakan tugas-tugas administrasi dengan penuh tanggung jawab. Berbagai kegiatan sekolah yang menjadi tanggung jawabnya dilaksanakannya dengan baik. Karena berbagai prestasinya, Bu Mustika diangkat menjadi kepala sekolah. Gerak sosial dari seorang guru kemudian menjadi kepala sekolah atau naik jabatan pada kasus Bu Mustika merupakan salah satu bentuk mobilitas sosial vertikal.

**Kasus 2.**

Pak Gayus adalah seorang anak pengusaha yang memiliki usaha perkebunan teh di beberapa tempat di Jawa Barat. Pak Gayus mengembangkan usaha dengan membuka usaha baru, yakni bisnis pertambangan. Namun sayang, usaha pertambangan Pak Gayus tidak berhasil berkembang. Bahkan usaha perkebunan Pak Gayus ikut mengalami penurunan hingga akhirnya Pak Gayus mengalami kebangkrutan. Kini Pak Gayus memulai sebagai pengusaha kecil, yakni agen penjualan teh. Gerak sosial Pak Gayus yang mengalami penurunan pada kasus ini juga merupakan contoh mobilitas sosial vertikal.

#### Kasus 3.

Pak Zaenuri seorang kepala sekolah di salah satu SMP di Jawa Timur yang sudah 8 tahun menjabat. Dinas pendidikan memindahkan Pak Zaenuri ke sekolah lain dan tetap menjabat sebagai kepala sekolah. Gerak sosial yang dialami Pak Zaenuri merupakan contoh bentuk mobilitas sosial horizontal.

#### c. Penutup

1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Peserta didik diberi pesan moral.
3. Guru menyampaikan salam penutup

#### H. Penilaian

1. Teknik penilaian : tes tertulis, penugasan, keaktifan
2. Bentuk instrumen : uraian, pilihan ganda

Jember, 22 November 2019

Mengetahui,  
Kepala SMP Plus Al-Munawaroh,

  
AGUS RISYONO, S. Pd

Guru Mata Pelajaran,

  
ANIK SET YONINGSIH, S. Pd

IAIN JEMBER



YAYASAN PENDIDIKAN DAN PONDOK PESANTREN AL MUNAWAROH  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PLUS AL MUNAWAROH  
NSS. 202052405293 20568296

Alamat : Jalan Mojopahit Gang II No.139 Kraton-Wonoasri Kec. Tempurejo Kab. Jember, Telp.03317257919 Kode Pos 681783

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor: 121/SMPP ALMWR/XII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Risyono, S. Pd.I  
NIP : -  
Jabatan : Kepala SMP Plus Al Munawaroh  
Nama Lembaga : SMP Plus Al Munawaroh  
Alamat : Jl. Mojopahit Gg. II No. 139 Wonoasri Tempurejo  
Dengan ini menerangkan bahwa :  
Nama : Zainul Arifin  
NIM : T2015019  
Nama Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Jember  
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Mataran No. 1 Mangli

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan kegiatan Penelitian Skripsi dengan Judul Penelitian Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPS di SMP Plus Al Munawaroh Tahun Pelajaran 2019/2020 selama 30 hari.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunkan sebagaimana mestinya.

Tempurejo, 25 Desember 2019

Kepala SMP Plus Al Munawaroh

  
Agus Risyono, S. Pd.I

## **DOKUMENTASI**



**Observasi Dengan guru ips**



**Metode ceramah**



**Metode role playing**

## BIODATA

Nama : Zainul Arifin

Tempat/tanggal lahir : Jember

Jenis Kelamin : Laki-laki

NIM : T20159019

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Dusun Kraton Desa wonoasri RT/RW 007/004

Alamat email : Azainul821@gmail.com

Data orang tua

Nama ayah : Suhadi

Nama ibu : Iin Umi Chollifah

Riwayat Pendidikan :

SDN CURAHNONGKO III (2005 – 2010)

Mts. SMP Plus Al-Munawaroh (2010 – 2012 )

SMK Al-Munawaroh ( 2012 – 2014)



# IAIN JEMBER